

Notes de publication *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 7 mars 2024

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

La sortie *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* inclut également Le casse du siècle, une extension de 30 cartes portant le code d'extension BIG. Ces nouvelles cartes sont aussi autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats.

Les cartes Commander Les hors-la-loi de Croisetonnerre avec le code d'extension OTC et numérotées 1-40 (et leurs versions alternatives numérotées 41-76) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées portant le code d'extension OTC et numérotées 77-342 sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

L'extension *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* inclut aussi les cartes Dernières nouvelles avec le code d'extension OTP. Ces cartes réimprimées sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

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 dix Invités spéciaux dans *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*. Ils portent le code d'extension SPG et sont légaux pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes trouvées dans les boosters de jeu *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* lors d'un événement en Paquet scellé font partie de votre sélection. Cela vaut aussi pour toutes les cartes draftées lors d'un événement en Booster Draft.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Formats 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.

Nouveau terme : hors-la-loi

On ne fait pas fortune sans enfreindre quelques lois. C'est du moins ce que dirait un *hors-la-loi* ! Hors-la-loi est un nouveau terme de jeu qui fait référence à n'importe quelle carte ayant pour type de créature assassin, mercenaire, pirate, gredin ou psychagogue.

Casse-fiole, grenadière joviale

{B}{R}

Créature légendaire : goblin et mercenaire

3/2

À chaque fois qu'un autre hors-la-loi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Casse-fiole, grenadière joviale inflige 1 blessure à un adversaire ciblé. *(Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)*

Fureur des hors-la-loi

{2}{R}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un hors-la-loi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte. *(Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)*

- Une carte, un sort ou un permanent est un hors-la-loi s'il a le type de créature assassin, mercenaire, pirate, gredin ou psychagogue. Peu importe s'il a plus d'un de ces types de créature ; du moment qu'il en a au moins un, c'est un hors-la-loi.
- Hors-la-loi n'est pas un type de créature. Si un effet vous demande de choisir un type de créature, vous ne pouvez pas choisir hors-la-loi.
- Si une capacité fait référence à un hors-la-loi ou au fait qu'un joueur contrôle ou non un hors-la-loi, elle fait uniquement référence aux permanents avec au moins un des types de créature spécifiés ci-dessus. Notamment, elle ne fait pas référence à n'importe quel sort ou carte qui n'est pas sur le champ de bataille. Cependant, d'autres capacités peuvent faire référence à un « sort de hors-la-loi » ou à une « carte de hors-la-loi » dans une zone autre que le champ de bataille. Ces capacités font référence à des sorts et des cartes avec au moins un des types de créature spécifiés.

Nouveau terme : crime

Qu'est-ce qui s'accorde bien avec les hors-la-loi ? Le *crime*, bien sûr ! Qu'il provienne d'un simple hold-up ou d'un casse élaboré, un butin reste un butin. Sur Croisetonnerre, le crime paie. Assurez-vous simplement que c'est vous qu'il paie !

Corbeau des présages cruels

{1} {B}

Créature : oiseau

1/2

Vol

À chaque fois que vous commettez un crime, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (*Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.*)

S'emparer des secrets

{2} {U}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous avez commis un crime ce tour-ci. (*Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.*)

Piochez deux cartes.

- Un joueur commet un crime au moment où il lance un sort, active une capacité ou met sur la pile une capacité déclenchée qui cible au moins un adversaire, au moins un permanent, sort ou capacité qu'un adversaire contrôle, et/ou au moins une carte dans le cimetière d'un adversaire.
- Le sort ou la capacité qui a constitué un crime n'a pas besoin d'être déjà résolue ou de se résoudre tout court. Dès que vous avez fini de lancer le sort, d'activer la capacité ou de mettre la capacité déclenchée sur la pile, vous avez commis un crime.
- Par exemple, une capacité qui se déclenche quand vous lancez un sort qui cible un adversaire se déclenche en même temps qu'une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous commettez un crime. Ces capacités peuvent être mises sur la pile dans l'ordre de votre choix (si vous les contrôlez toutes les deux), et elles se résolvent toutes les deux avant le sort qui les a déclenchées.
- Un joueur ne peut commettre qu'un seul crime par sort ou capacité qu'il contrôle. Cibler plusieurs adversaires, permanents, sorts, capacités et/ou cartes avec le même sort ou la même capacité ne fait pas commettre plusieurs crimes.
- Changer la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité n'affecte pas le fait que le contrôleur de ce sort ou de cette capacité a commis un crime ou non. Seules les cibles initiales choisies pour ce sort ou cette capacité sont utilisées pour déterminer si son contrôleur a commis un crime ou non.

Nouvelle capacité mot-clé : complot

Si vous préparez un casse, il va vous falloir mettre au point un *complot*. Vous pouvez payer le coût de complot d'une carte, exiler cette carte, puis la lancer pendant un autre tour sans payer son coût de mana.

Busard de Crochenoir

{2} {B}

Créature : oiseau

2/1

Vol

Le Busard de Crochenoir arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 si une créature est morte ce tour-ci.

Complot {1} {B} (*Vous pouvez payer {1} {B} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

Provoquer la chance

{3} {G} {U}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez exiler une carte non-terrain parmi elles. Si vous faites ainsi, elle devient complotée. Mettez le reste dans votre main. (*Vous pouvez la lancer comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana.*)

- Les capacités de complot sont écrites « Complot [coût] », ce qui signifie « À tout moment où vous avez la priorité pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, vous pouvez payer [coût] et exiler cette carte depuis votre main. Elle devient complotée. »
- Exiler une carte en utilisant sa capacité de complot est une action spéciale. Une fois que vous annoncez que vous effectuez cette action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer cette carte de votre main.
- Vous ne pouvez pas lancer une carte complotée pendant le tour où elle est devenue complotée. Lors de n'importe quel tour suivant, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana pendant votre phase principale, tant que la pile est vide.
- Si vous lancez une carte complotée depuis l'exil sans payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte complotée a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent quand même être payés pour lancer le sort.
- Si une carte complotée 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.

Nouvelle action mot-clé : seller

Sur Croisetonnerre, le meilleur moyen de voyager est d'enfourcher son fidèle destrier. Certaines créatures de l'extension *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* possèdent le nouveau type de créature monture et la capacité de *seller*. Engagez des créatures que vous contrôlez, sellez vos montures et gagnez des bonus supplémentaires !

Grizzli bouvier

{2}{G}

Créature : ours et monture

4/2

À chaque fois que le Grizzli bouvier attaque tant qu'il est sellé, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Seller 1 (*Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- « Seller N » signifie « Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures dégagées que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à N : Ce permanent devient sellé jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- « Sellée » n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Elle n'arrête pas d'être sellée avant que le tour se termine ou qu'elle quitte le champ de bataille.
- Les créatures avec seller peuvent attaquer ou bloquer normalement même si elles ne sont pas sellées.
- Si un permanent devient une copie d'une monture sellée, la copie n'est pas sellée.
- Vous pouvez activer la capacité de seller d'un permanent même si ce permanent est déjà sellé.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature « attaque tant qu'elle est sellée » se déclenche uniquement si cette créature était sellée quand elle a été déclarée comme attaquante.

