

Notes de publication *Meurtres au manoir Karlov*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 2 novembre 2023

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Meurtres au manoir Karlov* portant le code d'extension MKM sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Innistrad : chasse de minuit*, *Innistrad : noce écarlate*, *Les rues de la Nouvelle-Capenna*, *Kamigawa : la dynastie Néon*, *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians*, *L'invasion des machines*, *L'invasion des machines : le jour d'après*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan* et *Meurtres au manoir Karlov*.

Les cartes *Commander Meurtres au manoir Karlov* avec le code d'extension MKC et numérotées 1-48 (et leurs versions alternatives numérotées 312-358) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension MKC et numérotées 53-311 sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les nouvelles cartes du produit *Ravnica: Clue Edition (Ravnica : Cluedo Edition)* avec le code d'extension CLU et numérotées 1-6 et 12-51 sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension CLU et numérotées 7-11 et 52-283 sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

Les cartes trouvées dans les boosters de jeu *Meurtres au manoir Karlov* 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. Cela peut inclure les Invités spéciaux ou les cartes de *la Liste*.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Formats pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Commander pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

Retour de mécanique : cartes face cachée

Nouvelle capacité mot-clé : déguisement

Nouvelle action mot-clé : voiler

Tout bon roman policier se doit d'inclure des identités secrètes, et les cartes face cachée sont parfaites pour les incarner dans *Magic ! Meurtres au manoir Karlov* inclut deux mots-clés qui retournent les cartes face cachée : *déguisement* et *voiler*.

Déchiffreur de codes fugitif

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

2/1

Prouesse, célérité

Déguisement {5}{R}. Ce coût est réduit de {1} pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}.*

Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

Quand le Déchiffreur de codes fugitif est retourné face visible, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

- Une capacité de déguisement vous permet de lancer une carte face cachée en payant {3} et en annonçant que vous utilisez une capacité de déguisement. À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent avec le déguisement face cachée en payant son coût de déguisement.
- Le sort face cachée n'a pas de coût de mana et a une valeur de mana de 0. Quand vous lancez un sort face cachée, mettez-le sur la pile face cachée pour qu'aucun autre joueur ne sache ce qu'il est, et payez {3} pour le lancer. C'est un coût alternatif.
- Le sort de créature est un sort de créature 2/2 avec parade {2} qui n'a pas de nom, de coût de mana ou de types de créature. La créature résultante est une créature 2/2 avec parade {2} qui n'a pas de nom, de coût de mana ou de types de créature. Le sort et la créature résultante sont incolores et ont une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au sort ou à la créature peuvent toujours lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'il ou elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'il ou elle a.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible la créature face cachée en révélant son coût de déguisement et en payant ce coût. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Seul un permanent face cachée peut être retourné face visible de cette manière. Un sort face cachée ne peut pas l'être.

Manteau cryptique

{2}{U}

Artefact : équipement

Quand le Manteau cryptique arrive sur le champ de bataille, voilez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis attachez-lui le Manteau cryptique. (*Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

La créature équipée gagne +1/+0 et ne peut pas être bloquée.

{1}{U} : Renvoyez le Manteau cryptique dans la main de son propriétaire.

- Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée avec parade {2} 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 toujours 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 face visible un permanent voilé que vous contrôlez en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature voilée devait avoir le déguisement (ou la mue) si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de déguisement (ou de mue).
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée avec une capacité de déguisement ou de mue, une créature voilée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Si une carte recto-verso est voilée, 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.

Notes générales sur les cartes face cachée :

- Lancer un sort de créature face cachée avec une capacité de mue nécessite désormais que vous déclariez que vous utilisez une capacité de mue. (Vous le faisiez probablement déjà, mais c'est maintenant nécessaire afin de faire la distinction entre mue et déguisement.)
- À tout moment, vous pouvez regarder un sort ou un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les sorts ou les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse ou ne vous permette de le faire.
- Si une créature face cachée perd ses capacités, elle ne peut pas être retournée face visible avec une capacité de déguisement parce qu'elle n'aura plus de capacité de déguisement (ou de coût de déguisement) une fois face visible.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui 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 sort face cachée quitte la pile et va dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. De même, si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair, de même que la capacité qui les a mis face cachée. (Ceci inclut le déguisement, voiler, et dans des parties utilisant des cartes plus anciennes, la mue et manifester, 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.

Nouveau type d'enchantement : affaire

Un meurtre, dites-vous ? Eh bien bonne nouvelle : les nombreux détectives de Ravnica sont sur l'*affaire* ! Et même sur plusieurs affaires, en vérité. Elles ne cessent de s'accumuler. Peut-être pouvez-vous y prendre part ; nous avons quelques affaires non résolues pour vous. Si vous parvenez à les élucider, nos citoyens reconnaissants vous récompenseront.

Affaire de la pulsation pourpre
{2} {R}
Enchantement : affaire
Quand cette affaire arrive sur le champ de bataille,
défaussez-vous d'une carte, puis piochez deux cartes.
À résoudre — Vous n'avez aucune carte en main. *(Si
l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre
étape de fin.)*
Résolue — Au début de votre entretien, défaussez-vous
de votre main, puis piochez deux cartes.

- Chaque affaire a deux capacités mot-clé spéciales : *à résoudre* et *résolue*.
- « À résoudre — [condition] » signifie « Au début de votre étape de fin, si [condition] et que cette affaire n'est pas résolue, elle devient résolue. »
- La signification de « résolue » varie en fonction du type de capacité qui la suit. « Résolue — [capacité activée] » signifie « [Capacité activée]. N'activez que si cette affaire est résolue. » Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. »
- « Résolue — [Capacité déclenchée] » signifie « [Capacité déclenchée]. Cette capacité se déclenche uniquement si cette affaire est résolue. » Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à

chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».

- « Résolue — [Capacité statique] » signifie « Tant que cette affaire est résolue, [capacité statique]. » Les capacités statiques sont écrites sous forme de déclarations, comme « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 » ou « Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. »
- Les capacités « À résoudre » vérifient leur condition deux fois : quand la capacité devrait se déclencher, et quand elle se résout. Si la condition n'est pas vraie au début de votre étape de fin, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si la condition n'est pas vraie quand la capacité se résout, l'affaire ne devient pas résolue.
- Une fois qu'une affaire devient résolue, elle reste résolue jusqu'à ce qu'elle quitte le champ de bataille.
- Les affaires ne perdent pas leurs autres capacités quand elles deviennent résolues.
- Être résolu ne fait pas partie des valeurs copiables d'un permanent. Un permanent qui devient une copie d'une affaire résolue n'est pas résolu. Une affaire résolue qui devient une copie d'une affaire différente d'une manière quelconque reste résolue.

Nouvelle action mot-clé : rassembler des preuves

Sur Ravnica, les affaires ne s'éclairent pas sur la seule base de l'intuition. Les enquêteurs en herbe comme vous se rendent sur le terrain pour *rassembler des preuves* afin de comprendre ce qu'il s'est passé. Pour « rassembler des preuves N », exiliez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à N depuis votre cimetière.

Inspectrice de Vitu-Ghazi

{1}{G}

Créature : elfe et détective

1/3

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6. (*Exiliez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Portée

Quand l'Inspectrice de Vitu-Ghazi arrive sur le champ de bataille, si vous avez rassemblé des preuves, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

- 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.

Nouvelle action mot-clé : suspect

Vous avez l'intime conviction d'avoir trouvé le coupable ? Pas besoin de le mettre tout de suite en garde à vue ; vous pouvez *suspecter* qui vous voulez. Certains sorts et certaines capacités vous permettent de suspecter une créature. Les créatures suspectées ont la menace et ne peuvent pas bloquer.

Suspect potentiel

{3} {R}

Créature : humain et gremlin

2/2

Quand le Suspect potentiel arrive sur le champ de bataille, suspectez-le. Créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Détective. *(Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.)*

- Quand un effet suspecte une créature, elle devient suspectée. Elle acquiert la menace et « Cette créature ne peut pas bloquer » tant qu'elle est suspectée. Elle reste suspectée jusqu'à ce qu'elle quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet fasse qu'elle n'est plus suspectée.
- Si une créature suspectée perd toutes ses capacités, elle la menace et « Cette créature ne peut pas bloquer », mais elle ne cesse pas d'être suspectée.
- Être suspecté n'est pas une valeur copiable. Si un permanent devient une copie d'une créature suspectée, il n'est pas suspecté.
- Si une créature est déjà suspectée, la suspecter à nouveau n'a aucun effet.
- Il n'y a pas de limite au nombre de créatures que vous pouvez suspecter simultanément. Suspecter une nouvelle créature ne fait pas que les autres créatures arrêtent d'être suspectées.

Retour de mécanique : jetons Indice

Retour d'action mot-clé : enquêter

Mais comment savez-vous qui est le coupable ? Comme je l'ai déjà dit, une intuition ne suffit pas. Il vous faut partir à la recherche d'au moins un *indice*. Bien sûr, plus vous en aurez, mieux ce sera. À chaque fois que vous *enquêtez*, vous créez un jeton Indice.

Élucideuse d'affaires non élucidées

{3} {U}

Créature : esprit et détective

3/3

Vol

Quand l'Élucideuse d'affaires non élucidées meurt, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

- Indice est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines cartes avec d'autres types de permanent, ce n'est jamais un type de créature, un type de terrain, ou autre chose qu'un type d'artefact.
- Si un effet fait référence à un indice, cela signifie n'importe quel artefact Indice, pas seulement un jeton d'artefact Indice. Par exemple, vous pouvez sacrifier la Clé à molette pour payer le coût de la capacité activée d'Alquist Proft, maître détective.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Indice pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la capacité d'Alquist Proft, maître détective.
- Certains sorts et capacités qui enquêtent peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créez pas de jetons Indice.

- Certaines capacités déclenchées se déclenchent « à chaque fois que vous sacrifiez un indice. » Ces capacités se déclenchent à chaque fois que vous sacrifiez un indice pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité activée d'un indice.

Retour de mécanique de jeu : cartes doubles

Les détectives de Ravnicia ont beaucoup de choix à faire, tout comme vous quand vous lancez des cartes doubles ! Chaque carte double a deux rectos sur elle, et chaque recto représente un sort individuel que vous pouvez lancer.

Cessation
 {1} {B/G}
 Éphémère
 Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.
 Un joueur ciblé gagne 2 points de vie et pioche une carte.
 //
 Mise en demeure
 {4} {G/W} {G/W}
 Rituel
 Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

- Pour lancer une carte double, choisissez une de ses moitiés pour la lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Les cartes doubles ont deux rectos différents sur une même carte. Les caractéristiques de la moitié que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, Cessation // Mise en demeure est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Les caractéristiques d'une carte double sont une combinaison de ses deux moitiés tant qu'elle n'est pas sur la pile. Par exemple, Cessation // Mise en demeure a une valeur de mana de 8 tant qu'elle est dans votre bibliothèque. Si un effet vous permet de chercher une carte avec une valeur de mana de 4 ou moins dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas trouver Cessation // Mise en demeure.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que des caractéristiques de la moitié que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 parmi les cartes de votre cimetière, vous pouvez lancer Cessation de cette manière mais pas Mise en demeure.

Retour de mécanique : suspension

Les decks *Commander Meurtres au manoir Karlov* incluent des cartes qui possèdent la mécanique de *suspension*, qui vous permet de payer un coût réduit et d'exiler une carte pendant quelques tours pour la lancer plus tard. La suspension a reçu une mise à jour fonctionnelle avec cette extension : quand le dernier marqueur « temps » est retiré d'une carte suspendue, lancer ce sort est désormais optionnel. Si vous ne le lancez pas, il reste en exil indéfiniment.

Gardien des heures

{5}{U}

Créature : sphinx

6/6

Vol, parade {3}

À chaque fois que vous retirez un marqueur « temps » du Gardien des heures pendant qu'il est exilé, surveillez 1.

Suspension 6 — {1}{U} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec six marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

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

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.
- 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.
- La valeur de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.
- Une créature lancée grâce à la suspension arrive sur le champ de bataille avec la célérité. Elle a la célérité jusqu'à ce qu'un autre joueur en acquière le contrôle. (Dans quelques rares cas, un autre joueur peut acquérir le contrôle du sort de créature lui-même. Si cela se produit, la créature n'arrive pas sur le champ de bataille avec la célérité.)

Retour d'action mot-clé : inciter

Les decks Commander *Meurtres au manoir Karlov* ainsi que *Ravnica: Clue Edition* incluent des cartes qui *incitent* des créatures. Un autre joueur conserve ses créatures clés pour bloquer ? « Invitez-les » à attaquer à la place !

Dévoreur de ravages

{5}{R}{R}

Créature : élémental

3/3

Vol

Quand le Dévoreur de ravages arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, incitez jusqu'à une créature ciblée que cet adversaire contrôle. Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Dévoreur de ravages, X étant la force totale des créatures incitées de cette manière.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *MEURTRES AU MANOIR KARLOV*

Accusation dramatique

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Accusation dramatique arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

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

{U}{U} : Mélangez la créature enchantée dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Seul le contrôleur de l'Accusation dramatique peut activer sa capacité.
-

Affaire de la pulsation pourpre

{2}{R}

Enchantement : affaire

Quand cette affaire arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte, puis piochez deux cartes.

À résoudre — Vous n'avez aucune carte en main. *(Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)*

Résolue — Au début de votre entretien, défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la première capacité de l'Affaire de la pulsation pourpre se résout, vous ne vous défaussez pas d'une carte, mais vous piochez quand même deux cartes. De même, si vous n'avez aucune carte en main au moment où la dernière capacité de l'Affaire de la pulsation pourpre se résout, vous ne vous défaussez pas de cartes, mais vous piochez quand même deux cartes.
-

Affaire de la serre verrouillée

{3}{G}

Enchantement : affaire

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

À résoudre — Vous contrôlez au moins sept terrains. *(Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)*

Résolue — Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts de créature et d'enchantement depuis le dessus de votre bibliothèque.

- L'effet de l'Affaire de la serre verrouillée qui vous autorise à jouer un terrain supplémentaire est cumulatif avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez deux Affaire de la serre verrouillée, vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
-

Affaire des masques brûlants

{1} {R} {R}

Enchantement : affaire

Quand cette affaire arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

À résoudre — Au moins trois sources que vous contrôliez ont infligé des blessures ce tour-ci. *(Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)*

Résolue — Sacrifiez cette affaire : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles.

Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous devez contrôler les sources qui ont infligé les blessures uniquement au moment où elles ont infligé des blessures. Si elles meurent ou qu'elles changent de contrôleur après ce moment-là, la capacité « à résoudre » se déclenche quand même au début de votre étape de fin tant que vous contrôlez encore l'Affaire des masques brûlants.
 - Les capacités activées et déclenchées ne sont pas elles-mêmes des sources de blessures. La source d'une capacité activée est l'objet dont la capacité a été activée, et la source d'une capacité déclenchée (autre qu'une capacité déclenchée à retardement) est l'objet dont la capacité s'est déclenchée.
 - Si plusieurs créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat, chacune compte comme une source qui a infligé des blessures ce tour-ci. Une créature unique qui inflige des blessures de combat plusieurs fois pendant un tour (avec la double initiative ou des combats supplémentaires) compte quand même comme une seule source.
 - Quelque chose qui change de zone devient un nouvel objet dans cette zone et sera donc une nouvelle source. Par exemple, si vous lancez le Kavru languefeu, que vous infligez des blessures avec sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille, que vous l'exilez et que vous le renvoyez sur le champ de bataille avec le Scintillement momentané, que vous infligez à nouveau des blessures, puis que vous lancez le Scintillement momentané avec le flashback sur le Kavru languefeu pour répéter ce processus une nouvelle fois, vous remplissez la condition de déclenchement « à résoudre » de l'Affaire des masques brûlants.
 - Un permanent qui inflige des blessures plusieurs fois sans changer de zone compte toujours comme une seule source. Par exemple, si vous attaquez avec l'Incinérateur des coupables et que vous infligez des blessures de combat avec lui, que vous utilisez sa capacité déclenchée pour infliger des blessures, puis que vous utilisez la Question percutante pour faire qu'il inflige des blessures à une autre créature, il ne s'agit toujours que d'une source unique même s'il a infligé des blessures trois fois ce tour-ci.
 - Vous payez tous les coûts et vous suivez les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la dernière capacité de l'Affaire des masques brûlants. 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.
-

Affaire du baiser de la gorgone

{B}

Enchantement : affaire

Quand cette affaire arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

À résoudre — Au moins trois cartes de créature ont été mises dans des cimetières depuis n'importe où ce tour-ci.
(Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)

Résolue — Cette affaire est une créature 4/4 Gorgonoïde avec le contact mortel et le lien de vie en plus de ses autres types.

- La capacité « à résoudre » de l'Affaire du baiser de la gorgone regarde le type des cartes après qu'elles sont mises dans le cimetière pour déterminer si la capacité doit se déclencher, quels que soient les types qu'elles aient eus avant d'être mises au cimetière. Par exemple, une carte de créature qui est devenue un permanent non-créature comptera pour la condition de la capacité quand elle sera mise dans un cimetière. En revanche, une carte non-créature qui est devenue une créature sur le champ de bataille ne comptera pas pour la condition de la capacité quand elle sera mise dans un cimetière.
 - Les jetons ne sont pas des cartes et par conséquent, ils ne comptent pas pour la capacité « à résoudre » de l'Affaire du baiser de la gorgone.
-

Affaire du Faucon subtilisé

{U}

Enchantement : affaire

Quand cette affaire arrive sur le champ de bataille, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

À résoudre — Vous contrôlez au moins trois artefacts.
(Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)

Résolue — {2}{U}, sacrifiez cette affaire : Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur un artefact non-créature ciblé. Il devient une créature 0/0 Oiseau avec le vol en plus de ses autres types.

- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a.
 - Si l'artefact ciblé est un équipement attaché, il devient détaché. Si un équipement sans la reconfiguration devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature.
 - Si l'artefact non-créature ciblé est un véhicule, sa force et son endurance sont établies à 0/0. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance.
 - La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
-

Analyse des éclaboussures de sang

{B} {R}

Enchantement

Quand l'Analyse des éclaboussures de sang arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois qu'au moins une créature meurt, meulez une carte et mettez un marqueur « tache de sang » sur l'Analyse des éclaboussures. Puis sacrifiez-la si elle a au moins cinq marqueurs « tache de sang » sur elle. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- L'Analyse des éclaboussures de sang est sacrifiée parce qu'elle a au moins cinq marqueurs « tache de sang » sur elle uniquement pendant que sa deuxième capacité se résout. Si vous mettez un cinquième marqueur sur elle d'une autre manière quelconque, elle n'est pas immédiatement sacrifiée.
- Vous ne choisissez pas une carte de créature ciblée à renvoyer depuis votre cimetière dans votre main au moment où la deuxième capacité de l'Analyse des éclaboussures de sang se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez l'Analyse des éclaboussures de sang 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 capacité déclenchée de renvoi de l'Analyse des éclaboussures de sang se déclenche et renvoie une carte de créature dans votre main uniquement si vous la sacrifiez pendant la résolution de sa deuxième capacité. Elle ne se déclenche pas si vous la sacrifiez pour toute autre raison.

Analyser le pollen

{G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 8. (*Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 8 depuis votre cimetière.*)

Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Si vous avez rassemblé des preuves, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain. Révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- La capacité de rassembler des preuves d'Analyser le pollen vous permet de trouver une carte de terrain non-base.
-

Anzrag, la taupe sismique

{2} {R} {G}

Créature légendaire : taupe et dieu

8/4

À chaque fois qu'Anzrag, la taupe sismique devient bloquée, dégagez chaque créature que vous contrôlez.

Cette phase de combat est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

{3} {R} {R} {G} {G} : Anzrag doit être bloquée à chaque combat ce tour-ci si possible.

- Si plusieurs créatures bloquent Anzrag, la taupe sismique, sa première capacité ne se déclenche quand même qu'une seule fois.
- La première capacité d'Anzrag, la taupe sismique peut se déclencher plusieurs fois pendant le même tour. Chaque fois qu'elle se résout, vous créez une phase de combat supplémentaire.
- Si vous activez la dernière capacité d'Anzrag, la taupe sismique, seule une créature est requise pour la bloquer à chaque combat ce tour-ci. Les autres créatures peuvent aussi la bloquer, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
- Si vous activez la dernière capacité d'Anzrag, la taupe sismique, mais que chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour une raison quelconque, Anzrag n'est pas bloquée. S'il y a un coût associé au blocage d'Anzrag, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'a pas à être bloquée dans ce cas non plus.

Arme dissimulée

{1} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+0.

Déguisement {2} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

Quand l'Arme dissimulée est retournée face visible, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1} {R}

- Attacher l'Arme dissimulée avec sa capacité déclenchée ne revient pas à utiliser sa capacité d'équipement. Vous ne payez pas de mana pour attacher et les restrictions de temps des capacités d'équipement ne s'appliquent pas.
 - Si la créature ciblée devient une cible illégale, l'Arme dissimulée reste sur le champ de bataille détachée.
 - Vous pouvez retourner l'Arme dissimulée face visible même si vous ne contrôlez pas de créatures.
-

Artiste pyrotechnique

{1}{R}

Créature : viashino et assassin

3/2

Déguisement {R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

À chaque fois que l'Artiste pyrotechnique ou qu'une autre créature que vous contrôlez est retournée face visible, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

- Si une créature qui est retournée face visible quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée de l'Artiste pyrotechnique ne se résolve, utilisez la force de cette créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures elle inflige.
-

Audience avec Trostani

{2}{G}

Rituel

Créez un jeton de créature 0/1 verte Plante, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de jetons de créature appelés différemment que vous contrôlez.

- Pour déterminer le nombre de jetons de créature appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque jeton de créature que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement le même que celui d'un autre jeton de créature que vous avez déjà compté de cette manière.
 - À moins qu'un jeton ne soit une copie d'un autre permanent, ou ait explicitement reçu un nom avec l'effet qui l'a créé, son nom est « Jeton » plus les sous-types qu'il a reçus au moment où il a été créé. Par exemple, le jeton de créature 0/1 verte Plante créé par l'Audience avec Trostani est appelé « Jeton Plante ».
-

Auditrice des dossiers

{2}{W}

Créature : humain et détective

1/4

Quand l'Auditrice des dossiers arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous résolvez une affaire, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'enchantement parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts d'affaire.

- La première capacité de l'Auditrice des dossiers se déclenche à chaque fois qu'une capacité « à résoudre » que vous contrôlez se résout.
-

Aurélia, la loi supérieure
{3}{R}{W}
Créature légendaire : ange
4/4

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'un joueur attaque avec au moins trois créatures, vous piochez une carte.

À chaque fois qu'un joueur attaque avec au moins cinq créatures, Aurélia, la loi supérieure inflige 3 blessures à chacun de vos adversaires et vous gagnez 3 points de vie.

- Pour les deux capacités déclenchées, peu importe ce qui arrive aux créatures attaquantes en réponse. Tant que ce joueur a attaqué avec au moins le nombre approprié de créatures, les effets des capacités déclenchées d'Aurelia se produisent quand même.
-

Avenue publique

Terrain

L'Avenue publique arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand l'Avenue publique arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins d'engager un artefact ou un terrain dégagé que vous contrôlez.

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

- Dans le cas inhabituel où l'Avenue publique est dégagée au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous pouvez l'engager pour sa propre capacité déclenchée.
-

Avidité sournoise

{1}{W}{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature qui a infligé des blessures ce tour-ci.

Piochez trois cartes. Chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

- Vous pouvez sacrifier n'importe quelle créature que vous contrôlez qui a infligé des blessures ce tour-ci pour payer le coût supplémentaire de l'Avidité sournoise, même si le permanent auquel elle a infligé des blessures n'est plus sur le champ de bataille ou que le joueur auquel elle a infligé des blessures n'est plus dans la partie.
-

Boue contre l'humanité

{2} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 0/0 verte Limon avec le piétinement. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant deux plus le nombre total de cartes qui sont des limons ou qui sont appelées Boue contre l'humanité que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Boue contre l'humanité.

- La Boue contre l'humanité n'est mise dans votre cimetière qu'après qu'elle finit de se résoudre, alors elle ne se compte pas elle-même pour son propre effet.
 - Si vous possédez des cartes face cachée en exil, elles ne comptent pas pour la valeur de X, même si vous êtes autorisé à les regarder et que vous savez que ce sont des cartes de limon ou des cartes appelées Boue contre l'humanité.
 - La dernière capacité de la Boue contre l'humanité vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement en format Limité *Meurtres au manoir Karlov*, vous ne pouvez pas ajouter de Boue contre l'humanité de votre collection personnelle.
 - La dernière capacité de la Boue contre l'humanité vous permet également d'ignorer la règle du « Singleton » dans des formats tels que Commander.
-

Boulvari

{U/R}

Éphémère

Une créature ciblée attaque ou bloque ce tour-ci si possible.

//

Hourvari

{4} {R/G} {R/G}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez retourner face visible une créature que vous contrôlez.

- Si la créature ciblée par le Boulvari est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas attaquer ou bloquer, elle n'attaque pas ou ne bloque pas ce tour-ci. S'il y a un coût associé à l'attaque ou au blocage de cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer ou bloquer dans ce cas non plus.
-

Charme de l'archidruide

{G}{G}{G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain et révélez-la. Mettez-la sur le champ de bataille engagée si c'est une carte de terrain. Sinon, mettez-la dans votre main. Puis mélangez.
 - Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
 - Exilez une cible, artefact ou enchantement.
-
- Vous ne pouvez pas choisir le deuxième mode du Charme de l'archidruide à moins que vous et un autre joueur n'avez des créatures à cibler.
 - Si vous choisissez le deuxième mode et que votre créature n'est pas une cible légale au moment où le Charme de l'archidruide se résout, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle, et aucune blessure n'est infligée.
 - Si vous choisissez le deuxième mode et que la créature que vous ne contrôlez pas n'est pas une cible légale au moment où le Charme de l'archidruide se résout, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur votre créature.

Chien de garde Karlov

{3}{W}

Créature : chien

3/2

Vigilance

Les permanents que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être retournés face visible pendant votre tour.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Tant que le Chien de garde Karlov est sur le champ de bataille, les adversaires ne peuvent pas essayer de retourner face visible des créatures face cachée en payant un coût de déguisement ou de mue ou en payant le coût de mana d'une créature voilée ou manifestée.
 - Ce qui arrive aux créatures en réponse n'a pas d'importance. Tant que vous avez attaqué avec au moins trois créatures, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour quand la capacité déclenchée du Chien de garde Karlov se résout.
-

Chien viscéral menaçant

{B}

Créature : chien

1/1

Menace

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*

- La capacité du Chien viscéral menaçant vérifie la force d'une créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive sur le champ de bataille mais devient supérieure à 2 après le déclenchement de la capacité, vous surveillez 1 quand même.
-

Chuchoteur des haies

{G}

Créature : elfe et druide et détective

0/3

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Chuchoteur des haies pendant votre étape de dégagement. {3} {G}, {T}, rassemblez des preuves 4 : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 5/5 verte Plante et Sanglier avec la célérité tant que le Chuchoteur des haies reste engagé. C'est toujours un terrain. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Pour rassembler des preuves 4, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 4 depuis votre cimetière.)*

- Si le Chuchoteur des haies quitte le champ de bataille avant que sa capacité activée ne se résolve, le terrain ciblé ne devient pas une créature.
-

Cible pratique

{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Cible pratique arrive sur le champ de bataille, suspectez la créature enchantée. *(Elle a la menace et ne peut pas bloquer.)*

La créature enchantée gagne +1/+1.

{2} {R} : Renvoyez la Cible pratique depuis votre cimetière dans votre main.

- Si la Cible pratique quitte le champ de bataille, la créature qu'elle enchantait reste suspectée jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet fasse qu'elle n'est plus suspectée.
-

Collecteur d'échantillons
{2}{G}
Créature : troll et détective
2/3

À chaque fois que le Collecteur d'échantillons attaque, vous pouvez rassembler des preuves 3. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. *(Pour rassembler des preuves 3, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.)*

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité du Collecteur d'échantillons au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous rassemblez des preuves 3 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.

Consultante aguerrie
{1}{W}
Créature : humain et détective
1/3

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, la Consultante aguerrie gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Ce qui arrive aux créatures en réponse n'a pas d'importance. Tant que vous avez attaqué avec au moins trois créatures, la Consultante aguerrie gagne quand même +2/+0 jusqu'à la fin du tour quand sa capacité déclenchée se résout.

Contretemps soudain
{2}{U}{U}
Éphémère
Le propriétaire d'une cible, sort ou permanent non-terrain, la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

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

Contraint à tuer
{3}{U}{B}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.
La créature enchantée a une force et une endurance de base de 1/1, a le contact mortel et est un assassin en plus de ses autres types.

- Contraint à tuer remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui de l'Arrivée propice, 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.

Corde

{G}

Artefact : indice et équipement

La créature équipée gagne +1/+2, à la portée et ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

{2}, sacrifiez la Corde : Piochez une carte.

Équipement {3}

- Si la créature équipée a aussi la menace, elle ne peut pas être bloquée du tout.

Courte échelle

{G}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert la portée.

- Le nombre de créatures que vous contrôlez n'est vérifié qu'une seule fois, au moment où la Courte échelle se résout. Le bonus ne change pas, même si plus tard le nombre de créatures que vous contrôlez change.
- Si vous ciblez une créature que vous contrôlez avec la Courte échelle, n'oubliez pas de compter cette créature.

Cryptex

{2}

Artefact

{T}, rassemblez des preuves 3 : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « déverrouillage » sur le Cryptex. *(Pour rassembler des preuves 3, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.)*
Sacrifiez le Cryptex : Surveillez 3, puis piochez trois cartes. N'activez que si le Cryptex a au moins cinq marqueurs « déverrouillage » sur lui.

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

Débilitation de l'âme

{3} {B}

Enchantement

Flash

Quand la Débilitation de l'âme arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si plusieurs cartes de créature quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité de la Débilitation de l'âme ne se déclenche qu'une seule fois.