Nouvelle capacité mot-clé : impétuosité

Une fois que vous avez rassemblé votre équipe et mis au point un plan, la dernière étape est de passer à l'action. Ne laissez à personne le temps de trop s'attarder sur votre plan, faites preuve d'*impétuosité* ! Les sorts avec l'impétuosité ont un coût de base ainsi que plusieurs coûts supplémentaires, chacun associé à un effet spécifique.

Pillage de réquisition

{W}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} — Détruisez un artefact ciblé.

+ {1} — Détruisez un enchantement ciblé.

+ {1} — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

- Les sorts avec l'impétuosité possèdent un + (signe plus) dans le coin supérieur droit du cadre de la carte. Ceci n'a aucune signification de règle et sert uniquement à rappeler aux joueurs qu'au moins un coût supplémentaire est requis pour lancer le sort.
- Chaque coût supplémentaire et mode associé dans l'encadré de texte est aussi précédé d'un +. Ces symboles n'ont pas non plus de signification de règle et servent uniquement à rappeler aux joueurs que les coûts listés sont des coûts supplémentaires.

- Vous devez choisir au moins un des modes listés et payer son coût supplémentaire associé pour lancer un sort avec l'impétuosité.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort avec l'impétuosité. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas.
- Quels que soient les modes que vous choisissez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode plus d'une fois.
- La valeur de mana d'un sort avec l'impétuosité est uniquement déterminée par son coût de mana (dans le coin supérieur droit de la carte). Peu importe quels modes vous choisissez ou quels coûts supplémentaires vous payez, y compris les coûts supplémentaires imposés par d'autres effets.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution du sort.
- Si un sort avec l'impétuosité est copié, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de choisir de nouvelles cibles. Vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.
- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution d'un sort avec l'impétuosité, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec l'impétuosité « sans payer son coût de mana », vous devez quand même choisir au moins un mode et payer les coûts supplémentaires associés.

Retour de type de terrain : désert

Sur Croisetonnerre, les colonies sont disséminées à travers un immense *désert* chaud et aride. Attention, le danger vous guette lors de sa traversée !

Mesa mirage
Terrain : désert
La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

- Désert est un sous-type de terrain sans signification spéciale. Il ne confère pas de capacité de mana intrinsèque au terrain. D'autres cartes peuvent s'intéresser au fait que des terrains soient des déserts.

Retour de cycle de terrains : « terrains rapides » ennemis

L'extension *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* inclut un cycle de cinq terrains apparus pour la première fois dans l'extension *Kaladesh*, qui produisent deux couleurs de mana et arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

Point de vue exaltant

Terrain

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

- Si un de ces terrains est votre premier, deuxième ou troisième terrain, il arrive sur le champ de bataille dégagé. Cependant, si vous contrôlez au moins trois autres terrains, il arrive sur le champ de bataille engagé.
- Si l'un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain, il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE

À toute vapeur

{3}{G}{G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, chaque créature que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement et « Cette créature ne peut pas être bloquée par plus d'une créature. »

- À toute vapeur affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+2 et n'acquièrent aucune des capacités listées.
- Une créature avec la menace et « Cette créature ne peut pas être bloquée par plus d'une créature » ne peut pas être bloquée du tout.

Affrontement final

{W}

Éphémère

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} — Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités jusqu'à la fin du tour.

+ {1} — Choisissez une créature que vous contrôlez.

Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

+ {3}{W}{W} — Détruisez toutes les créatures.

- Le deuxième mode de l'Affrontement final ne cible pas la créature. Vous ne choisissez pas quelle créature acquiert l'indestructible avant que le sort ne se résolve. À ce moment-là, il est trop tard pour que qui que ce soit réponde au sort.

- Si un effet donne une capacité à une créature après que l'Affrontement final a fait que toutes les créatures ont perdu toutes leurs capacités, cette créature ne perd pas cette capacité.
-

Annie Flash, la vétérane

{3} {R} {G} {W}

Créature légendaire : humain et gremlin

4/5

Flash

Quand Annie Flash, la vétérane arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

À chaque fois qu'Annie Flash devient engagée, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- La deuxième capacité déclenchée d'Annie Flash se déclenche si vous la lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez Annie Flash sur le champ de bataille sans la lancer.
 - Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Si vous renvoyez une aura de cette manière, vous choisissez ce que l'aura enchantera juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Une aura renvoyée sur le champ de bataille de cette manière ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchante ; par conséquent, les joueurs ou les permanents avec la défense talismanique peuvent être choisis. Cependant, le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste dans le cimetière.
 - Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la dernière capacité d'Annie Flash. 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.
-

Annie rejoint l'équipe

{1} {R} {G} {W}

Enchantement légendaire

Quand Annie rejoint l'équipe arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

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

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.

- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la dernière capacité d'Annie rejoint l'équipe. 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 d'Annie rejoint l'équipe ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée 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 » ne se déclenchent une fois supplémentaire que si cette créature est légendaire une fois qu'elle a été retournée face visible.
- Une fois qu'une capacité d'une créature que vous contrôlez s'est déclenchée, la rendre légendaire ne fait pas que cette capacité se déclenche une fois de plus. De même, une fois qu'une capacité d'une créature légendaire que vous contrôlez s'est déclenchée une fois supplémentaire à cause de la dernière capacité d'Annie rejoint l'équipe, la rendre non-légendaire ne retire pas cette capacité déclenchée supplémentaire de la pile.

Apothicaire au dos de crotale

{2} {B}

Créature : gorgonoïde et psychagogue

3/2

Contact mortel

À chaque fois que vous commettez un crime, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la menace ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

(Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

- Vous choisissez quelle capacité la créature ciblée acquiert au moment où la capacité déclenchée de l'Apothicaire au dos de crotale se résout.

Archange des dîmes

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

Créature : ange

3/5

Vol

Tant que l'Archange des dîmes est dégagé, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures. Tant que l'Archange des dîmes attaque, les créatures ne peuvent pas bloquer à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

- Si vous contrôlez un Archange des dîmes dégagé, vos adversaires peuvent choisir de ne pas attaquer avec une créature qui doit attaquer si possible. C'est vrai aussi en ce qui concerne un Archange des dîmes attaquant et une créature qui doit bloquer si possible.

Arche aride

Terrain : désert

L'Arche aride arrive sur le champ de bataille engagée. Quand l'Arche aride arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si un autre désert a été renvoyé de cette manière, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

{T} : Ajoutez {C}{C}.

- L'Arche aride se renvoie elle-même dans la main de son propriétaire si vous ne contrôlez pas d'autre terrain quand sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout (ou si vous choisissez de la renvoyer dans la main de son propriétaire alors que vous contrôlez d'autres terrains). Ce n'est presque jamais une bonne idée de la jouer pendant votre premier tour.

Arnaque changeante

{U}{U}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {2} — Échangez le contrôle de deux créatures ciblées.

+ {1} — Échangez le contrôle de deux artefacts ciblés.

+ {1} — Échangez le contrôle de deux enchantements ciblés.

- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
- Si l'un des permanents ciblés est une cible illégale quand l'Arnaque changeante se résout, l'échange dans lequel ce permanent est impliqué n'a pas lieu.
- Les effets des modes de l'Arnaque changeante durent indéfiniment. Ils ne cessent pas pendant l'étape de nettoyage, et ils n'expirent pas si l'un des permanents ciblés arrête d'avoir ce type de permanent après que l'Arnaque changeante s'est résolue.

- Vous n'êtes pas obligé de contrôler un des permanents ciblés.
- Si le même joueur contrôle les deux permanents impliqués dans un même échange quand cet échange a lieu, rien n'arrive à ces permanents.

Arnaqueuse de sang

{1}{B}

Créature : vampire et gredin

1/1

À chaque fois que vous commettez un crime, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Arnaqueuse de sang. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. *(Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)*

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où la capacité activée de l'Arnaqueuse de sang 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.

Arrêt à froid

{3}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : artefact ou créature

Quand l'Arrêt à froid arrive sur le champ de bataille, engagez le permanent enchanté.

Le permanent enchanté perd toutes ses capacités et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

- Si le permanent affecté acquiert une capacité après que l'Arrêt à froid lui devient attaché, il garde cette capacité.

Bagarreur des voies ferrées

{3}{G}{G}

Créature : rhinocéros et guerrier

5/5

Portée, piétinement

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant sa force.

Complot {3}{G} *(Vous pouvez payer {3}{G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée du Bagarreur des voies ferrées se résout.

Bandit durépine

{1}{G}

Créature : plante et gremlin

1/1

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

À chaque fois que vous commettez un crime, dégagez le Bandit durépine. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. *(Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)*

- La dernière capacité du Bandit durépine se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarré.

Bandit voleur de visage

{3}{U}

Créature : changeforme et gremlin

2/2

Vous pouvez faire que le Bandit voleur de visage arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature que vous contrôlez, excepté que c'est un changeforme et un gremlin en plus de ses autres types.

Complot {2}{U} *(Vous pouvez payer {2}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Hormis les exceptions listées, le Bandit voleur de visage copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le Bandit voleur de visage copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions décrites.
- Si la créature copiée copie autre chose, le Bandit voleur de visage arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions indiquées.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Bandit voleur de visage arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si le Bandit voleur de visage arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, le Bandit voleur de visage ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, le Bandit voleur de visage arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/2 Changeforme et Gremlin.

Baron Bertram Eaugrise

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et noble

3/4

À chaque fois qu'au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature

1/1 noire Vampire et Gredin avec le lien de vie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{1}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact :

Piochez une carte.

- Si le Baron Bertram Eaugrise arrive sous votre contrôle et est lui-même un jeton, sa propre capacité se déclenche et vous créez un jeton Vampire et Gredin. Si vous contrôlez aussi un Baron Bertram Eaugrise non-jeton, la capacité de ce dernier se déclenche également et vous rapporte un autre Vampire et Gredin. Bien entendu, comme les deux Barons Bertram Eaugrise sont légendaires, l'un d'eux devra vite prendre congé. Adieu, Baron Bertram Eaugrise.

Berceuse d'Eriette

{1}{W}

Rituel

Détruisez une créature engagée ciblée. Vous gagnez

2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Berceuse d'Eriette 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.

Berger des nuages

{4}{W}

Créature : pégase

4/3

Vol, vigilance

Quand le Berger des nuages arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière dans votre main. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille à la place si vous contrôlez une monture.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si vous renvoyez une aura sur le champ de bataille de cette manière, vous choisissez ce qu'elle enchante juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Une aura renvoyée sur le champ de bataille de cette manière ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchante ; par conséquent, les permanents ou les joueurs avec la défense talismanique peuvent être choisis. Cependant, le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des

qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste dans le cimetière.

Boîte explosive

{2}

Artefact

{6}, {T}, sacrifiez la Boîte explosive : Détruisez jusqu'à un artefact ciblé, jusqu'à une créature ciblée et jusqu'à un terrain ciblé.

- Vous pouvez choisir zéro, une, deux ou trois cibles pour la capacité de la Boîte explosive.
-

Bonny Pall, bûcheronne

{3} {G} {U} {U}

Créature légendaire : géant et éclaireur

6/5

Portée

Quand Bonny Pall, bûcheronne arrive sur le champ de bataille, créez Beau, un jeton de créature légendaire bleue Bovidé avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. »

À chaque fois que vous attaquez, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain depuis votre main ou votre cimetière.

- La force et l'endurance de Beau changent à mesure que le nombre de terrains que vous contrôlez change.
 - Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la dernière capacité de Bonny Pall ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
-

Braies, créateur d'explosions

{1} {U} {R}

Créature légendaire : goblin et pirate

3/3

Menace

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, jouez à pile ou face. Quand vous gagnez, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Quand vous perdez, Braies, créateur d'explosions inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

- Les sorts qui ont été lancés avant que Braies n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si Braies était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.

- La capacité déclenchée de Braies se déclenche sans nécessiter de cible. Elle établit deux capacités déclenchées à retardement : une qui se déclenche quand vous gagnez à pile ou face, et une qui se déclenche quand vous perdez. Seule l'une de ces capacités se déclenche, en fonction du résultat du lancer. Si vous perdez, vous choisissez une cible pour cette capacité déclenchée à retardement à ce moment-là. Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée à retardement en sachant quelle est sa cible et combien de blessures seront infligées, normalement.
- Si vous ne sacrifiez pas d'artefact, vous ne jouez pas à pile ou face, et aucune des capacités déclenchées à retardement ne se déclenche.
- Si vous gagnez, la copie créée par la capacité déclenchée à retardement de Braies aura les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie créée par la capacité déclenchée à retardement de Braies est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».

Brindhésson hargneux

{2} {G}

Créature : bosquérisson et monture

2/2

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

À chaque fois que le Brindhésson hargneux attaque tant qu'il est sellé, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Seller 2 (Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Brigand agile

{2}{U}

Créature : humain et gredin

1/3

Le Brigand agile ne peut pas être bloqué si vous avez commis un crime ce tour-ci. (*Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.*)

À chaque fois que le Brigand agile inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Une fois que le Brigand agile a été bloqué, commettre un crime ne fait pas que le Brigand agile devient non-bloqué.

Bronco caustique

{1}{B}

Créature : serpent et cheval et monture

2/2

À chaque fois que le Bronco caustique attaque, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte si le Bronco caustique n'est pas sellé. Sinon, chaque adversaire perd autant de points de vie.