Débutante à qui rien n'échappe

{1} {G}

Créature : humain et détective

2/2

Vigilance

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force est supérieure à la force de la Débutante à qui rien n'échappe ou si son endurance est supérieure à l'endurance de la Débutante à qui rien n'échappe, mettez un marqueur +1/+1 sur la Débutante à qui rien n'échappe et enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

- Quand 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 Débutante à qui rien n'échappe. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité déclenchée de la Débutante à qui rien n'échappe ne se déclenche pas.
- Si la capacité déclenchée de la Débutante à qui rien n'échappe 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 la capacité n'essaie de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les 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 la capacité déclenchée de la Débutante à qui rien n'échappe se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenche la capacité d'une Débutante à qui rien n'échappe 2/2.
- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, la capacité déclenchée de la Débutante à qui rien n'échappe peut se déclencher plusieurs fois, même si la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaie de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une Débutante à qui rien n'échappe 2/2 et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, la capacité déclenchée de la Débutante à qui rien n'échappe se déclenche deux fois. La première capacité se résout, et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la Débutante à qui rien n'échappe et vous enquêtez. 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 Débutante à qui rien n'échappe. Cette capacité ne fait donc rien.
- Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité de la Débutante à qui rien n'échappe se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa.

Dans ce cas, la capacité se résout quand même et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la Débutante à qui rien n'échappe et vous enquêtez. Par exemple, si vous contrôlez une Débutante à qui rien n'échappe 2/2 et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure, donc la capacité déclenchée de la Débutante à qui rien n'échappe se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand la capacité de la Débutante à qui rien n'échappe essaie de se résoudre, la force de l'autre créature est supérieure. Vous mettez donc un marqueur +1/+1 sur la Débutante à qui rien n'échappe et vous enquêtez.

Déchiffreur de codes fugitif

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

2/1

Prouesse, célérité

Déguisement {5}{R}. Ce coût est réduit de {1} pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}).*

Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

Quand le Déchiffreur de codes fugitif est retourné face visible, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

- Si vous n'avez aucune carte en main au moment où la dernière capacité du Déchiffreur de codes fugitif se résout, vous ne vous défaussez pas de cartes, mais vous piochez quand même trois cartes.
-

Delney, vigie débrouillarde

{2}{W}

Créature légendaire : humain et éclairé

2/2

Les créatures que vous contrôlez de force inférieure ou égale à 2 ne peuvent pas être bloquées par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

Si une capacité d'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Une fois qu'une créature que vous contrôlez est devenue bloquée, réduire sa force à 2 ou moins et/ou augmenter la force de la créature qui la bloque à 3 ou plus ne la fait pas devenir non-bloquée.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « 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 dernière capacité de Delney, vigie débrouillarde. Par exemple, une créature 1/1 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 [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « au moment où [cette créature] est retournée face visible » ne sont pas non plus affectées.
- La dernière capacité de Delney, vigie débrouillarde 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 d'une manière quelconque deux Delney, vigie débrouillarde, les capacités des créatures que vous contrôlez avec une force inférieure ou égale à 2 se déclenchent trois fois. Une troisième Delney provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des 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 [cette créature] est retournée face visible » se déclenchent une fois supplémentaire seulement si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 une fois qu'elle a été retournée face visible.
- Une fois qu'une capacité d'une créature que vous contrôlez s'est déclenchée, réduire sa force à 2 ou moins ne fait pas que cette capacité se déclenche une fois de plus. De même, une fois qu'une capacité d'une créature que vous contrôlez avec une force inférieure ou égale à 2 s'est déclenchée une fois supplémentaire avec la dernière capacité de Delney, vigie débrouillarde, augmenter sa force à trois ou plus ne retire pas cette capacité déclenchée supplémentaire de la pile.

Derrière le masque

{U}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6. (*Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Jusqu'à la fin du tour, une cible, artefact ou créature, devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/3. Si des preuves ont été rassemblées, elle a une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour à la place.

- Derrière le masque remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance d'une créature ou d'un véhicule à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
 - Si Derrière le masque fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.
-

Détisseuse de conspirations
{5} {U} {U}
Créature : sphinx et détective
6/6
Vol

Vous pouvez rassembler des preuves 10 à la place de payer le coût de mana des sorts que vous lancez. (*Pour rassembler des preuves 10, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 10 depuis votre cimetière.*)

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux d'Exiger des réponses, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si vous lancez un sort depuis votre cimetière (par exemple un sort avec le flashback), vous ne pouvez pas non plus exiler cette carte pour payer le coût alternatif de rassembler des preuves offert par la Détisseuse de conspirations.
- Si vous lancez un sort avec le coût alternatif de rassembler des preuves offert par la Détisseuse de conspirations et que vous rassemblez aussi des preuves en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, les capacités des permanents qui se déclenchent « à chaque fois que vous rassemblez des preuves » se déclenchent deux fois. C'est aussi vrai pour les capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière. » Par exemple, mettons que vous contrôlez la Détisseuse de conspirations et l'Examinatrice de preuves. Vous lancez la Farfadette anti-crime et choisissez de rassembler des preuves 10 à la place de payer son coût de mana. Vous choisissez aussi de rassembler des preuves 6 en tant que coût supplémentaire. Chacune de ces actions déclenche la dernière capacité de l'Examinatrice de preuves, et vous enquêterez deux fois.
- Si un sort a un coût supplémentaire qui inclut « rassembler des preuves », comme celui d'Analyser le pollen, les effets supplémentaires qui se produisent « si vous avez rassemblé des preuves » se produisent seulement si ce coût supplémentaire a été payé. Utiliser le coût alternatif de la Détisseuse de conspirations ne fera pas se produire ces effets supplémentaires.

Détonation suspecte
{4} {R}
Rituel
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez sacrifié un artefact ce tour-ci.
Ce sort ne peut pas être contrecarré. (*Ceci inclut la capacité de parade.*)
La Détonation suspecte inflige 4 blessures à une créature ciblée.

- Si vous ciblez une créature ou un planeswalker avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade, mais la Détonation suspecte n'est pas contrecarrée même si vous ne le faites pas.
-

Dévoiler le coupable

{1} {R}

Éphémère

Choisissez l'un ou les deux —

- Retournez face visible une créature face cachée ciblée.
- Exilez n'importe quel nombre de créatures face visible avec le déguisement que vous contrôlez dans un tas face cachée, mélangez ce tas et voilez-les. *(Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

- Le tas est mélangé pour cacher à vos adversaires l'identité des créatures voilées. Après avoir voilé les créatures, vous pouvez les regarder.
-

Diligence raisonnable

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Diligence raisonnable arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez autre que la créature enchantée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

- Dans le cas inhabituel où la deuxième capacité de la Diligence raisonnable se déclenche et que la Diligence raisonnable devient attachée à la cible de sa propre capacité déclenchée avant la résolution de cette capacité, quand la capacité déclenchée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
-

Dissimulation mortelle

{3} {B} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6.

Détruisez toutes les créatures. Si des preuves ont été rassemblées, exilez une carte depuis le cimetière d'un adversaire. Puis cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

- Contrairement à de nombreux effets de ce type, la Dissimulation mortelle permet à son contrôleur d'exiler un terrain de base.
-

Doute raisonnable

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.

Suspectez jusqu'à une créature ciblée. *(Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.)*

- Vous ne pouvez pas lancer le *Doute raisonnable* juste pour suspecter une créature. Il doit y avoir un sort sur la pile qui est une cible légale pour le *Doute raisonnable*.
-

Écrabouilleur bourdonnant de Krenko

{2} {R} {R}

Créature-artefact : insecte et mécanoptère

4/4

Vol, piétinement

Quand l'Écrabouilleur bourdonnant de Krenko arrive sur le champ de bataille, pour chaque joueur, détruisez jusqu'à un terrain non-base que ce joueur contrôle. Pour chaque terrain détruit de cette manière, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Aucun des terrains non-base n'est une cible de la capacité déclenchée de l'Écrabouilleur bourdonnant de Krenko.
-

Éliminatrice de la Citerraine

{3} {B} {B}

Créature : gorgonoïde et assassin

3/3

Quand l'Éliminatrice de la Citerraine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un artefact ou une créature. Quand vous faites ainsi, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne choisissez pas une cible au moment où la capacité de l'Éliminatrice de la Citerraine se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un artefact ou une créature 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.
-

Éliminer l'impossible

{1} {U}

Éphémère

Enquêtez. Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour. Si certaines d'entre elles sont suspectées, elles ne sont plus suspectées. *(Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

- Éliminer l'impossible n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où il se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas -2/-0 et n'arrêtent pas d'être suspectées.
-

Embusqueur des ponceaux

{3}{G}{G}

Créature : guivre et horreur

4/5

Quand l'Embusqueur des ponceaux arrive sur le champ de bataille ou est retourné face visible, une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

Déguisement {4}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

- Si la créature ciblée est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.
-

Énigme vivante

{4}{U}

Créature : élémental

2/5

Défense talismanique

Si vous deviez piocher une carte pendant que votre bibliothèque ne contient aucune carte, passez cette pioche à la place.

Tant qu'il n'y a pas de cartes dans votre bibliothèque, l'Énigme vivante a une force et une endurance de base de 10/10 et a le vol et la vigilance.

- Si vous devez piocher plus d'une carte et que vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque, vous piochez chaque carte de votre bibliothèque, puis vous passez les pioches restantes.
 - Si au moins deux effets de remplacement devaient s'appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.
-

Enjambeur volt de Kylox

{1}{U}{R}

Artefact : véhicule

4/4

Rassemblez des preuves 6 : L'Enjambeur volt de Kylox devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que l'Enjambeur volt de Kylox attaque, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi les cartes exilées par lui. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Pilotage 2

- Vous choisissez de lancer un sort ou non parmi les cartes exilées au moment où la capacité déclenchée de l'Enjambeur volt de Kylox 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.
-

Enterrée dans le jardin

{2}{G}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand Enterrée dans le jardin arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas jusqu'à ce qu'Enterrée dans le jardin quitte le champ de bataille.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

- Si Enterrée dans le jardin 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.
-

Entrave improvisée

{2}{W}

Enchantement

Quand l'Entrave improvisée arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Entrave improvisée quitte le champ de bataille. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si l'Entrave improvisée quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée, mais vous gagnez quand même 2 points de vie.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de l'Entrave improvisée 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.
-

Épaves

{1} {G/U}

Éphémère

Meulez trois cartes. Enquêtez. (Créez un jeton Indice.

C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact :

Piochez une carte. »)

//

Déchets

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

Rituel

Chaque adversaire meule trois cartes, puis vous pouvez lancer un sort depuis le cimetière de chaque adversaire sans payer son coût de mana. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

- Vous choisissez de lancer ou non des sorts depuis les cimetières des adversaires au moment où les Déchets se résolvent. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution des Déchets. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Érudit au noyau de vapeur

{2} {U}

Créature : anomalie et détective

2/2

Vol, vigilance

Quand l'Érudit au noyau de vapeur arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'éphémère ou de rituel ou d'une carte de créature avec le vol.

- Vous pouvez vous défausser d'une carte d'éphémère, d'une carte de rituel, d'une carte de créature avec le vol, ou de deux cartes de votre choix, même si une de ces cartes ou les deux ont les caractéristiques listées.

Escroc acculé

{4} {R}

Créature : viashino et guerrier

5/4

Quand l'Escroc acculé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un artefact. Quand vous faites ainsi, l'Escroc acculé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité de l'Escroc acculé au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un artefact 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.

Éventreur de veines

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

Créature : vampire et assassin

6/5

Vol

Parade — Sacrifiez une créature.

À chaque fois qu'une créature meurt, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Si l'Éventreur de veines meurt en même temps qu'au moins une autre créature, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.

Explosion inopportune

{2} {U} {R}

Rituel

Piochez deux cartes. Vous pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Quand vous faites ainsi, l'Explosion inopportune inflige X blessures à chaque créature, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes défaussées de cette manière.

- Si une carte défaussée de cette manière a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Familier du forum

{W}

Créature : chat

1/1

Déguisement {1} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

Quand le Familier du forum est retourné face visible, renvoyez un autre permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire et mettez un marqueur +1/+1 sur le Familier du forum.

- Si la cible de la dernière capacité du Familier du forum est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueurs +1/+1 sur le Familier du forum.

Fantôme veilmarché

{1}{W}

Créature : esprit et détective

2/2

À chaque fois qu'une autre créature de force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Fantôme veilmarché acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- La capacité du Fantôme veilmarché vérifie la force d'une créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive sur le champ de bataille mais devient supérieure à 2 après le déclenchement de la capacité, le Fantôme veilmarché acquiert quand même le vol jusqu'à la fin du tour.

Farfadette anti-crime

{2}{U}

Créature : peuple fée et détective

2/2

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6. (*Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Vol

Quand la Farfadette anti-crime arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée. Si vous avez rassemblé des preuves, mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la dernière capacité de la Farfadette anti-crime. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où la capacité se résout et que vous avez rassemblé des preuves, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.

Faucon convoité

{1}{U}{U}

Créature-artefact : oiseau

1/4

Vol

À chaque fois que le Faucon convoité attaque, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé que vous possédez mais que vous ne contrôlez pas.

Déguisement {1}{U}

Quand le Faucon convoité est retourné face visible, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de n'importe quel nombre de permanents ciblés que vous contrôlez.

Piochez une carte pour chaque permanent dont il a acquis le contrôle de cette manière.

- Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé.

Flamber le témoin

{X} {R}

Rituel

Flamber le témoin inflige deux fois X blessures à une créature ciblée. Si un surplus de blessures a été infligé à cette créature de cette manière, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Une créature a subi un surplus de blessures si au moins une source lui a infligé plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à son endurance, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées ce tour-ci.
- Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle. Si Flamber le témoin a le contact mortel (peut-être à cause de l'effet de Judith, connaissance en carnage), toute quantité supérieure à 1 blessure inflige un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures infligées à cette créature ce tour-ci n'est pas supérieure à l'endurance de la créature.

Fripouilles frappées

{3} {U}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré. (*Ceci inclut la capacité de parade.*)

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées et mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune d'elles.

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

- Si vous ciblez une créature avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade, mais les Fripouilles frappées ne sont pas contrecarrées même si vous ne le faites pas.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir des cibles pour les Fripouilles frappées. Cependant, si vous le faites et que toutes ces créatures sont des cibles illégales au moment où les Fripouilles frappées essaient de se résoudre, elles ne se résolvent pas et aucun de leurs effets n'a lieu. Vous n'enquêtez pas.

Gadgeteuse légiste

{2} {U}

Créature : vedalken et artificier et détective

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

Les capacités activées des artefacts que vous contrôlez coûtent {1} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana de ce coût à moins d'un mana.

- 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. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la capacité de réduction de coût de la Gadgeteuse légiste.
- La dernière capacité de la Gadgeteuse légiste n'affecte que les capacités des artefacts que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les coûts des capacités activées de cartes d'artefact qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage) ne seront pas réduits.

Gardien de la porte inflexible

{1}{W}

Créature : éléphant et clerc

3/2

Déguisement {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

Quand le Gardien de la porte inflexible est retourné face visible, exiliez un autre permanent non-terrain ciblé. Si vous le contrôliez, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé. Sinon, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Détective.

- Si vous avez contrôlé le permanent ciblé plus tôt pendant le tour mais pas au moment où la dernière capacité du Gardien de la porte inflexible se résout, vous ne le renvoyez pas sur le champ de bataille engagé. Le joueur qui contrôlait ce permanent au moment où il a été exilé crée un détective.
- Si le contrôleur de la dernière capacité du Gardien de la porte inflexible contrôlait le permanent ciblé au moment où la capacité a commencé à se résoudre, le permanent revient sur le champ de bataille engagé sous le contrôle de ce joueur, peu importe qui est son propriétaire.

Gigot de krovod

{W}

Artefact : nourriture et équipement

La créature équipée gagne +2/+0.

{2}, {T}, sacrifiez le Gigot de krovod : Vous gagnez

3 points de vie.

Quand le Gigot de krovod est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}.

Si vous faites ainsi, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chien.

Équipement {2}

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez engager le Gigot de krovod pour payer le coût de la capacité activée de l'Apothecary White.

Hélice d'éclairs

{R} {W}

Éphémère

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

- Si la cible choisie est illégale quand l'Hélice d'éclairs essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.
-

Héritage précipité

{R} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature subit des blessures, son contrôleur peut exiler autant de cartes du dessus de sa bibliothèque. Il peut jouer ces cartes jusqu'à la fin de son prochain tour.

- Les joueurs payent tous les coûts et suivent toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec l'effet de l'Héritage précipité. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, ils ne peuvent la jouer que pendant leur phase principale et quand la pile est vide.
-

Héroïne de la dixième circonscription

{1} {W}

Créature : humain

2/3

{1} {W}, rassemblez des preuves 2 : L'Héroïne de la dixième circonscription devient un humain et détective avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert la vigilance.

{2} {W}, rassemblez des preuves 4 : Si l'Héroïne de la dixième circonscription est un détective, elle devient une créature légendaire appelée Mileva, la Vaillante, elle a une force et une endurance de base de 5/5 et elle acquiert « Les autres créatures que vous contrôlez ont l'indestructible ».

- Aucune de ces capacités n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que l'Héroïne de la dixième circonscription quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- Généralement, les capacités de l'Héroïne de la dixième circonscription sont activées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent sur la carte. Cependant, si l'Héroïne de la dixième circonscription est un humain et détective 5/5 légendaire appelé Mileva, la Vaillante avec la vigilance et « Les autres créatures que vous contrôlez ont l'indestructible » et que vous activez sa première capacité à nouveau, elle devient un humain et détective 4/4 légendaire appelé Mileva, la Vaillante avec les mêmes capacités, et une occurrence supplémentaire (et très probablement redondante) de vigilance.
- Vous pouvez activer la deuxième capacité de l'Héroïne de la dixième circonscription quels que soient ses types de créature. La capacité vérifie les types de créature de l'Héroïne de la dixième circonscription au moment où elle se résout. Si l'Héroïne de la dixième circonscription n'est pas un détective à ce moment, la capacité ne fait rien.

- La deuxième capacité de l'Héroïne de la dixième circonscription vérifie si c'est un détective. Peu importe comment elle est devenue un détective.
- Les effets des capacités de l'Héroïne de la dixième circonscription remplacent les autres effets qui établissent la force et/ou l'endurance si, et seulement si, ces effets existaient avant que la capacité ne se résolve. Ils ne remplacent pas les effets qui modifient la force ou l'endurance sans l'établir (qu'ils proviennent d'une capacité statique, de marqueurs ou d'un sort ou d'une capacité résolue), et ils ne remplacent pas non plus des effets qui établissent la force et l'endurance qui font leur apparition après leur résolution. Les effets qui échangent la force et l'endurance de la créature sont toujours appliqués après les autres effets modificateurs de force ou d'endurance, y compris ces deux-là, quel que soit l'ordre dans lequel ils sont créés.

Incinérateur des coupables

{4} {R} {R}

Créature : dragon

6/6

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Incinérateur des coupables inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez rassembler des preuves X. Quand vous faites ainsi, l'Incinérateur des coupables inflige X blessures à chaque créature et à chaque planeswalker que ce joueur contrôle.
(Pour rassembler des preuves X, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à X depuis votre cimetière.)

- Vous pouvez rassembler des preuves 0, mais votre enquête risque de piétiner un moment. Néanmoins, si vous choisissez de le faire, les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous rassemblez des preuves », comme celle du Préfet à la surveillance et de l'Examinatrice de preuves se déclenchent quand même.

Informateur des tunnels

{1} {G}

Créature : taupe et éclaireur

1/1

Au début de votre étape de fin, si une créature face cachée est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Informateur des tunnels.
 {T} : Ajoutez {G}.

- La première capacité de l'Informateur des tunnels se déclenche tant qu'une créature face cachée est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, même si cette créature a été retournée face visible ou a quitté le champ de bataille entretemps. Une créature qui arrive sur le champ de bataille face visible et se retourne face cachée plus tard pendant le tour ne déclenche pas la première capacité de l'Informateur des tunnels.

Inspectrice de Vitu-Ghazi

{1}{G}

Créature : elfe et détective

1/3

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6. (*Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Portée

Quand l'Inspectrice de Vitu-Ghazi arrive sur le champ de bataille, si vous avez rassemblé des preuves, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

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

Interrogatoire officieux

{W}{U}

Éphémère

Ce sort coûte {W}{U} supplémentaires à lancer pour chaque cible après la première.

Choisissez n'importe quel nombre de joueurs ciblés.

Enquêtez X fois, X étant le nombre total de créatures que ces joueurs contrôlent.

- Si les joueurs ciblés ne sont plus des cibles légales au moment où l'Interrogatoire officieux se résout, leurs créatures ne sont pas comptées quand vous déterminez le nombre de jetons que vous créez.
 - Vous choisissez le nombre de cibles que l'Interrogatoire officieux a et quelles sont ces cibles au moment où vous le lancez. Vous ne pouvez pas choisir la même cible plus d'une fois. Il est légal de lancer l'Interrogatoire officieux sans cibles, même s'il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant d'envisager cette option.
 - La valeur de mana de l'Interrogatoire officieux ne change pas, peu importe combien de cibles il a.
 - Si ce sort est copié et que l'effet qui copie le sort permet à un joueur de choisir de nouvelles cibles pour la copie, le nombre de cibles ne peut pas être changé. Le joueur peut changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, le joueur ne peut pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - Si un sort ou une capacité vous permet de lancer l'Interrogatoire officieux sans payer son coût de mana, vous devez quand même payer le coût supplémentaire pour toutes les cibles après la première.
-

Intrusion d'esprit

{3} {U} {U}

Éphémère

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Mécanoptère avec le vol, puis mettez un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque carte mise dans votre cimetière de cette manière.

- Vous décidez quel adversaire choisit le tas pendant la résolution de l'Intrusion d'esprit.
 - Vous pouvez choisir de mettre toutes les cartes dans un tas et de laisser l'autre tas vide. Si vous faites ainsi, l'adversaire choisit de mettre les cartes révélées dans votre main ou dans votre cimetière.
-

Jeunes fouineurs

{3} {R} {W}

Créature : humain et détective

4/5

Célérité

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Ce qui arrive aux créatures en réponse n'a pas d'importance. Tant que vous avez attaqué avec au moins trois créatures, vous enquêtez quand la capacité déclenchée des Jeunes fouineurs se résout.
-

Jongleur rune-brandon

{B} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

Quand le Jongleur rune-brandon arrive sur le champ de bataille, suspectez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. (*Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.*)

{3} {B} {R}, sacrifiez une créature suspectée : Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

- Si le Jongleur rune-brandon est suspecté, vous pouvez le sacrifier pour payer le coût de sa propre dernière capacité.
-

Judith, connaisseuse en carnage

{3}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

3/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, choisissez l'un —

- Ce sort acquiert le contact mortel et le lien de vie.
- Créez un jeton de créature 2/2 rouge Diablotin avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 2 blessures à chaque adversaire ».

- La capacité déclenchée de Judith, connaisseuse en carnage se résout avant le sort qui l'a déclenchée. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
- Un sort d'éphémère ou de rituel avec le contact mortel doit vraiment infliger des blessures à une créature pour qu'elle soit détruite. Si le sort instruit un autre objet d'infliger des blessures (par exemple la Question percutante), le sort n'inflige pas lui-même des blessures et son occurrence de contact mortel ne s'applique pas. Infliger 0 blessure n'équivaut pas à infliger des blessures.
- De même, un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie doit vraiment infliger des blessures pour faire gagner des points de vie à son contrôleur. Si le sort instruit un autre objet d'infliger des blessures, son contrôleur ne gagne pas de points de vie quand ces blessures sont infligées.

Justificatrice d'Aurélia

{2}{W}{W}

Créature : ange

4/2

Vol, lien de vie, parade {2}

Déguisement {X}{3}{W}

Quand la Justificatrice d'Aurélia est retournée face visible, exilez jusqu'à X autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand la Justificatrice d'Aurélia quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

- Si la Justificatrice d'Aurélia quitte le champ de bataille avant que sa capacité « retournée face visible » ne se résolve, sa capacité de départ du champ de bataille se déclenche et ne fait rien. Puis la capacité « retournée face visible » se résout et exile les créatures et/ou les cartes de créature ciblées indéfiniment.
 - Si une créature ciblée par la capacité « retournée face visible » meurt avant que cette capacité ne se résolve, elle devient une cible illégale même si elle pourrait être une carte de créature dans un cimetière au moment où la capacité se résout. Elle n'est pas exilée.
-

Kaya, justice des esprits
{2}{W}{B}
Planeswalker légendaire : Kaya

3

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez et/ou une carte de créature dans votre cimetière sont mises en exil, vous pouvez choisir une carte de créature parmi elles. Jusqu'à la fin du tour, un jeton ciblé que vous contrôlez en devient une copie, excepté qu'il a le vol.

+2: Surveillez 2, puis exilez une carte depuis un cimetière.

+1: Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

-2: Exilez une créature ciblée que vous contrôlez. Pour chaque autre joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

- Le jeton ciblé copie les valeurs imprimées de la carte en exil, avec l'exception notée. Peu importe que la carte ait été une copie d'autre chose quand elle était sur le champ de bataille.
- Si une carte de créature qui était exilée n'est plus en exil quand la première capacité de Kaya, justice des esprits se résout (peut-être à cause de l'Extraction de l'éternité ou d'un effet similaire), vous ne pouvez pas choisir cette carte de créature avec cette capacité.
- Vous choisissez toutes les cibles pour la dernière capacité de Kaya, justice des esprits.

Kellan, prodige curieux
{2}{G}{U}
Créature légendaire : humain et peuple fée et détective
3/4

Vol, vigilance

À chaque fois que Kellan, prodige curieux attaque, détruisez jusqu'à un artefact ciblé. Si vous contrôliez ce permanent, piochez une carte.

//ADV//

Filer le suspect

{G}{U}

Rituel : aventure

Enquêtez. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Si l'artefact que vous ciblez avec la capacité déclenchée de Kellan, prodige curieux n'est pas détruit (peut-être parce qu'il est indestructible), vous piochez quand même une carte du moment que vous contrôlez l'artefact.
 - L'effet de Filer le suspect qui vous permet de jouer un terrain supplémentaire est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, pendant un tour où vous lancez deux Filer le suspect, vous pouvez jouer trois terrains.
-

Krenko, magnat de la rue d'étain
{2} {R}
Créature légendaire : goblin
3/3
Célérité
{T}, sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque goblin que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 rouge Goblin. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si Krenko, magnat de la rue d'étain meurt en même temps qu'au moins un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche quand même pour chacun de ces artefacts.

Kylox, inventeur visionnaire
{5} {U} {R}
Créature légendaire : viashino et artificier
4/4
Menace, parade {2}, célérité
À chaque fois que Kylox, inventeur visionnaire attaque, sacrifiez n'importe quel nombre d'autres créatures, puis exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant leur force totale. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes exilées sans payer leur coût de mana.

- Utilisez la force des créatures sacrifiées au moment où elles ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
 - Vous choisissez quels sorts lancer (le cas échéant) au moment où la dernière capacité de Kylox, inventeur visionnaire se résout. Si vous choisissez de lancer des sorts, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

La fierté du Cladus Coque

{10}{G}

Créature légendaire : crocodile et élan et tortue terrestre

2/15

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.

Défenseur

{2}{U}{U} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0, acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez un nombre de cartes égal à son endurance » et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie l'endurance totale des créatures que vous contrôlez (peut-être parce que vous contrôlez une créature dont l'endurance est déterminée par le nombre de cartes dans votre main), cette nouvelle endurance est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer La fierté du Cladus Coque, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si l'endurance totale des créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer La fierté du Cladus Coque reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- La valeur de mana de La fierté du Cladus Coque ne change pas, peu importe quelle est l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.
- La capacité de réduction de coût de La fierté du Cladus Coque ne peut pas réduire le coût total pour lancer le sort à moins de {G}.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de réduire l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.
- Si la cible de la dernière capacité de La fierté du Cladus Coque inflige des blessures de combat à un joueur mais quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée accordée ne se résolve, utilisez son endurance au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher.

La Massacreuse, meurtrière connue

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

4/4

Menace

Les créatures que vous contrôlez ont la flétrissure. (*Elles infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.*)

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, si son endurance était inférieure à 1, piochez une carte.

- La flétrissure s'applique à toutes les blessures infligées à des créatures par les créatures que vous contrôlez. Ceci inclut les blessures de combat ainsi que tout ce qui fait que les créatures que vous contrôlez infligent des blessures non-combat, comme la capacité déclenchée réflexive de l'Incinérateur des coupables ou l'effet de la Question percutante.

- Utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la capacité de La Massacreuse se déclenche.

Lamassu absolu

{4}{W}

Créature : lamassu

4/3

Vol

Quand le Lamassu absolu arrive sur le champ de bataille, toutes les créatures suspectées ne sont plus suspectées.

Quand le Lamassu absolu meurt, vous gagnez 3 points de vie et suspectez jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. *(Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.)*

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la dernière capacité du Lamassu absolu. Cependant, si vous le faites, et que ce permanent est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Lazav, porteur de visages

{U}{B}

Créature légendaire : changeforme et détective

2/3

À chaque fois que Lazav, porteur de visages attaque, exilez une carte ciblée depuis un cimetière, puis enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, vous pouvez faire que Lazav devienne une copie d'une carte de créature exilée par lui jusqu'à la fin du tour.

- Si la cible de la première capacité de Lazav, porteur de visages est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'enquêtez pas.

Ligne ley du Pacte des Guildes

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

Enchantement

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

Chaque permanent non-terrain que vous contrôlez est de toutes les couleurs.

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

- 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.

- Chaque terrain que vous contrôlez a les types de terrain plaine, île, marais, montagne et forêt. Il a aussi la capacité de mana de chaque type de terrain de base (par exemple, les forêts ont « {T} : Ajoutez {G}. »). Il a toujours ses autres sous-types et capacités.
 - Donner à un terrain des types de terrain de base supplémentaires ne change pas son nom ni s'il est légendaire ou de base.
-

Linge sage mugissant

{5}

Créature-artefact : golem

4/5

{2} : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez regarder les créatures face cachée que vous ne contrôlez pas à tout moment.

Déguisement {5} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

- Une fois qu'elle est résolue, la première capacité du Linge sage mugissant vous permet de regarder les créatures face cachée à chaque fois que vous le voulez jusqu'à la fin du tour, même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce que sont ces cartes devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main. Cependant, une fois que le tour se termine, vous ne pouvez plus regarder ces créatures.
 - La première capacité du Linge sage mugissant ne vous permet pas de regarder les sorts face cachée que vous ne contrôlez pas sur la pile.
-

Manteau cryptique

{2} {U}

Artefact : équipement

Quand le Manteau cryptique arrive sur le champ de bataille, voilez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis attachez-lui le Manteau cryptique. (*Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

La créature équipée gagne +1/+0 et ne peut pas être bloquée.