Seller 3 (*Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Si la carte révélée n'a pas de coût de mana (par exemple, parce que c'est une carte de terrain), sa valeur de mana est 0.
- Si le coût de mana de la carte révélée inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si la carte révélée est une carte double, la valeur de mana de cette carte est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés.
- Si le Bronco caustique n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, vérifiez s'il était sellé ou non avant de quitter le champ de bataille pour déterminer qui perd des points de vie.

Bruse Tarl, éleveur itinérant

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

4/3

Les bovidés que vous contrôlez ont la double initiative. À chaque fois que Bruse Tarl, éleveur itinérant arrive sur le champ de bataille ou attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, créez un jeton de créature 2/2 blanche Bovidé. Sinon, vous pouvez la lancer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Si Bruse Tarl quitte le champ de bataille après que d'autres bovidés que vous contrôlez ont infligé des blessures d'initiative mais avant les blessures de combat normales, ces bovidés n'infligent pas de blessures de combat normales (à moins qu'ils aient encore la double initiative pour une autre raison).
- La capacité de Bruse Tarl ne vous permet pas de jouer les cartes de terrain qu'elle exile. Mais bon, vous avez droit à des bovidés gratuits.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts lancés depuis l'exil avec la dernière capacité de Bruse Tarl. Par exemple, si vous exilez une carte de créature de cette manière, vous devez attendre votre phase principale pour la lancer.

Buteur cacté

{2} {R} {G}

Créature : plante et mercenaire

4/4

Portée

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

Au début du combat pendant votre tour, les autres créatures avec une force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Buteur cacté n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures avec une force supérieure ou égale à 4 que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas le piétinement ni la célérité.

Ça va barder !

{X} {R}

Rituel

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.

Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus de blessures infligé à cette créature de cette manière.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
- Dans certains cas inhabituels, Ça va barder ! peut avoir le contact mortel. Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela inflige un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature.

Cactarentule

{4} {G} {G}

Créature : plante et araignée

6/5

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un désert.

Portée

À chaque fois que la Cactarentule devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

- Une fois que vous annoncez que vous lancez la Cactarentule, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier le fait que vous contrôlez un désert.
- La Cactarentule ne coûte toujours que {1} de moins à lancer si vous contrôlez plusieurs déserts.
- La dernière capacité de la Cactarentule se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si un sort ou une capacité cible la Cactarentule plus d'une fois, sa dernière capacité ne se déclenche quand même qu'une seule fois.

Calamité, enfer galopant

{4} {R} {R}

Créature légendaire : cheval et monture

4/6

Célérité

À chaque fois que Calamité, enfer galopant attaque tant qu'il est sellé, choisissez une créature non-légendaire qui l'a sellé ce tour-ci et créez un jeton engagé et attaquant qui en est une copie. Sacrifiez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. Répétez ce processus une fois.

Seller 1

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

- 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.
- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille chacun des jetons attaque au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ils ne sont pas forcés d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que Calamité attaque, ni de tous attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.

Capture au lasso

{3}{W}

Enchantement

Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Capture au lasso quitte le champ de bataille.

Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- Si la Capture au lasso quitte le champ de bataille avant que sa première capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.

Carnage impitoyable

{3}{B}

Rituel

Sacrifiez n'importe quel nombre de permanents que vous contrôlez, puis piochez autant de cartes.

Complot {1}{B}{B} *(Vous pouvez payer {1}{B}{B} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Vous sacrifiez les permanents dans le cadre de la résolution du Carnage impitoyable. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si le Carnage impitoyable est contrecarré ou ne se résout jamais, vous ne sacrifiez rien.
- Vous pouvez choisir de sacrifier zéro permanent. (Ce qui ressemble cependant tristement à de la pitié.)
- Si des capacités se déclenchent quand vous sacrifiez des permanents, ces capacités ne sont mises sur la pile qu'après que vous avez pioché le nombre de cartes approprié.

Cendres dévorantes

{2} {B} {B}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Si elle avait une valeur de mana inférieure ou égale à 3, surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Cendres dévorantes essaient de se résoudre, elles ne se résolvent pas et aucun de leurs effets n'aura lieu. Vous ne surveillerez pas.
- Utilisez la valeur de mana de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si vous surveillez ou non.
- Si la créature ciblée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Chef de faction Enferéperon

{2} {R} {R}

Créature : lézard et gremlin

2/4

Les autres hors-la-loi que vous contrôlez ont la célérité.
(*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gremlins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

Quand le Chef de faction Enferéperon arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- Une fois qu'un hors-la-loi qui est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci a légalement attaqué, faire qu'il perde la célérité en retirant le Chef de faction Enferéperon du champ de bataille ne fait pas que ce hors-la-loi arrête d'attaquer.

Chien de prairie

{1} {W}

Créature : écureuil

2/2

Lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort depuis votre main ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien de prairie.

{4} {W} : Jusqu'à la fin du tour, si vous deviez mettre au moins un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 plus un sur elle à la place.

- Au début de votre étape de fin, la capacité déclenchée du Chien de prairie vérifie si vous avez lancé un sort depuis votre main ce tour-ci. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle

vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez lancé un sort depuis votre main après que la capacité s'est déclenchée, la capacité ne fait rien.

- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle pendant un tour où la dernière capacité du Chien de prairie s'est résolue une fois, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
- Vous pouvez activer la dernière capacité du Chien de prairie plusieurs fois pendant un même tour. Si elle se résout deux fois, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur une créature que vous contrôlez est deux plus le nombre d'origine. Trois activations et résolutions en ajoutent trois, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quels que soient les contrôleurs des sources de ces effets.

Commando des Liberatos

{2} {G}

Créature : centaure et mercenaire

3/3

Le Commando des Liberatos arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs +1/+1 s'il n'a pas été lancé ou si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer.

Complot {3} {G} *(Vous pouvez payer {3} {G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Si le Commando des Liberatos est lancé sans payer son coût de mana mais que vous avez payé du mana pour des coûts supplémentaires ou des augmentations de coût (comme celle de l'Interrupteur avemain), le Commando des Liberatos n'arrive pas avec des marqueurs +1/+1.

Conviction corrompue

{B}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez la Conviction corrompue, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer toutes vos créatures pour vous empêcher de lancer ceci.
-

Coursier héloderme

{2} {R}

Créature : lézard et monture

4/2

À chaque fois que le Coursier héloderme attaque tant qu'il est sellé, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

Seller 1 (*Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la première capacité du Coursier héloderme. 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.

Crabe des canyons

{1} {U}

Créature : crabe

0/5

{1} {U} : Le Crabe des canyons gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort depuis votre main ce tour-ci, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Au début de votre étape de fin, la capacité du Crabe des canyons vérifie si vous avez lancé un sort depuis votre main ce tour-ci. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez lancé un sort depuis votre main après que la capacité s'est déclenchée, la capacité ne fait rien.

Crocheteuse des Tirecharmes

{2} {U}

Créature : humain et gremlin

2/3

Quand la Crocheteuse des Tirecharmes arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

Complot {2} {U} (*Vous pouvez payer {2} {U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».

- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si vous lancez un éphémère ou un rituel ayant {X} dans son coût de mana et un coût de flashback égal à son coût de mana, vous choisissez toujours la valeur de X dans le cadre du lancement du sort et vous payez toujours ce coût.
- Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.
- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte sans coût de mana acquiert un flashback égal à son coût de mana, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.

Danse des boules d'amarante

{1} {G}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

+ {3} — Créez un jeton de créature X/X verte

Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la Danse des boules d'amarante se résout. La force et l'endurance du jeton ne changent pas si le nombre de terrains que vous contrôlez change plus tard.

Désarçonner

{1} {G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle à la place si c'est une monture. Puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Vous ne pouvez pas lancer Désarçonner à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
-

Doc Aurlock, génie grisonnant

{G}{U}

Créature légendaire : ours et druide

2/3

Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière ou depuis l'exil coûtent {2} de moins à lancer.

Comploter des cartes de votre main coûte {2} de moins.

- Les capacités de Doc Aurlock ne changent pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elles changent seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts ou comploter des cartes depuis les zones appropriées.
 - Les capacités de Doc Aurlock ne peuvent pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort ou une capacité. Elles réduisent seulement le composant de mana générique du coût de ce sort ou de cette capacité.
-

Drakôn de geyser

{2}{U}

Créature : drakôn

2/3

Vol

Tant que ce n'est pas votre tour, les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

- La dernière capacité du Drakôn de geyser ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts.
 - La dernière capacité du Drakôn de geyser ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique du coût de ce sort.
-

Dresseuse des damnés

{3}{W}{U}

Créature : humain et soldat

1/4

Flash

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort depuis votre main ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 blanche Esprit avec le vol.

- Au début de votre étape de fin, la dernière capacité de la Dresseuse des damnés vérifie si vous avez lancé un sort depuis votre main ce tour-ci. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez lancé un sort depuis votre main après que la capacité s'est déclenchée, la capacité ne fait rien.
-

Duel à midi

{1}{W}

Enchantement

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

{4}{R}, sacrifiez le Duel à midi : Il inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

- Si vous lancez le Duel à midi, vous avez déjà lancé au moins un sort pendant ce tour (le Duel à midi lui-même) donc vous ne pourrez pas lancer de sorts supplémentaires avant le prochain tour. Si le Duel à midi arrive sur le champ de bataille pendant un tour où vous n'avez pas lancé de sorts, vous pourrez lancer un sort pendant ce tour-là.
 - Si vous avez lancé un sort qui a été contrecarré, vous ne pouvez pas lancer un autre sort pendant le même tour tant que le Duel à midi est sur le champ de bataille.
-

Duelliste de l'esprit

{1}{U}

Créature : humain et conseiller

*/3

Vol, vigilance

La force du Duelliste de l'esprit est égale au nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

À chaque fois que commettez un crime, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La capacité qui définit la force du Duelliste de l'esprit fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Égide d'assimilation

{1}{W}{U}

Artefact : équipement

Quand l'Égide d'assimilation arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature ciblée jusqu'à ce que l'Égide d'assimilation quitte le champ de bataille.

À chaque fois que l'Égide d'assimilation devient attachée à une créature, tant que l'Égide d'assimilation lui reste attachée, cette créature devient une copie d'une carte de créature exilée par l'Égide d'assimilation.

Équipement {2}

- Si l'Égide d'assimilation quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Si, d'une manière quelconque, vous exilez plusieurs cartes de créature avec la même Égide d'assimilation (probablement parce que sa première capacité a été copiée ou que quelque chose la fait se déclencher plus d'une fois), vous choisissez l'une des cartes de créature exilées à chaque fois que sa deuxième capacité déclenchée se résout. Vous n'êtes pas forcé de choisir la même à chaque fois.
- Si, d'une manière quelconque, vous exilez une carte non-créature avec la première capacité de l'Égide d'assimilation (peut-être parce que c'était une copie d'une créature pendant qu'elle était sur le champ de

bataille), vous ne pouvez pas choisir que la créature à laquelle l'Égide d'assimilation est attachée devienne une copie de cette carte quand la deuxième capacité de l'Égide d'assimilation se résout.

- S'il n'y a pas de cartes de créature exilées par l'Égide d'assimilation quand sa deuxième capacité se résout, la créature à laquelle l'Égide d'assimilation est attachée ne devient pas une copie d'autre chose. Elle reste ce qu'elle était.
- Quand la deuxième capacité de l'Égide d'assimilation se résout, la créature à laquelle l'Égide d'assimilation est attachée copie exactement ce qui était imprimé sur la carte de créature d'origine et rien d'autre. Elle ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être exilée.
- Tout effet n'étant pas un effet de copie qui s'appliquait à la créature à laquelle l'Égide d'assimilation est attachée avant qu'elle ne devienne une copie d'une autre carte continue de s'appliquer une fois qu'elle devient une copie. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur cette créature.
- Quand la créature à laquelle l'Égide d'assimilation est attachée devient une copie d'une carte de créature exilée, elle n'arrive pas sur le champ de bataille et elle ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.

En selle

{2} {R}

Rituel

En selle a le flash tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (*Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.*)

Acquisez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- En selle peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Entrepreneur sans scrupules

{2} {B}

Créature : humain et assassin

3/2

Quand l'Entrepreneur sans scrupules arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Complot {2} {B} (*Vous pouvez payer {2} {B} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité de l'Entrepreneur sans scrupules au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche si vous sacrifiez 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 normalement à cette capacité déclenchée. Notamment, la capacité déclenchée n'est pas un crime, mais la capacité déclenchée « réflexive » en est potentiellement un.

Équipage galant

{2} {B}

Enchantement

Quand l'Équipage galant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

À chaque fois qu'un hors-la-loi que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

- Si au moins un hors-la-loi que vous contrôlez meurt en même temps que l'Équipage galant quitte le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces hors-la-loi.

Eriette, l'enjôleuse

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

Créature légendaire : humain et psychagogue

4/4

Lien de vie

À chaque fois qu'une aura que vous contrôlez devient attachée à un permanent non-terrain qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de cette aura, acquérez le contrôle de ce permanent tant que cette aura y est attachée.

- Si l'aura que vous contrôlez devient détachée d'un permanent non-terrain (probablement parce que l'aura a quitté le champ de bataille) avant que la capacité déclenchée d'Eriette ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle de ce permanent non-terrain.
- Si le coût de mana d'un permanent inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Ertha Jo, mentor des frontières

{2} {R} {W}

Créature légendaire : kor et conseiller

2/4

Quand Ertha Jo, mentor des frontières arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

À chaque fois que vous activez une capacité qui cible une créature ou un joueur, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- La source de la copie est la même que la source de la capacité originale.
- La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
- Si la capacité partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le coût de la capacité activée contient un choix, comme une créature à sacrifier ou un nombre de marqueurs à retirer, la copie utilise la même information. Vous ne pouvez pas payer le coût à nouveau, même si vous le souhaitez.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- La copie créée par la capacité déclenchée d'Ertha Jo est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « activée ».
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité 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 la capacité et la copie. Par exemple, si l'une des capacités activées du Helgruft est copiée et que deux cartes sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Helgruft est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille.