{1} {U} : Renvoyez le Manteau cryptique dans la main de son propriétaire.

- Vous voilez quand même la carte du dessus de votre bibliothèque même si le Manteau cryptique n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout.
 - Le Manteau cryptique n'a pas de capacité d'équipement. Sans l'aide d'autres cartes, il est impossible de l'attacher à une créature autrement qu'avec sa première capacité déclenchée. Comme c'est cryptique !
-

Mascarade illicite

{3}{B}

Enchantement

Flash

Quand la Mascarade illicite arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « imposteur » sur chaque créature que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur « imposteur » sur elle meurt, exilez-la.

Renvoyez jusqu'à une autre carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

- La dernière capacité de la Mascarade illicite affecte toutes les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs « imposteur » sur elles, pas seulement celles dont les marqueurs « imposteur » ont été mis sur elles par la deuxième capacité de la Mascarade illicite.
-

Mémoire eidétique de Proft

{1}{U}

Enchantement légendaire

Quand la Mémoire eidétique de Proft arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez pioché plus d'une carte ce tour-ci, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci moins une.

- Si vous n'avez pas pioché plus d'une carte au moment où une étape de début de combat commence pendant votre tour, la dernière capacité de la Mémoire eidétique de Proft ne se déclenche pas du tout.
 - La dernière capacité de la Mémoire eidétique de Proft vérifie le nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci, même si elle n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez pioché ces cartes.
 - La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de la Mémoire eidétique de Proft se résout.
-

Messagère discrète

{2}{U}

Créature : ondin et conseiller

3/2

La Messagère discrète ne peut pas être bloquée tant que vous avez sacrifié un artefact ce tour-ci.

À chaque fois que la Messagère discrète attaque, piochez une carte, puis défaissez-vous d'une carte.

- Sacrifier un artefact après que la Messagère discrète a été bloquée ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.
-

Mortipède de ferme à putréfaction

{3} {B}

Créature : insecte

3/4

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, le Mortipède de ferme à putréfaction gagne +1/+0 et acquiert la menace et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs cartes de créature quittent votre cimetière en même temps, la capacité du Mortipède de ferme à putréfaction ne se déclenche qu'une seule fois.

Mutation répulsive

{X} {G} {U}

Éphémère

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis contrecarrez jusqu'à un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie une quantité de mana égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Si vous ne contrôlez aucune créature au moment où la Mutation répulsive se résout, la quantité de mana que le contrôleur du sort ciblé doit payer pour empêcher son sort d'être contrecarré est 0. Ce joueur peut choisir de ne pas payer 0 mana ; s'il le fait, le sort est contrecarré.

Nécropsie urgente

{2} {B} {G}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, rassemblez des preuves X, X étant la valeur de mana totale des permanents que ce sort cible.

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

- La valeur de X est verrouillée après que vous avez choisi des cibles mais avant que vous ne payiez les coûts pour la Nécropsie urgente. Dans le cas extrêmement inhabituel où la valeur de mana d'au moins une des cibles change pendant que vous payez les coûts, le coût pour lancer la Nécropsie urgente, en incluant le coût supplémentaire, reste celui que vous avez précédemment déterminé.
-

Niv-Mizzet, le Pacte des Guildes

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

Créature légendaire : dragon et avatar

6/6

Vol, défense talismanique contre le multicolore

À chaque fois que Niv-Mizzet, le Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, un joueur ciblé pioche X cartes et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de paires de couleurs différentes parmi les permanents que vous contrôlez qui sont exactement bicolores.

- Une « paire de couleurs » est exactement deux couleurs. Il y a dix paires de couleurs dans Magic : blanc-bleu, blanc-noir, bleu-noir, bleu-rouge, noir-rouge, noir-vert, rouge-vert, rouge-blanc, vert-blanc et vert-bleu.
- La valeur de X est vérifiée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée de Niv-Mizzet, le Pacte des Guildes se résout.

Obtenir des aveux

{1}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6. (*Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Chaque adversaire sacrifie une créature. Si des preuves ont été rassemblées, à la place chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

- En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou, si vous lancez Obtenir des aveux 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 qu'il contrôle pour la sacrifier. Puis ces créatures sont sacrifiées en même temps.
 - Si des preuves ont été rassemblées et qu'un adversaire a plusieurs créatures qui partagent la force la plus élevée, ce joueur choisit laquelle sacrifier.
-

Orbe polygraphe

{4} {B}

Artefact

Quand l'Orbe polygraphe arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Vous perdez 2 points de vie.

{2}, {T}, rassemblez des preuves 3 : Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte ou qu'il ne sacrifie une créature. *(Pour rassembler des preuves 3, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.)*

- Pendant que la dernière capacité de l'Orbe polygraphe se résout, votre adversaire choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit une créature à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défausse ensuite de cette carte, sacrifie cette créature, ou perd 3 points de vie. Votre adversaire peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s'il peut se défausser de cartes ou sacrifier des créatures.
- Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l'ordre du tour fait son choix une fois, puis toutes les actions se déroulent simultanément. Les adversaires connaissent les choix faits par ceux qui les précèdent au moment de faire les leurs, même si une carte choisie pour être défaussée de cette manière n'est pas révélée avant d'être défaussée.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Orbe polygraphe fait que les deux adversaires sacrifient une créature, se défaussent d'une carte, ou perdent 3 points de vie.

Passant innocent

{1} {R}

Créature : goblin et citoyen

2/1

À chaque fois que le Passant innocent subit au moins 3 blessures, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

- La capacité du Passant innocent se déclenche uniquement s'il subit au moins 3 blessures simultanément. Elle ne se déclenche pas si un total de blessures de 3 ou plus sont infligées à des moments différents.

Phénix de réverbère

{1} {R} {R}

Créature : phénix

3/3

Vol

Quand le Phénix de réverbère meurt, vous pouvez l'exiler et rassembler des preuves 4. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagé, le Phénix de réverbère sur le champ de bataille. *(Pour rassembler des preuves 4, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 4 depuis votre cimetière.)*

- Vous ne pouvez pas exiler le Phénix de réverbère de votre cimetière pour payer le coût de rassembler des preuves de sa capacité déclenchée.
-

Poids des preuves

{1} {U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un détective que vous contrôlez. Sinon, elle a une force et une endurance de base de 1/1 et ne peut pas bloquer les détectives.

- Une fois qu'un détective a été bloqué, attacher le Poids des preuves à une créature qui le bloque ne fait pas que ce détective devienne non-bloqué.
-

Poisson-leurre

{1} {R}

Créature-artefact : indice et poisson

2/2

Célérité

Le Poisson-leurre attaque à chaque combat si possible.

{2}, sacrifiez le Poisson-leurre : Piochez une carte.

- Si le Poisson-leurre 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, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
-

Préfet à la surveillance

{3} {U}

Créature : vedalken et détective

3/3

Quand le Préfet à la surveillance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez rassembler des preuves 4. (*Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 4 depuis votre cimetière.*)

À chaque fois que vous rassemblez des preuves, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

- La dernière capacité du Préfet à la surveillance se déclenche à chaque fois que vous rassemblez des preuves pour n'importe quelle raison, pas seulement quand vous rassemblez des preuves avec sa première capacité.
-

Préposée au contrôle des foules

{3}{G}{W}

Créature : centaure et soldat

4/4

Au moment où la Préposée au contrôle des foules arrive sur le champ de bataille ou est retournée face visible, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre d'autres créatures que vous contrôlez.

Déguisement {3}{G/W}{G/W} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

- Si la Préposée au contrôle des foules arrive sur le champ de bataille au même moment qu'une ou plusieurs créatures, ces créatures ne comptent pas pour la première capacité de la Préposée au contrôle des foules.

Questionnement intérieur

{W}{B}

Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale à 1, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la carte exilée n'a pas de coût de mana, sa valeur de mana est 0.

Racines insidieuses

{B}{G}

Enchantement

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

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque plante que vous contrôlez.

- Si les Racines insidieuses deviennent d'une manière quelconque un jeton de créature, elles s'accordent à elles-mêmes la capacité « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
 - Si plusieurs cartes de créature quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité des Racines insidieuses ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Ragots de la rue d'étain

{2}{R}{G}

Créature : viashino et conseiller

4/4

Vigilance

{T} : Ajoutez {R}{G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts face cachée ou pour retourner des créatures face visible.

- Le mana produit par les Ragots de la rue d'étain ne peut pas être utilisé pour lancer un sort qui vous instruit de voiler ou de manifester des cartes.

Reconstituer le crime

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

Éphémère

Exilez une carte non-terrain ciblée dans un cimetière qui y a été mise, ce tour-ci, depuis n'importe où. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Vous lancez la copie pendant que Reconstituer le crime se résout et qu'il est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme des coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux d'Exiger des réponses, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.

Répression mordante de la criminalité

{3}{G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 6. Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous avez rassemblé des preuves. (*Pour rassembler des preuves 6, exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

Réunir les protagonistes

{1}{W}

Enchantement

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

Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort de créature de force inférieure ou égale à 2 du dessus de votre bibliothèque.

- 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.
- Si Réunir les protagonistes quitte le champ de bataille et y revient pendant le même tour, la permission de lancement accordée par l'ancien est différente de la permission de lancement accordée par le nouveau. De même, si vous contrôlez plusieurs Réunir les protagonistes, chacun a une permission de lancement différente qui peut être utilisée une fois chaque tour.
- Comme vous ne « lancez » jamais une carte de terrain, Réunir les protagonistes ne vous permet pas de jouer une créature-terrain (comme la Charmille dryade) depuis le dessus de votre bibliothèque.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque a une capacité de déguisement ou de mue, vous pouvez la lancer face cachée depuis le dessus de votre bibliothèque, même si elle n'a pas normalement une force inférieure ou égale à 2.

Revivre le passé

{5}{G}{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte d'artefact ciblée, jusqu'à une carte de terrain ciblée et jusqu'à une carte d'enchantement non-Aura ciblée depuis votre cimetière. Ce sont des créatures 5/5 Élémental en plus de leurs autres types.

- Une créature-artefact, une créature-terrain ou une créature-enchantement renvoyée de cette manière est une créature 5/5 et un élémental en plus de ses autres types de créature.
- Un équipement sans la reconfiguration qui est aussi une créature ne peut pas être attaché à quoi que ce soit. Vous pouvez activer sa capacité d'équipement, mais il ne deviendra pas attaché.
- Si un autre effet fait que l'un des permanents renvoyés devient une créature et établit sa force et son endurance au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance, et n'est pas 5/5. Notamment, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, et par conséquent un véhicule reste une créature 5/5 si vous le pilotez.

Sangfleur florissant

{1}{G}

Créature : plante et élémental

0/0

Le Sangfleur florissant gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Déguisement {4}{G}

Quand le Sangfleur florissant est retourné face visible, cherchez jusqu'à deux cartes de forêt dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

- Si vous ne trouvez qu'une seule carte de forêt avec la dernière capacité du Sangfleur florissant, vous la mettez sur le champ de bataille engagée. Vous n'avez pas l'option de la mettre dans votre main.

Sauvagerie d'Anzrag

{3}{R}{R}

Rituel

Détruisez tous les artefacts que vous ne contrôlez pas, puis exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts qui ont été mis dans des cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature exilée de cette manière. Elle acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

- La Sauvagerie d'Anzrag compte le nombre d'artefacts qui ont été mis dans les cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement ceux qui ont été détruits par la Sauvagerie d'Anzrag. Cela inclut tous les jetons d'artefact qui ont été mis dans des cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci, comme les jetons Indice, Nourriture et Trésor.

Savoir doppelganger

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

Rituel

Ciblez X permanents. Pour chacun d'entre eux, créez X jetons qui sont des copies de ce permanent.

- Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie lui-même autre chose ; voir ci-dessous). Ils ne copient 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.
- Si le permanent copié copie autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand les jetons 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 » du permanent fonctionnent aussi.

Sentinelle de Sumala

{G} {W}

Créature : elfe et archer

1/3

Portée

À chaque fois qu'un permanent face cachée que vous contrôlez est retourné face visible, mettez un marqueur +1/+1 sur lui et un marqueur +1/+1 sur la Sentinelle de Sumala.

- Si le permanent qui a été retourné face visible n'est plus sur le champ de bataille quand la capacité déclenchée de la Sentinelle de Sumala se résout, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la Sentinelle de Sumala. De même, si la Sentinelle de Sumala n'est plus sur le champ de bataille, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur le permanent qui a été retourné face visible.

Serviteur barbelé

{3} {B}

Créature-artefact : construction

1/1

Indestructible

Quand le Serviteur barbelé arrive sur le champ de bataille, suspectez-le. (*Il a la menace et il ne peut pas bloquer.*)

À chaque fois que le Serviteur barbelé inflige des blessures de combat à un joueur, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

À chaque fois que le Serviteur barbelé subit des blessures, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

- Une créature peut subir un nombre de blessures supérieur à son endurance. Par exemple, si le Serviteur barbelé subit 3 blessures, sa dernière capacité fait que l'adversaire ciblé perd 3 points de vie.
- Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que le Serviteur barbelé subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa dernière capacité n'aille sur la pile.

Silhouette à la craie

{3} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleu Détective, puis enquêtez. (*Créez un jeton Indice.*

C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

- Si plusieurs cartes de créature quittent votre cimetière en même temps, la capacité de la Silhouette à la craie ne se déclenche qu'une seule fois.

Sortie non autorisée

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Sortie non autorisée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas 1.

Spécialiste des sorties

{1}{U}

Créature : humain et détective

2/1

La Spécialiste des sorties ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

Déguisement {1}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

Quand la Spécialiste des sorties est retournée face visible, renvoyez une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire.

- Une fois que la Spécialiste des sorties a été bloquée, augmenter la force de la créature bloqueuse à 3 ou plus ne fait pas que la Spécialiste des sorties devienne non-bloquée.
- Si la Spécialiste des sorties devient bloquée pendant qu'elle est face cachée, la retourner face visible ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.

Srène portier

{1}{W}

Créature : srène

1/2

Flash

Vol

Les artefacts et les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « 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, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne sont pas affectés. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » sont des effets de remplacement.
- L'événement déclencheur ne doit pas forcément spécifier que ce sont des artefacts ou des créatures qui arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, la Traqueuse infatigable a une capacité qui dit « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. » Si un terrain-artefact ou un terrain-créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette capacité ne se déclenche pas. Si un terrain non-artefact non-créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité se déclenche.
- Vérifiez l'existence du permanent sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront. Par exemple, si vous contrôlez l'Opalescence, qui dit, entre autres « Chaque autre enchantement non-aura est une créature », chaque enchantement est une créature quand il arrive sur le champ de bataille et il ne provoque pas le déclenchement des capacités déclenchées.
- Si le Srâne portier et une autre créature ou un artefact arrivent sur le champ de bataille en même temps, aucun des deux ne provoque le déclenchement des capacités déclenchées en arrivant sur le champ de bataille.

Sur un air de jamais plus

{1} {B}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré. *(Ceci inclut la capacité de parade.)*

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

- Si vous ciblez une créature ou un planeswalker avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade, mais Sur un air de jamais plus ne est pas contrecarré même si vous ne le faites pas.

Suspect potentiel

{3} {R}

Créature : humain et gremlin

2/2

Quand le Suspect potentiel arrive sur le champ de bataille, suspectez-le. Créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Détective. *(Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.)*

- Si le Suspect potentiel n'est plus sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout, vous créez quand même un jeton Détective.

Tamanoir magnétique

{5}

Créature-artefact : construction

4/4

Quand le Tamanoir magnétique arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'équipement ciblée attachée au Tamanoir magnétique depuis votre cimetière.

À chaque fois que vous sacrifiez un artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur le Tamanoir magnétique.

- Vous pouvez cibler une carte d'équipement qui ne peut pas être légalement attachée au Tamanoir magnétique avec sa première capacité. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille détachée.
-

Teysa, oligarque opulente

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

Contact mortel

Au début de votre étape de fin, enquêtez pour chaque adversaire qui a perdu des points de vie ce tour-ci.

À chaque fois qu'un indice que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si un adversaire a perdu des points de vie et qu'il a ensuite perdu la partie, la deuxième capacité de Teysa compte quand même ce joueur pour déterminer combien de fois enquêter.
-

Tirer des conclusions

{1}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, exilez, face cachée, la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Vous ne pouvez pas la regarder.*)

{1}{R}, défaissez-vous de votre main, sacrifiez Tirer des conclusions : Mettez toutes les cartes exilées par

Tirer des conclusions dans les mains de leurs propriétaires.

- Chaque Tirer des conclusions que vous contrôlez a son propre ensemble de cartes exilées face cachée. La dernière capacité de Tirer des conclusions met uniquement ces cartes dans votre main, pas celles d'une autre carte Tirer des conclusions.
 - Si Tirer des conclusions quitte le champ de bataille avant que vous n'activiez sa dernière capacité, toutes les cartes exilées par sa capacité déclenchée restent exilées face cachée pour le reste de la partie. (*Vous ne pouvez toujours pas les regarder.*) Si vous renvoyez sur le champ de bataille la même carte Tirer des conclusions d'une manière quelconque, ce sera un nouvel objet sans lien avec ces cartes face cachée.
 - Vous pouvez payer le coût « défaissez-vous de votre main » même si votre main contient zéro carte.
-

Tisseuse de reflets
{5} {G} {G}
Créature : araignée
3/3

Portée

Quand la Tisseuse de reflets arrive sur le champ de bataille, répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Vous choisissez combien de cibles la capacité déclenchée de la Tisseuse de reflets a et combien de marqueurs sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée de la Tisseuse de reflets essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus.

Trancher depuis les ombres

{X} {B}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré. (*Ceci inclut la capacité de parade.*)

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

- Si vous ciblez une créature avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade, mais Trancher depuis les ombres ne sera pas contrecarré même si vous ne le faites pas.

Trophée de l'assassin

{B} {G}

Éphémère

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Trophée de l'assassin essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche dans sa bibliothèque.
 - Si le permanent ciblé est une cible légale mais qu'il n'est pas détruit, probablement parce qu'il a l'indestructible, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque.
 - Si le contrôleur du permanent ne cherche pas dans sa bibliothèque, il ne mélange pas sa bibliothèque.
-

Tunnel d'évasion

Terrain

{T}, sacrifiez le Tunnel d'évasion : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

{T}, sacrifiez le Tunnel d'évasion : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si la force de la créature ciblée passe à 3 ou plus après que la dernière capacité du Tunnel d'évasion est activée mais avant qu'elle ne se résolve, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe à 3 ou plus après la résolution de la capacité à la place, elle ne peut quand même pas être bloquée pendant ce tour.
 - Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, la dernière capacité du Tunnel d'évasion ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.
-

Un meurtrier parmi nous

{4} {G}

Enchantement

Quand Un meurtrier parmi nous arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain, un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Puis choisissez secrètement humain, ondin ou gobelin.

Sacrifiez Un meurtrier parmi nous, révélez le type de créature choisi : Si un jeton de créature attaquant ciblé a le type choisi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui et il acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- Il y a plusieurs manières de choisir secrètement un des types de créature, notamment écrire ce type sur un morceau de papier qui est gardé avec Un meurtrier parmi nous.
 - Si vous contrôlez plusieurs exemplaires d'Un meurtrier parmi nous, vous pouvez choisir le même type de créature ou des types différents pour chacun. Faites bien attention à noter quel type est choisi pour chaque exemplaire d'Un meurtrier parmi nous.
 - La dernière capacité d'Un meurtrier parmi nous peut cibler n'importe quel jeton de créature attaquant, pas seulement l'un des jetons créés par sa première capacité, et pas seulement un jeton du type choisi. Cependant, seul un jeton du type choisi recevra les bonus.
-

Vadrouilleur pompeux

{2} {G}

Créature : humain et citoyen

4/2

Le Vadrouilleur pompeux a la défense talismanique tant que c'est votre tour.

Le Vadrouilleur pompeux ne peut pas être bloqué par des créatures qui n'ont pas de nom.

- Les créatures face cachée n'ont pas de nom à moins qu'un effet ne l'indique.

- Une fois que le Vadrouilleur pompeux a été bloqué par une créature, retourner cette créature face cachée ou lui faire autrement perdre son nom ne fait pas qu'elle arrête de bloquer le Vadrouilleur pompeux.

Vampire buveuse de volutes

{2}{W}{B}

Créature : vampire et gredin

2/4

Vol

À chaque fois qu'une autre créature de force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{5}{W}{B} : Les créatures avec une force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de la Vampire buveuse de volutes vérifie la force d'une créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive sur le champ de bataille mais devient supérieure à 2 après le déclenchement de la capacité, chaque adversaire perd quand même 1 point de vie et vous gagnez quand même 1 point de vie.
- La capacité activée de la Vampire buveuse de volutes n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas le contact mortel ou le lien de vie.

Vigile de quartier

{1}{W}

Créature : licorne

2/2

À chaque fois qu'une autre créature de force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de la Vigile de quartier vérifie la force d'une créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive sur le champ de bataille mais devient supérieure à 2 après le déclenchement de la capacité, la créature ciblée gagne quand même +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Vol extravagant

{X}{B}{B}

Éphémère

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, face cachée. Vous pouvez regarder et jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour le lancer.

- 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 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.
- Si vous quittez la partie, les cartes exilées restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

Yarus, rugissement des dieux anciens

{2} {R} {G}

Créature légendaire : centaure et druide

4/4

Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

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

À chaque fois qu'une créature face cachée que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille face cachée sous le contrôle de son propriétaire si c'est une carte de permanent, puis retournez-la face visible.

- Normalement, les blessures de combat sont toutes infligées au même moment. Dans ce cas, la dernière capacité de Yarus, rugissement des dieux anciens se déclenche une fois pour chaque joueur auquel des créatures face cachée que vous contrôlez ont infligé des blessures de combat, peu importe le nombre de créatures qui ont infligé ces blessures. Si une de ces créatures face cachée a la double initiative ou l'initiative, la capacité se déclenche une fois pour chaque joueur ayant subi des blessures à chaque étape des blessures de combat.
- Si Yarus, rugissement des dieux anciens meurt en même temps qu'au moins une créature face cachée que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Si une créature face cachée meurt mais que la carte de permanent qu'elle devient dans le cimetière quitte le cimetière avant que la dernière capacité de Yarus, rugissement des dieux anciens ne se résolve, elle ne retourne pas sur le champ de bataille.
- Si une carte de permanent qui devrait être renvoyée sur le champ de bataille face cachée par la dernière capacité de Yarus, rugissement des dieux anciens ne peut pas être retournée face visible pour une raison quelconque, elle est quand même renvoyée sur le champ de bataille, mais elle reste face cachée. Dans ce cas, c'est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana ou sans types de créature. Comme elle n'est ni déguisée ni voilée, elle n'a pas parade {2}.

NOTES SUR DES NOUVELLES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER ***MEURTRES AU MANOIR KARLOV :***

Affaire du visage changeant

{1}{U}{U}

Enchantement : affaire

Au début de votre entretien, surveillez 1.

À résoudre — Il y a au moins quinze cartes dans votre cimetière. *(Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)*

Résolue — À chaque fois que vous lancez un sort de créature non-légitime, copiez ce sort. *(La copie devient un jeton.)*

- La capacité déclenchée que l’Affaire du visage changeant a quand elle est résolue et la copie qu’elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.
 - La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n’est pas « lancée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Tout choix effectué quand le sort se résout n’a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
 - Si un sort de permanent est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s’appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s’appliquent à une copie d’un sort qui devient un jeton.
 - Le jeton qu’une copie en cours de résolution d’un sort de permanent devient n’est pas « créé » et n’interagit pas avec les capacités qui s’intéressent aux jetons qui sont créés, comme celle de l’Affaire de la preuve chipée.
-

Armé de preuves

{2}{W}

Enchantement

Quand Armé de preuves arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. *(Pour enquêter, créez un jeton Indice. C’est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

Les indices que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +2/+0 » et équipement {2}.

- Les indices cessent d’être des équipements si Armé de preuves quitte le champ de bataille. Si certains d’entre eux sont attachés à des créatures à ce moment-là, ils deviennent détachés.
- Si vous contrôlez plus d’un Armé de preuves, les créatures équipées avec un indice et équipement gagnent +2/+0 pour chaque Armé de preuves que vous contrôlez. Le coût d’équipement est quand même {2}.

- Un équipement sans la reconfiguration qui est aussi une créature ne peut pas être attaché à quoi que ce soit. Vous pouvez activer sa capacité d'équipement, mais il ne devient pas attaché. Par exemple, si vous contrôlez à la fois un Poisson-leurre et Armé de preuves, le Poisson-leurre est une créature-artefact : indice et équipement et poisson avec « La créature équipée gagne +2/+0 » et équipement {2}, mais activer sa capacité d'équipement ne fait pas qu'il devienne attaché à la créature ciblée.

Attrape-copies

{1} {U}

Créature : peuple fée

2/1

Vol

À chaque fois que vous surveillez, vous pouvez payer {1} {U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de l'Attrape-copies.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous surveillez » se déclenche après avoir surveillé, même si vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque que le nombre de cartes qu'on vous instruit de surveiller. Elle se déclenche même si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque.
- La copie-jeton a les capacités de l'Attrape-copies et peut créer des copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas le fait que l'Attrape-copies 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 l'Attrape-copies quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrive quand même sur le champ de bataille comme une copie de l'Attrape-copies, en utilisant les valeurs copiables de l'Attrape-copies au moment où elle a quitté le champ de bataille.
- Dans le cas inhabituel où l'Attrape-copies devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que copie de ce que l'Attrape-copies copie. (Si cette explication n'est pas assez claire, nous tâcherons de... revoir notre copie.)

Bateau à vapeur angoissant

{3} {B} {B}

Artefact : véhicule

5/7

Quand le Bateau à vapeur angoissant arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit deux créatures non-jeton, non-Véhicule qu'il contrôle. Exilez-les jusqu'à ce que le Bateau à vapeur angoissant quitte le champ de bataille.

À chaque fois que le Bateau à vapeur angoissant attaque, mettez une carte exilée par lui dans le cimetière de son propriétaire. Si vous faites ainsi, enquêtez.

Pilotage 2

- En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur dans l'ordre du tour choisit deux créatures non-jeton, non-véhicule qu'il contrôle, puis toutes les créatures choisies par tous les joueurs sont exilées en même temps. Les joueurs connaissent les choix faits par les joueurs avant eux.

- Si le Bateau à vapeur angoissant quitte le champ de bataille avant que sa première capacité déclenchée ne se résolve, les créatures choisies ne sont pas exilées du tout.
-

Chercheur inoffensif

{3}{G}

Créature : centaure et détective

3/4

Pour parler — À chaque fois que le Chercheur inoffensif attaque, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, vous enquêtez. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez dégager tous les terrains que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, vous ne pouvez pas lancer de sorts jusqu'à votre prochain tour.

- Sauf en de très rares occasions, la carte que chaque joueur révèle est celle qu'il pioche.
 - Vous n'avez pas de fenêtre pour lancer des sorts après avoir dégagé tous les terrains que vous contrôlez mais avant que la portion « vous ne pouvez pas lancer de sorts » de la dernière capacité du Chercheur inoffensif ne prenne effet. Une fois que cette capacité se résout, peu importe que le Chercheur inoffensif reste sur le champ de bataille ; vous ne pourrez quand même pas lancer de sorts jusqu'au début de votre prochain tour.
-

Contrepoint

{3}{U}{B}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Vous pouvez lancer un sort de créature, d'éphémère, de rituel ou de planeswalker depuis votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de ce sort sans payer son coût de mana.

- Si le sort ciblé a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous déterminez la valeur de mana de ce sort.
- Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où le Contrepoint essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Mais si le sort ciblé est quand même une cible légale mais ne peut pas être contrecarré, le Contrepoint se résout quand même et vous permet de lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana du sort ciblé depuis votre cimetière.
- Vous lancez la carte depuis votre cimetière au moment où le Contrepoint se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

- Si un sort que vous lancez a $\{X\}$ dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Dilemme du prisonnier

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

Rituel

Chaque adversaire choisit secrètement silence ou mouchardage, puis les choix sont révélés. Si chaque adversaire a choisi silence, le Dilemme du prisonnier inflige 4 blessures à chacun d'eux. Si chaque adversaire a choisi mouchardage, le Dilemme du prisonnier inflige 8 blessures à chacun d'eux. Sinon, le Dilemme du prisonnier inflige 12 blessures à chaque adversaire qui a choisi silence.

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

- Pour voter secrètement, chaque joueur écrit l'option qu'il choisit sans la montrer aux autres joueurs. Puis chaque joueur garde son choix secret jusqu'à ce que tous les joueurs révèlent simultanément leur vote.
- Avant que les votes secrets ne soient révélés, les joueurs peuvent annoncer comment ils ont l'intention de voter, mais ils ne peuvent pas révéler ce qu'ils ont écrit avant que tous les votes ne soient simultanément révélés. Les joueurs peuvent mentir sur leur intention de vote avant que les votes ne soient révélés.
- Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que les joueurs finissent de voter » se déclenchent une fois que tous les joueurs ont voté ou une fois que tous les votes secrets ont été révélés, mais elles ne vont pas sur la pile avant que le sort ou la capacité en cours ne finisse de se résoudre.
- Chaque joueur doit voter pour l'une des options disponibles. Il ne peut pas s'abstenir.
- Les votes sont annoncés pendant la résolution du Dilemme du prisonnier, par conséquent toute réponse au Dilemme du prisonnier doit être effectuée sans connaître l'issue du vote. Préparez-vous à vous faire des nœuds au cerveau !

Duskana, la Mère de la rage

$\{2\} \{R\} \{G\} \{W\}$

Créature légendaire : ours

5/5

Quand Duskana, la Mère de la rage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 2/2.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 2/2 attaque, elle gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

- 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.

Fantôme au dernier mot

{2}{U}

Créature : esprit et détective

1/4

Flash

Vol

Pendant l'étape de fin de chaque adversaire, vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

- La dernière capacité du Fantôme au dernier mot s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »

Kaust, les yeux de la clairière

{R/W}{G}

Créature légendaire : dryade et détective

2/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui a été retournée face visible ce tour-ci inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

{T} : Retournez face visible une créature attaquante face cachée ciblée que vous contrôlez.

- La créature doit avoir été retournée face visible avant d'infliger des blessures de combat à un joueur pour que la première capacité de Kaust, les yeux de la clairière se déclenche.