Esbroufeur éblouissant

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

1/2

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Esbroufeur éblouissant. Il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Les sorts qui ont été lancés avant que l'Esbroufeur éblouissant n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si l'Esbroufeur éblouissant était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
- Une fois que l'Esbroufeur éblouissant a été bloqué, lancer votre deuxième sort du tour ne retire pas la créature bloqueuse du combat ou ne fait pas que l'Esbroufeur éblouissant devienne non-bloqué.

Explosion métamorphique

{U}

Éphémère

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} — Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée devient un lapin blanc avec une force et une endurance de base de 0/1.

+ {3} — Un joueur ciblé pioche deux cartes.

- L'effet du premier mode de l'Explosion métamorphique fait que la créature ciblée perd ses autres couleurs et types de créature. Elle ne perd aucune de ses capacités.
- L'effet du premier mode de l'Explosion métamorphique remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

Fblthp, perdu dans la prairie

{1} {U} {U}

Créature légendaire : homoncule

1/1

Parade {2}

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

La carte du dessus de votre bibliothèque a le complot. Le coût de complot est égal à son coût de mana.

Vous pouvez comploter des cartes non-terrain depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Pendant que vous contrôlez Fblthp, 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 vous complotez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous devez exiler cette carte et payer son coût de complot avant que vous ne puissiez regarder la nouvelle carte du dessus de votre bibliothèque.
 - Si la carte du dessus de votre bibliothèque a normalement le complot, vous pouvez comploter cette carte en utilisant son propre coût de complot ou le coût de complot que lui donne Fblthp.
-

Félicard bondissant

{5}{W}

Créature : chat et bête et monture

4/7

À chaque fois que le Félicard bondissant attaque tant qu'il est sellé, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez. Vous gagnez 1 point de vie pour chacune de ces créatures.

Seller 2 (Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Dans les rare cas où il ne serait pas possible de mettre de marqueurs +1/+1 sur au moins une créature que vous contrôlez, vous gagnez quand même 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez quand la première capacité du Félicard bondissant se résout.
-

Ferme mobile

{2}

Artefact : véhicule

3/3

La Ferme mobile a la célérité tant que vous contrôlez une monture.

À chaque fois que la Ferme mobile attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

- Une fois qu'une Ferme mobile qui est arrivée sous votre contrôle ce tour-ci a légalement attaqué, faire qu'elle perde la célérité en retirant toutes les montures que vous contrôlez ne fait pas que la Ferme mobile arrête d'attaquer.
 - Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la capacité déclenchée de la Ferme mobile ne compte pas comme jouer un terrain. Elle peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
-

Fieillecreuseur obstiné

{1}{G}

Créature : blaireau et bête et monture

2/2

À chaque fois que le Fieillecreuseur obstiné devient sellé pour la première fois à chaque tour, meulez deux cartes, puis le Fieillecreuseur obstiné gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Seller 2 (*Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La valeur de X est déterminée au moment où la capacité déclenchée du Fieillecreuseur obstiné se résout.
-

Forgeur d'ailes inventif

{2}{W}

Créature : nain et artificier

2/4

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort depuis votre main ce tour-ci et que le Forgeur d'ailes inventif n'a pas de marqueur « vol » sur lui, mettez un marqueur « vol » sur lui.

- Au début de votre étape de fin, la capacité du Forgeur d'ailes inventif vérifie si vous avez lancé un sort depuis votre main ce tour-ci et si le Forgeur d'ailes inventif a un marqueur « vol » sur lui. Si l'un des deux est vrai, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si l'un des deux est vrai au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien.
-

Fortune, destrier fidèle

{2}{W}

Créature légendaire : bête et monture

2/4

Quand Fortune, destrier fidèle arrive sur le champ de bataille, regard 2.

À chaque fois que Fortune attaque tant qu'il est sellé, à la fin du combat, exilez-le et jusqu'à une créature qui l'a sellé ce tour-ci, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

Seller 1

- La capacité du milieu de Fortune crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche à la fin du combat. Cette capacité se déclenche que Fortune soit encore sur le champ de bataille ou non. S'il ne l'est pas, vous pouvez quand même exiler jusqu'à une créature qui l'a sellé ce tour-ci.
- La capacité déclenchée à retardement ne cible pas de créature. Vous choisissez quelle autre créature exiler, le cas échéant, au moment où cette capacité se résout. À ce moment-là, il est trop tard pour qu'un joueur réponde.

- Les jetons exilés par la capacité déclenchée à retardement ne reviennent pas sur le champ de bataille. En général, mieux vaut éviter de seller Fortune si Fortune est lui-même un jeton.
-

Frondeur de menottes

{2} {U}

Créature : humain et soldat

3/2

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si elle est engagée, mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Sinon, engagez-la. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Les sorts qui ont été lancés avant que le Frondeur de menottes n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si le Frondeur de menottes était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
-

Fureur des hors-la-loi

{2} {R}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un hors-la-loi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte. *(Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)*

- La Fureur des hors-la-loi affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+0.
 - Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée depuis l'exil 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.
-

Geralf, le sculpteur de chair

{2} {U}

Créature légendaire : humain et psychagogue

2/3

À chaque fois que, pendant votre tour, vous lancez un sort autre que votre premier sort ce tour-là, créez un jeton de créature 2/2 bleue et noire Zombie et Gredin. À chaque fois qu'un zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre zombie qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- La première capacité de Geralf tient compte des sorts que vous avez lancés avant qu'il ne soit sur le champ de bataille. Par exemple, si Geralf est le premier sort que vous lancez pendant votre tour, chaque sort

suivant que vous lancez ce tour-ci après qu'il est sur le champ de bataille provoque le déclenchement de sa première capacité.

- Si plusieurs zombies arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, la dernière capacité de Geralf se déclenche pour chacun de ces zombies. Chacune de ces capacités déclenchées voit chacun de ces autres zombies qui sont arrivés sur le champ de bataille plus tous les autres zombies qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle jusqu'à présent ce tour-ci.

Ghired, miroir des terres sauvages

{R} {G} {W}

Créature légendaire : humain et shaman

3/3

Célérité

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont « {T} :

Créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. »

- Le nouveau jeton copie les caractéristiques originales du jeton ciblé telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton ciblé et rien de plus (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le jeton ciblé soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est 0. (La plupart des jetons n'ont pas de coût de mana, à moins qu'ils copient autre chose.)
- Si le jeton copié copie autre chose, le nouveau jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce jeton copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié 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 » du jeton copié fonctionnent aussi.