Les problèmes viennent par deux

{2}{W}{W}

Enchantement

Si un adversaire devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque avec au moins deux créatures, qu'il pioche sa deuxième carte à chaque tour ou qu'il lance son deuxième sort à chaque tour, vous piochez une carte.

- Un « tour supplémentaire » est un tour créé par un sort ou une capacité. Notamment, cela n'inclut pas les tours additionnels joués en tournoi après expiration du temps d'une ronde.
- Des tours supplémentaires peuvent encore être créés pendant que Les problèmes viennent par deux est sur le champ de bataille. Ils ne sont pas passés avant qu'ils ne commencent. Par conséquent, si Les problèmes

viennent par deux quitte le champ de bataille avant que ce soit le cas, les tours supplémentaires ne sont pas affectés.

- La dernière capacité de Les problèmes viennent par deux peut se déclencher plusieurs fois par adversaire par tour. Par exemple, si un adversaire pioche une deuxième carte, lance un deuxième sort et vous attaque avec au moins deux créatures dans un même tour, la dernière capacité de Les problèmes viennent par deux se déclenche une fois quand chacun de ces événements a lieu, pour un total de trois fois.
- Si un adversaire vous attaque avec au moins deux créatures plus d'une fois pendant un tour (probablement parce qu'il a généré des phases de combat supplémentaires), la dernière capacité de Les problèmes viennent par deux se déclenche à chaque fois que cela se produit.
- Les problèmes viennent par deux n'a pas besoin d'être sur le champ de bataille pour voir la première carte qu'un adversaire pioche pendant un tour ou le premier sort qu'il lance pendant un tour. Tant qu'il est déjà sur le champ de bataille quand il pioche sa deuxième carte ou lance son deuxième sort d'un tour, sa dernière capacité se déclenche.
- Les problèmes viennent par deux compte les sorts qui ont été lancés même s'ils ne se sont pas résolus. Cela signifie qu'il compte quand même les sorts qui ont été contrecarrés.

Marchande de vérité

{2}{W}{W}

Créature : ange et détective

2/5

Vol

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez.

Les indices que vous contrôlez ont l'exaltation. *(À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque occurrence d'exaltation parmi les permanents que vous contrôlez.)*

- Si la Marchande de vérité meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, sa deuxième capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
 - 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.
 - Si vous contrôlez plusieurs Marchandes de la vérité, les indices que vous contrôlez ont plusieurs occurrences d'exaltation.
-

Meilleure détective du mois

{2}{U}

Créature : humain et détective

2/3

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

Tant que vous avez l'agrément de la cité, les détectives que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués.

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Détective.

- Si vous lancez un sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité avant qu'il ne se résolve. Les joueurs peuvent répondre à ce sort en essayant de changer le fait que vous gagniez ou non l'agrément de la cité.
- 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 ne résolvez pas de sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité. Par exemple, si vous contrôlez dix permanents, que vous perdez le contrôle de deux d'entre eux, puis que vous lancez la Meilleure détective du mois, 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.
- Obtenir l'agrément de la cité après qu'un détective que vous contrôlez est devenu bloqué ne fait pas que ce détective devienne non-bloqué.

Mirko, théoriste obsessionnel

{1}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et détective

1/3

Vol, vigilance

À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirko, théoriste obsessionnel.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée de force inférieure à celle de Mirko avec un marqueur « fatalité » sur elle. (*Si elle devait mourir, exiliez-la à la place.*)

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous surveillez » se déclenche après avoir surveillé, même si vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque que le nombre de cartes qu'on vous instruit de surveiller. Elle se déclenche même si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque.
- 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 ».

Mordre à l'hameçon

{2} {R} {W}

Éphémère

Ne lancez ce sort que pendant le tour d'un adversaire et que pendant le combat.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez ce tour-ci. Dégagez toutes les créatures attaquantes et incitez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Dégager et inciter les créatures attaquantes ne les retire pas du combat, même si elles vous attaquent.
- Mordre à l'hameçon ne donne pas à l'adversaire dont c'est le tour une phase principale supplémentaire. Il passe directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.

Nelly Borca, accusatrice impulsive

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et détective

2/4

Vigilance

À chaque fois que Nelly Borca, accusatrice impulsive attaque, suspectez une créature ciblée. Puis incitez toutes les créatures suspectées. (*Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.*)

À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle inflige des blessures de combat à au moins un de vos adversaires, vous et le contrôleur de ces créatures piochez chacun une carte.

- Vous pouvez cibler une créature qui est déjà suspectée avec la deuxième capacité de Nelly Borca, accusatrice impulsive.
-

Œil de Manteaubrunne

{5} {B} {B}

Créature : œil

3/8

Vol, lien de vie

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes dans votre cimetière que vous avez surveillées ce tour-ci. Si vous lancez un sort de cette manière, vous payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

- Les « cartes dans votre cimetière que vous avez surveillées ce tour-ci » incluent les cartes que vous avez mises dans votre cimetière en surveillant. Elles n'incluent pas les cartes que vous avez vues en surveillant, laissées au-dessus de votre bibliothèque, puis mises dans votre cimetière plus tard ce tour-ci par d'autres moyens.
 - Vous pouvez lancer des sorts de cette manière uniquement en payant la quantité de points de vie appropriée. Vous ne pouvez pas payer leurs coûts normaux et vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez encore payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, le seul choix légal pour X est 0.
-

Plie-l'éclair

{3} {R}

Créature : goblin et sorcier

4/2

Déguisement {1} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

Quand la Plie-l'éclair est retournée face visible, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quel nombre d'autres sorts et/ou capacités.

- Si vous choisissez de nouvelles cibles pour un sort ou une capacité, ces nouvelles cibles doivent être légales.
 - Si un sort ou une capacité a un nombre de cibles variable, vous ne pouvez pas changer le nombre de cibles qu'il ou elle a.
 - Si un sort ou une capacité a des blessures qui ont été réparties, 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.
-

Plume, arbitre radieuse

{R} {W} {W}

Créature légendaire : ange

4/3

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature qui cible uniquement Plume, arbitre radieuse, vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'autres créatures que ce sort pourrait cibler et payer {2} pour chacune de ces créatures. Si vous faites ainsi, pour chacune de ces créatures, copiez ce sort. La copie cible cette créature.
(Les copies de sorts de permanent deviennent des jetons.)

- La capacité de Plume, arbitre radieuse se déclenche à chaque fois que vous lancez un sort non-créature qui cible uniquement Plume et aucun autre objet ou joueur.
 - Si vous lancez un sort non-créature qui a plusieurs cibles, mais qu'il cible uniquement Plume, arbitre radieuse avec toutes, la dernière capacité de Plume se déclenche. Dans ce cas, chacune de ces copies ne cible aussi qu'une seule des créatures choisies.
 - Vous contrôlez toutes les copies, et vous choisissez l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d'origine est mis sur la pile sous ces copies et il se résout en dernier.
 - Les copies créées par la dernière capacité de Plume, arbitre radieuse sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité de Plume, arbitre radieuse elle-même) ne se déclenchent pas.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le même mode. Vous ne pouvez pas choisir de modes 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.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
 - Tout choix effectué quand le sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
 - Si un sort de permanent est copié, les copies sont mises sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
 - Le jeton qu'une copie en cours de résolution d'un sort de permanent devient n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés, comme celle de l'Affaire de la preuve chipée.
-

Privé inébranlable

{2} {B}

Créature : zombie et détective

3/2

Quand le Privé inébranlable arrive sur le champ de bataille et au début de votre entretien, surveillez 1.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, enquêtez.

(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{2}, sacrifiez un indice : Renvoyez dans votre main le Privé inébranlable depuis votre cimetière.

- Si un effet met plusieurs cartes d'une bibliothèque dans un cimetière, toutes ces cartes se déplacent en même temps. Par exemple, quand la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille de l'Analyste des répercussions se résout, vous meulez trois cartes à la fois. Si au moins l'une de ces cartes est une carte de créature, la deuxième capacité du Privé inébranlable se déclenche.
-

Projeteur panoptique

{4}

Artefact

{T} : Le prochain sort de créature face cachée que vous lancez ce tour-ci coûte {3} de moins à lancer.

Si retourner face visible un permanent face cachée provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La dernière capacité du Projeteur panoptique affecte les propres capacités d'un permanent qui se déclenchent quand il se retourne face visible ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent se retourne face visible. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
 - Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la dernière capacité du Projeteur panoptique. Par exemple, les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] est retourné face visible », comme celle de la Préposée au contrôle des foules, ne sont pas affectées.
 - La dernière capacité du Projeteur panoptique ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
 - Si vous contrôlez deux exemplaires du Projeteur panoptique, un permanent face cachée qui se retourne face visible provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Projeteur panoptique provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
-

Sérénade de charnier

{4} {B} {B}

Rituel

Surveillez 3, puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec un marqueur « fatalité » sur elle. Exilez la Sérénade de charnier avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 — {2} {B} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2} {B} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.*)

- La carte de créature que vous choisissez ne doit pas obligatoirement être une carte que vous avez mise dans votre cimetière avec la surveillance. Vous pouvez choisir une carte de créature qui était déjà dans votre cimetière avant que vous n'ayez surveillé.
- 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, 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 ».

Suivre les cadavres

{2} {U}

Rituel

Déluge de cimetière (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque permanent mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.*)

Enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Le déluge de cimetière compte tous les permanents mis dans des cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci. Peu importe qui contrôlait ces permanents, qui les possède, ou s'ils étaient ou non des jetons.
- Les copies de Suivre les cadavres créées par sa capacité de déluge de cimetière sont créées sur la pile. Par conséquent, elles ne sont pas lancées et ne déclenchent pas les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme n'importe quel autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge de cimetière 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.
-

Surprise époustouflante

{3} {R} {R}

Éphémère

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez.

Retournez-la face visible si elle est face cachée. Puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature.

- Si la créature ciblée est une créature face cachée qui ne peut pas être retournée face visible pour une raison quelconque, elle reste face cachée sur le champ de bataille et inflige quand même des blessures égales à sa force (qui est très probablement de 2) à chaque autre créature.
-

Talonnage

{1} {R}

Enchantement

Quand le Talonnage arrive sur le champ de bataille, suspectez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Tant que le Talonnage reste sur le champ de bataille, cette créature est aussi incitée.

Au début du combat pendant votre tour, si au moins deux joueurs ont perdu la partie, acquérez le contrôle de toutes les créatures incitées et/ou suspectées jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si le Talonnage quitte le champ de bataille avant que sa première capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée devient suspectée, mais elle ne devient pas incitée.
 - La deuxième capacité déclenchée du Talonnage vous fait acquérir le contrôle de toutes les créatures qui sont incitées, suspectées, ou les deux. Vous n'avez pas besoin de faire des choix.
-

Tesak, cerbère de Judith

{3} {R}

Créature légendaire : élémental et chien

3/3

Emportement (*Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a au moins un marqueur +1/+1 sur elle.*)

Les autres chiens que vous contrôlez ont l'emportement.

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles ont la célérité.

À chaque fois que Tesak, cerbère de Judith attaque, ajoutez {R} pour chaque créature attaquante.

- Vous choisissez si la créature avec l'emportement arrive sur le champ de bataille avec ou sans marqueur +1/+1 au moment où elle arrive sur le champ de bataille. À cet instant, il est trop tard pour qu'un joueur réponde au sort de créature en essayant, par exemple, de le contrecarrer.
- La capacité d'emportement s'applique quel que soit l'endroit depuis lequel la créature arrive sur le champ de bataille.
- Une créature avec l'emportement ne peut pas bloquer si elle a des marqueurs +1/+1 sur elle, pas seulement un marqueur mis sur elle par la capacité d'emportement.
- Mettre un marqueur +1/+1 sur une créature avec l'emportement qui bloque déjà ne la retire pas du combat. Elle continue de bloquer.
- Comptez le nombre de créatures attaquantes quand la dernière capacité de Tesak, cerbère de Judith se résout, y compris Tesak lui-même s'il est encore sur le champ de bataille, pour déterminer la quantité de mana que vous ajoutez.

Varech enchevêtré de trésors

{5} {U} {U}

Créature-artefact : indice et plante

6/6

Parade {2}

Au début de chaque combat, les autres indices que vous contrôlez deviennent des créatures 6/6 Plante en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

{2}, sacrifiez le Varech enchevêtré de trésors : Piochez une carte.

- Si un indice que vous contrôlez est déjà une créature quand la deuxième capacité du Varech enchevêtré de trésors se résout, la deuxième capacité du Varech enchevêtré de trésors remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de cette créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
- Les indices que vous contrôlez conservent les capacités qu'ils avaient précédemment quand ils étaient des créatures.

Verdict de la foule

{2} {R} {R}

Rituel

Conseil secret — Chaque joueur vote secrètement pour un autre joueur, puis ces votes sont révélés. Pour chaque vote qu'un adversaire a reçu, le Verdict de la foule inflige 2 blessures à ce joueur et à chaque créature que ce joueur contrôle. Pour chaque vote que vous avez reçu, piochez une carte.

- Pour voter secrètement, chaque joueur écrit l'option qu'il choisit sans la montrer aux autres joueurs. Puis chaque joueur garde son choix secret jusqu'à ce que tous les joueurs révèlent simultanément leur vote.
- Avant que les votes secrets ne soient révélés, les joueurs peuvent annoncer comment ils ont l'intention de voter, mais ils ne peuvent pas révéler ce qu'ils ont réellement écrit avant que tous les votes ne soient

simultanément révélés. Les joueurs peuvent mentir sur leur intention de vote avant que les votes ne soient révélés.

- Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que les joueurs finissent de voter » se déclenchent une fois que tous les joueurs ont voté ou une fois que tous les votes secrets ont été révélés, mais elles ne vont pas sur la pile avant que le sort ou la capacité en cours ne finisse de se résoudre.
- Chaque joueur doit voter pour un autre joueur. Il ne peut pas s'abstenir.
- Les votes sont annoncés pendant la résolution du Verdict de la foule, par conséquent toute réponse au Verdict de la foule doit être effectuée sans connaître l'issue du vote.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *RAVNICA: CLUE EDITION (RAVNICA : CLUEDO EDITION)*

Aegis of the Legion (Égide de la légion)

{R} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a le mentor. *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*

À chaque fois que la créature équipée devient le mentor d'une créature, mettez un marqueur « bouclier » sur cette créature. *(Si cette créature devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

Équipement {3}

- 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.
 - La dernière capacité de Égide de la légion se déclenche quand une capacité de mentor de la créature équipée se résout. S'il devient détaché d'une créature avant qu'une capacité de mentor de cette créature ne se résolve, la dernière capacité de l'Égide de la légion ne se déclenche pas quand cette capacité se résout. De même, si l'Égide de la légion devient attaché à une créature qui est la source d'une capacité de mentor sur la pile, la dernière capacité de l'Égide de la légion se déclenche quand cette capacité de mentor se résout.
-

Afterlife Insurance (Assurance de l'au-delà)

{1}{W/B}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez acquièrent au-delà 1 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte. (*Quand une créature avec au-delà 1 meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.*)

- 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.
-

Amzu, Swarm's Hunger (Amzu, faim de l'essaim)

{3}{B}{G}

Créature légendaire : insecte et shaman

3/3

Vol, menace

Les autres insectes que vous contrôlez ont la menace. À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis mettre sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la valeur de mana la plus élevée parmi ces cartes. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la capacité d' Amzu, faim de l'essaim ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Apothecary White (Apothicaire Leblanc)

{3}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

3/4

Vigilance

À chaque fois que vous attaquez, vous créez un jeton Nourriture pour chaque joueur attaqué. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{W}, {T}, engagez X nourritures dégagées que vous contrôlez : Créez X jetons de créature 1/1 blanche Humain.