Glouton irascible

{2} {R}

Créature : glouton

3/2

Quand le Glouton irascible arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

Complot {2} {R} (*Vous pouvez payer {2} {R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée depuis l'exil avec la première capacité du Glouton irascible. 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.
-

Grabuge démoniaque

{1} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1, et a la menace et le piétinement.

Quand le Grabuge démoniaque est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Complot {R} (*Vous pouvez payer {R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Si la créature que le Grabuge démoniaque devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans votre cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa capacité déclenchée ne se déclenche pas.
-

Grand géocoucou résistant

{1} {R}

Créature : oiseau

2/2

Célérité, protection contre les coyotes

{3} : Le Grand géocoucou résistant ne peut pas être bloqué ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

- Activer la dernière capacité du Grand géocoucou résistant après qu'il est devenu bloqué par une créature sans la célérité ne le fait pas devenir non-bloqué.
-

Grande attaque du train

{R}

Éphémère

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {2} {R} — Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Si c'est votre phase de combat, il y a une phase de combat supplémentaire après cette phase.

+ {2} — Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

+ {R} — Choisissez un adversaire ciblé. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à ce joueur ce tour-ci, créez un jeton Trésor engagé.

- Notamment, le premier mode de la Grande attaque du train ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
- Le deuxième mode de la Grande attaque du train n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où la Grande attaque du train se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+0 ni l'initiative.

Gryff de la congrégation

{1}{G}{W}

Créature : hippogriffe et monture

1/4

Vol, lien de vie

À chaque fois que le Gryff de la congrégation attaque tant qu'il est sellé, il gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de montures que vous contrôlez.

Seller 3 (*Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La valeur de X est déterminée au moment où la capacité du Gryff de la congrégation se résout. Tant que le Gryff de la congrégation est encore sur le champ de bataille à ce moment, X vaut probablement au moins 1.

Guivre-crotale colossale

{2}{G}{G}

Créature : guivre

6/5

La Guivre-crotale colossale a le flash tant que vous contrôlez un désert.

Piétinement

{1}{G}, exilez la Guivre-crotale colossale depuis votre cimetière : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Le jeu vérifie si c'est légal de lancer un sort avant que les coûts ne soient déterminés ou que les capacités de mana soient activées pendant qu'il est lancé. Si vous ne contrôlez plus de désert après ce moment-là, peut-être parce que vous avez sacrifié tous vos déserts en activant des capacités de mana, ceci n'affectera pas votre possibilité de lancer légalement la Guivre-crotale colossale.

Hantise émergente

{1}{U}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort depuis votre main ce tour-ci et que la Hantise émergente n'est pas une créature, elle devient une créature 3/3 Esprit avec le vol en plus de ses autres types.

{2}{U} : Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Au début de votre étape de fin, la capacité de la Hantise émergente vérifie si vous avez lancé un sort depuis votre main ce tour-ci ou si la Hantise émergente est une créature. Si l'un des deux est vrai, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si l'un des deux est vrai au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien.

- La première capacité de la Hantise émergente n'a pas de durée, ce qui signifie qu'elle reste une créature indéfiniment.
-

Hydre veinedor
{X} {G}
Créature : hydre
0/0
Vigilance, piétinement, célérité
L'Hydre veinedor arrive sur le champ de bataille avec
X marqueurs +1/+1 sur elle.
Quand l'Hydre veinedor meurt, créez un nombre de
jetons Trésor engagés égal à sa force.

- Utilisez la force de l'Hydre veinedor au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de jetons Trésor vous créez.
-

Hymne funèbre entraînant
{1} {B}
Rituel
Impétuosité (*Choisissez au moins un coût
supplémentaire.*)
+ {1} — Cherchez une carte dans votre bibliothèque,
mettez-la dans votre cimetière puis mélangez.
+ {2} — Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre
cimetière, jusqu'à deux cartes de créature avec une
valeur de mana totale inférieure ou égale à 4.

- Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Le deuxième mode ne cible aucune carte. Vous choisissez lesquelles vous renvoyez au moment où l'Hymne funèbre entraînant se résout. Vous pouvez choisir celle que vous avez mise dans le cimetière avec le premier mode, le cas échéant, ou celles qui y étaient déjà. Au moment où l'Hymne funèbre entraînant a commencé à se résoudre, il est trop tard pour que qui que ce soit y réponde.
-

Illusion d'évasion
{W}
Éphémère
Impétuosité (*Choisissez au moins un coût
supplémentaire.*)
+ {1} — Exilez une créature non-jeton ciblée.
Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de
son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.
+ {2} — Détruisez une créature ciblée si aucune autre
créature n'a une force supérieure.

- Le dernier mode de l'Illusion d'évasion peut cibler n'importe quelle créature, même une créature qui n'a pas la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille à ce moment-là. La force de la créature n'est vérifiée que pendant la résolution de l'Illusion d'évasion et seulement après que vous avez appliqué l'effet du premier mode (le cas échéant).

Interrupteur avemain

{1}{W}{W}

Créature : oiseau et gremlin

2/2

Flash

Vol

Quand l'Interrupteur avemain arrive sur le champ de bataille, exiliez un sort ciblé. Il devient complété. *(Son propriétaire peut le lancer comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana.)*

Les sorts que vos adversaires lancent depuis des cimetières ou l'exil coûtent {2} de plus à lancer.

- Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés peuvent toujours être exilés par la capacité déclenchée de l'Interrupteur avemain. Ils ne se résolvent pas.
- Si le propriétaire de la carte complétée la lance, le sort n'a aucun lien avec le sort lancé à l'origine par le joueur. Toute décision prise pour le sort d'origine ou tout effet affectant le sort d'origine n'est pas répercuté sur le nouveau.

Intervention bovine

{1}{W}

Éphémère

Détruisez une cible, artefact ou créature. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 blanche Bovidé.

- Si la cible, artefact ou créature, est une cible illégale au moment où l'Intervention bovine essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée un jeton Bovidé. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur crée un jeton Bovidé.

Invocateur de tempête d'écailles

{2}{R}

Créature : humain et psychagogue

3/3

À chaque fois que l'Invocateur de tempête d'écailles attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaur si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

- La capacité de l'Invocateur de tempête d'écailles se déclenche même si vous ne contrôlez pas de créature avec une force supérieure ou égale à 4. Elle vérifie si c'est le cas uniquement au moment où elle se résout. Vous pouvez répondre à la capacité en augmentant la force d'une créature que vous contrôlez pour pouvoir créer un jeton Dinosaur.
-

Jace ravivé

{U} {U}

Planeswalker légendaire : Jace

3

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.

+1: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

+1: Vous pouvez exiler une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 de votre main. Si vous faites ainsi, elle devient complotée.