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez engager le Gigot de Krovod pour payer le coût de la capacité activée de l'Apothicaire Leblanc.
-

Boros Strike-Captain (Capitaine d'assaut de Boros)

{1} {R/W} {R/W}

Créature : minotaure et soldat

3/3

Bataillon — À chaque fois que le Capitaine d'assaut de Boros et au moins deux autres créatures attaquent, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec au moins trois créatures, vous pouvez jouer cette carte.

- Les trois créatures attaquantes ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.
- Une fois qu'une capacité de bataillon s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.
- De même, une fois que vous attaquez avec au moins trois créatures pendant un même tour, vous pouvez toujours jouer la carte exilée ce tour-ci, peu importe ce qui arrive à ces créatures.
- Si le Capitaine d'assaut de Boros quitte le champ de bataille, l'effet qui vous autorise à jouer la carte exilée si vous avez attaqué avec au moins trois créatures continue à s'appliquer, même pendant les tours suivants, tant que vous attaquez avec au moins trois créatures pendant ces tours suivants.
- 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 la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Carnage Interpreter (Interprète de carnage)

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

Créature : diable et détective

3/3

Quand l'Interprète de carnage arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis enquêtez quatre fois. (*Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

Tant que vous avez une carte ou moins en main, l'Interprète de carnage gagne +2/+2 et a la menace.

- Une fois que l'Interprète de carnage a été bloqué, lui faire acquérir la menace en retirant des cartes de votre main ne fait pas qu'il arrête d'être bloqué.

Commander Mustard (Commandant Moutarde)

{3} {R} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

5/5

Vigilance

Les autres soldats que vous contrôlez ont la vigilance, le piétinement et la célérité.

{2} {R} {W} : Jusqu'à la fin du tour, les soldats que vous contrôlez acquièrent « À chaque fois que cette créature attaque, elle inflige 1 blessure au joueur défenseur. »

- Activer la dernière capacité du Commandant Moutarde plusieurs fois fait acquérir aux soldats que vous contrôlez plusieurs occurrences de la capacité déclenchée. Par exemple, si vous activez la dernière capacité du Commandant Moutarde deux fois puis que vous attaquez avec le Commandant Moutarde, il a deux occurrences de la capacité déclenchée. Les deux se déclenchent, et le joueur défenseur subit 2 blessures.

Conclave Evangelist (Évangéliste du Conclave)

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

Créature : éléphant et clerc

4/4

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

À chaque fois que l'Évangéliste du Conclave inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Évangéliste du Conclave.

- 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.
- Toutes 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.
- Si un jeton créé par la capacité de myriade de l'Évangéliste du Conclave inflige des blessures de combat à un joueur, le jeton créé par sa dernière capacité n'est pas exilé à la fin du combat.

Corporeal Projection (Projection corporelle)

{U} {R}

Rituel

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

Surcharge {3} {U} {U} {R} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- 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.
- Toutes 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.
- 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.
- Lancer un sort avec la surcharge ne modifie pas le coût de mana de ce sort. Vous payez simplement son coût de surcharge à la place.

- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana 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.

Covetous Elegy (Élégie cupide)

{4} {W} {B}

Rituel

Chaque joueur choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste. Puis vous créez un jeton Trésor engagé pour chaque créature que vos adversaires contrôlent.

- En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur dans l'ordre du tour choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis toutes les créatures non choisies par les joueurs sont sacrifiées en même temps. Les joueurs connaissent les choix faits par les joueurs avant eux.
- Les joueurs peuvent choisir moins de deux créatures même s'ils contrôlent au moins deux créatures.

Dimir Strandcatcher (Attrape-grève de Dimir)

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

Créature : peuple fée et gredin

3/3

Vol

À chaque fois que vous attaquez, surveillez X, X étant le nombre d'adversaires attaqués.

Au début de chaque étape de fin, si au moins 3 cartes ont été mises dans votre cimetière depuis autre part que le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la deuxième capacité de l'Attrape-grève de Dimir se résout. Si un joueur quitte la partie après que la capacité se déclenche mais avant qu'elle ne se résolve, il n'est pas compté quand la capacité se résout.

Emissary Green (Émissaire Olive)

{4} {G}

Créature légendaire : humain et conseiller

3/3

À chaque fois que l'Émissaire Olive, en commençant par vous, chaque joueur vote pour profit ou sécurité. Vous créez un nombre de jetons Trésor égal à deux fois le nombre de votes pour profit. Mettez sur chaque créature que vous contrôlez un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de votes pour sécurité.

- Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que les joueurs finissent de voter » se déclenchent une fois que tous les joueurs ont voté ou une fois que tous les votes secrets ont été révélés, mais elles ne vont pas sur la pile avant que le sort ou la capacité en cours ne finisse de se résoudre.
 - Dans le cas du vote non-secret, les votes sont annoncés dans l'ordre du tour, et chaque joueur connaîtra les votes des joueurs qui ont déjà voté.
 - Chaque joueur doit voter pour l'une des options disponibles. Il ne peut pas s'abstenir.
 - Aucun joueur ne vote jusqu'à ce que le sort ou la capacité se résolve. Les réponses à ce sort ou à cette capacité doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.
-

Frenzied Gorespawn (Engeance d'entrailles frénétique)

{3} {B} {R}

Créature : horreur

4/4

Quand l'Engeance d'entrailles frénétique arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle. *(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

À chaque fois qu'au moins une créature attaque un de vos adversaires, ces créatures acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

- Les créatures que vos adversaires contrôlent qui attaquent l'un de vos adversaires déclenchent la capacité de l'Engeance d'entrailles frénétique.
 - Seules les créatures attaquant vos adversaires acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. Les créatures attaquant des planeswalkers ou des batailles n'acquièrent pas la menace, peu importe qui contrôle ou protège ces permanents.
-

Furious Spinesplitter (Tranchéchine furieux)

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

Créature : ogre et guerrier

3/3

Piétinement

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur le Tranchéchine furieux pour chaque adversaire qui a subi des blessures ce tour-ci.

- Le Tranchéchine furieux n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille quand les blessures ont été infligées.
-

Headliner Scarlett (Rose, tête d'affiche)

{3} {R}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/3

Célérité

Quand Rose, tête d'affiche arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Au début de votre entretien, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Vous pouvez regarder et jouer cette carte ce tour-ci.

- Une fois le tour terminé, vous ne pouvez plus regarder ou jouer la carte exilée avec Rose, tête d'affiche ce tour-là. Elle reste face cachée en exil, et personne ne peut la regarder.
- Si Rose, tête d'affiche quitte le champ de bataille, l'effet vous permettant de regarder et de jouer la carte exilée continue de s'appliquer pour le reste du tour.
- 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 la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Herald of Ilharg (Héraut d'Ilharg)

{2} {R} {G}

Créature : sanglier et bête

3/3

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Héraut d'Ilharg. Si ce sort a une valeur de mana supérieure ou égale à 5, le Héraut d'Ilharg inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs sur lui à chaque adversaire.

- La dernière capacité du Héraut d'Ilharg se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si le Héraut d'Ilharg quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, utilisez le nombre de marqueurs qui étaient sur le Héraut d'Ilharg au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures infliger.

Lavinia, Foil to Conspiracy (Lavinia, déjoueuse de conspiration)

{1} {W/U} {W/U}

Créature légendaire : humain et détective

2/3

Vigilance

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

{T} : Ajoutez {C} {C}. N'activez que pendant le tour d'un adversaire.

- Les sorts qui ont été lancés avant Lavinia, déjoueuse de conspiration comptent. Si Lavinia était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
-

Lonis, Genetics Expert (Lonis, expert en génétique)

{1}{G/U}{G/U}

Créature légendaire : serpent et elfe et détective

1/2

Évolution (*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 cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur Lonis, enquêtez autant de fois.

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
 - À chaque fois qu'une créature 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 des 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 les 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 et 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.
-

Memory Vampire (Vampire de souvenirs)

{4} {U} {B}

Créature : vampire et détective

4/4

Vol

À chaque fois que le Vampire de souvenirs inflige des blessures de combat à un joueur, n'importe quel nombre de joueurs ciblés meulent chacun autant de cartes. Puis vous pouvez rassembler des preuves 9. Quand vous faites ainsi, vous pouvez lancer une carte non-terrain ciblée depuis le cimetière du joueur défenseur sans payer son coût de mana.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs ciblés pour la dernière capacité du Vampire de souvenirs si vous ne le désirez pas. Dans ce cas, la capacité se résout quand même et vous aurez la possibilité de rassembler des preuves 9.
- Vous ne choisissez pas une carte non-terrain ciblée au moment où la dernière capacité du Vampire de souvenirs se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous rassemblez des preuves 9 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.

Ordruun Mentor (Mentor ordruun)

{2} {R/W}

Créature : minotaure et soldat

3/2

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

À chaque fois que vous attaquez un joueur, une créature ciblée qui attaque ce joueur acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- 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.
-

Portal Manipulator (Manipulateur de portail)

{2} {W/U} {W/U}

Créature : humain et sorcier

3/2

Flash

Quand le Manipulateur de portail arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, choisissez un joueur ciblé et n'importe quel nombre de créatures attaquantes ciblées que ses adversaires contrôlent. Ces créatures attaquent maintenant ce joueur.

- Vous pouvez lancer le Manipulateur de portail en dehors d'une étape de déclaration des attaquants. Si le Manipulateur de portail arrive sur le champ de bataille en dehors d'une étape de déclaration des attaquants, sa capacité ne se déclenche simplement pas.
- La capacité déclenchée du Manipulateur de portail ignore tous les prérequis, les restrictions et les coûts associés au fait d'attaquer.
- La capacité déclenchée du Manipulateur de portail ne provoque pas le déclenchement des capacités « à chaque fois que cette créature attaque ».
- Une fois que la capacité déclenchée du Manipulateur de portail se résout, les créatures attaquantes ciblées sont toujours considérées comme ayant attaqué le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elles ont initialement été déclarées comme attaquant, mais elles attaquent maintenant le joueur ciblé.
- Si une capacité cible quelque chose qui est contrôlé par le « joueur défenseur » d'une créature attaquante et que le joueur défenseur pour cette créature change avant que cette capacité ne se résolve, la capacité ne se résout pas parce que sa cible est devenue illégale.

Resonance Technician (Technicien de résonance)

{3} {U/R} {U/R}

Créature : anomalie et détective

4/4

Vol

Quand le Technicien de résonance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, enquêtez deux fois.

{T}, engagez X artefacts dégagés que vous contrôlez :

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana de X. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort 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 un sort ou une capacité a des blessures qui ont été réparties, 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.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).

Scuttling Sentinel (Sentinelle galopante)

{1}{G/U}{G/U}

Créature : crabe et elfe

3/2

Flash

Vigilance

Quand la Sentinelle galopante arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature devient un crabe bleu en plus de ses autres types et acquiert la défense talismanique. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- La créature ciblée garde les types, sous-types et super-types qu'elle a.
- La créature ciblée ne garde pas ses couleurs précédentes ; elle sera simplement bleue jusqu'à la fin du tour.
- La créature ciblée devient un crabe bleu en plus de ses autres types et acquiert la défense talismanique même si des marqueurs ne peuvent pas être placés sur elle pour une raison quelconque.

Senator Peacock (Sénatrice Pervenche)

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et conseiller

3/4

Les artefacts que vous contrôlez sont des indices en plus de leurs autres types et ont « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Les artefacts gardent les types, sous-types, super-types et capacités qu'ils ont.
- Si la Sénatrice Pervenche devient d'une manière quelconque un artefact, elle sera aussi un indice.

Stampede Surfer (Surfeur de ruée)

{3} {R/G} {R/G}

Créature : humain et guerrier

4/4

Célérité

À chaque fois que le Surfeur de ruée attaque, pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Sanglier qui est engagé et attaquant cet adversaire.

- 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. 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.

Sumala Rumlbers (Grondeurs de Sumala)

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

Créature : guivre

*/4

La force des Grondeurs de Sumala est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

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

- La capacité qui définit la force des Grondeurs de Sumala fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- 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.
- Toutes 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.

Suppressor Skyguard (Gardeciel supprimeur)

{2}{W}{U}

Créature : humain et chevalier

2/4

Vol

À chaque fois qu'un joueur vous attaque, si ce joueur a un autre adversaire qui n'est pas attaqué, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce combat.

- La capacité du Gardeciel supprimeur se déclenche si l'un des adversaires du joueur attaquant hormis vous n'est pas attaqué. Peu importe si ce joueur attaque aussi des planeswalkers que ces adversaires contrôlent ou des batailles qu'ils protègent.
- Si la clause d'intervention « si » de la dernière capacité du Gardeciel supprimeur n'est plus remplie au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Par exemple, si le joueur vous attaquant a attaqué avec une créature avec la myriade et que les jetons créés par cette capacité sont toujours sur le champ de bataille attaquant tous les autres adversaires de ce joueur quand la dernière capacité du Gardeciel supprimeur essaie de se résoudre, la condition n'est plus vraie, la capacité ne se résout pas et les blessures ne sont pas prévenues. De même, si tous les autres adversaires du joueur attaquant quittent la partie avant que la dernière capacité du Gardeciel supprimeur ne se résolve, la condition n'est plus vraie quand la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas, et les blessures ne sont pas prévenues.

Syndicate Heavy (Extorqueur du syndicat)

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

Créature : géant et gredin

4/4

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 chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- 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 gagnerez pas de points de vie.
- La capacité d'extorsion ne cible pas de joueur.

- Vous n'enquêtez qu'une seule fois, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 4.
- La dernière capacité de l'Extorqueur du syndicat vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même s'il n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.
- Si vous n'avez pas gagné au moins 4 points de vie au moment où une étape de fin commence, la dernière capacité de l'Extorqueur du syndicat ne se déclenche pas du tout.

Undercover Butler (Majordome incognito)

{2}{U/B}

Créature : humain et gremlin

2/3

À chaque fois que le Majordome incognito attaque le joueur qui a le plus de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- La capacité du Majordome incognito ne se déclenche pas s'il attaque un planeswalker ou une bataille, quel que soit le total de points de vie du contrôleur du planeswalker ou du protecteur de la bataille.
- Une fois que la capacité déclenchée du Majordome incognito se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Le Majordome incognito ne peut pas être bloqué ce tour-ci même si le joueur défenseur n'a pas le plus de points de vie et ne partage pas le total de points de vie le plus élevé au moment où la capacité se résout.

Unruly Krasis (Krasis indocile)

{1}{G}{U}

Créature : requin et pieuvre et lézard

4/4

Piétinement

À chaque fois que le Krasis indocile attaque, vous pouvez faire que la force et l'endurance de base d'une autre créature ciblée que vous contrôlez deviennent X/X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Krasis indocile.

{3}{G}{U} : Adaptez 3. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la deuxième capacité du Krasis indocile se résout. Les modifications ultérieures de la force du Krasis indocile ce tour-ci ne feront pas changer la force et l'endurance de base de la créature ciblée.
- La deuxième capacité du Krasis indocile remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
- 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.

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