-6: Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous lancez un sort, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Vous pouvez lancer Jace ravivé pendant le premier, deuxième ou troisième tour d'un autre joueur si un autre effet (comme celui du Planétaire mécanique vedalken) vous le permet.
 - Jace ravivé s'intéresse au nombre de tours que vous avez joués, pas nécessairement au nombre de tours qu'il y a eu dans la partie, au cas où vous jouez un tour supplémentaire.
 - Si la partie recommence (à cause de Karn libéré), vous ne pouvez pas lancer Jace ravivé pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la nouvelle partie.
 - La copie créée par la dernière capacité de Jace ravivé a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
 - Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - La copie créée par la dernière capacité de Jace ravivé est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».
-

Jasper Silex le Ricaneur

{1}{B}{R}

Créature légendaire : lézard et gredin

4/3

Les créatures que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas sont des mercenaires en plus de leurs autres types.

Au début de votre entretien, exilez les X cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, X étant le nombre de hors-la-loi que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ces sorts.

- La première capacité de Jasper Silex le Ricaneur s'applique aux créatures que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, si vous contrôlez Jasper Silex le Ricaneur et Casse-fiole, grenadière joviale, faire arriver sur le champ de bataille sous votre contrôle une créature qu'un adversaire possède et qui n'est normalement pas un hors-la-loi déclenche la capacité de Casse-fiole.
- La valeur de X est déterminée au moment où la dernière capacité de Jasper Silex le Ricaneur se résout.
- 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 Jasper Silex le Ricaneur. Par exemple, si vous exilez une carte de créature de cette manière, vous devez attendre votre phase principale pour la lancer.

Jem Pied-léger, exploratrice céleste

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et éclairé

3/3

Vol, vigilance

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort depuis votre main ce tour-ci, piochez une carte.

- Au début de votre étape de fin, la capacité de Jem Pied-léger vérifie si vous avez lancé un sort depuis votre main ce tour-ci. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez lancé un sort depuis votre main après que la capacité s'est déclenchée, la capacité ne fait rien.

Kærvek, le châtieur

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/3

À chaque fois que vous commettez un crime, exilez jusqu'à une carte noire ciblée depuis votre cimetière et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie. Si vous faites ainsi, vous perdez 2 points de vie. *(Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime. Les copies de sorts de permanent deviennent des jetons.)*

- Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Comme vous payez les coûts du sort, si le sort a {X} dans son coût de mana, vous pouvez choisir sa valeur normalement.
- 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 effectuées.
- La copie étant créée en exil et lancée depuis l'exil, les effets tels que celui de la dernière capacité de l'Interrupteur avemain s'appliquent.

Kambal, maire profiteur

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/4

À chaque fois qu'au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de vos adversaires, pour chacun d'entre eux, créez un jeton engagé qui en est une copie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

À chaque fois qu'au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Chacun des nouveaux jetons copie les caractéristiques originales du jeton approprié telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton et rien de plus (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le jeton de l'adversaire soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est 0. (La plupart des jetons n'ont pas de coût de mana, à moins qu'ils copient autre chose.)
- Si le jeton copié copie autre chose, le nouveau jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce jeton copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié 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 » du jeton copié fonctionnent aussi.

Kellan rejoint l'équipe

{G}{W}{U}

Enchantement légendaire

Quand Kellan rejoint l'équipe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 de votre main. Si vous faites ainsi, elle devient complotée. *(Vous pouvez la lancer comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana.)*

À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si une carte n'a pas de coût de mana, sa valeur de mana est 0.
- Si le coût de mana d'une carte de votre main inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La valeur de mana d'une carte double dans votre main est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés.
- Si plusieurs créatures légendaires arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, la dernière capacité de Kellan rejoint l'équipe se déclenchera une fois pour chacune de ces créatures.

Kellan, la fripouille

{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et peuple fée et gremlin

3/3

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, vous pouvez lancer un sort de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale depuis votre main sans payer son coût de mana. Si vous ne faites pas ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- Si le sort que vous lancez qui a déclenché la dernière capacité de Kellan, la fripouille a {X} dans son coût de mana, X est la valeur choisie au moment où ce sort a été lancé en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si le sort que vous lancez qui a déclenché la dernière capacité de Kellan, la fripouille est représenté par une carte double, les caractéristiques de la moitié que vous n'avez pas lancée sont ignorées tant que ce sort est sur la pile. Par exemple, si vous lancez la moitié Cessation de Cessation // Mise en demeure de l'extension *Meurtres au manoir Karlov*, la valeur de mana de ce sort est 2 parce que le coût de mana de la Cessation est {1}{B/G}.
- Un sort de permanent est un sort d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement ou de planeswalker.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si le sort de permanent 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.
- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la dernière capacité de Kellan ne compte pas comme jouer un terrain. Elle peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Kraum, cacophonie assourdissante

{2}{U}{R}

Créature légendaire : zombie et horreur

2/3

Vol

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur Kraum, cacophonie assourdissante et piochez une carte.

- Les sorts qui ont été lancés avant que Kraum n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si Kraum était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
-

La clé du coffre-fort

{1} {U}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler une carte non-terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Équipement {2} {U}

- Vous choisissez de lancer ou non la carte exilée au moment où la capacité déclenchée de La clé du coffre-fort 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 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 le sort 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.
-

Lasso-tonnerre

{2} {W}

Artefact : équipement

Quand le Lasso-tonnerre arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Équipement {2}

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la troisième capacité du Lasso-tonnerre.
-

Lazav, étranger familial

{1}{U}{B}

Créature légendaire : changeforme

1/4

À chaque fois que vous commettez un crime, mettez un marqueur +1/+1 sur Lazav, étranger familial. Puis vous pouvez exiler une carte depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, vous pouvez faire que Lazav devienne une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (*Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.*)

- Lazav copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans un cimetière.
- Tout effet qui est appliqué à Lazav avant qu'il ne devienne une copie d'une autre carte continue de s'appliquer une fois qu'il devient une copie. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur Lazav.
- Quand Lazav devient une copie d'une carte de créature exilée, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.

Le Gitrog, monture vorace

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur et monture

6/5

Piétinement, célérité

À chaque fois que Le Gitrog, monture vorace inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier une créature qui l'a sellé ce tour-ci. Si vous faites ainsi, piochez X cartes, puis mettez sur le champ de bataille, engagées, jusqu'à X cartes de terrain depuis votre main, X étant la force de la créature sacrifiée.

Seller 1

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Mettre au moins une carte de terrain sur le champ de bataille avec la capacité déclenchée de Le Gitrog ne compte pas comme jouer un terrain. Elle peut mettre des cartes de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Lézard fléaumage

{1}{R}

Créature : lézard

1/4

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, le Lézard fléaumage inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de sorts non-créature qu'il a lancés ce tour-ci.

- Les sorts non-créature qui ont été lancés avant que le Léopard fléaumage n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si le Léopard fléaumage arrive sur le champ de bataille après qu'un joueur a déjà lancé un sort non-créature au même tour, ce sort est compté par la capacité déclenchée du Léopard fléaumage si ce joueur lance un autre sort non-créature ce tour-ci.
- La capacité du Léopard fléaumage se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Lilah, Tirecharme invaincue

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et gremlin

3/3

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel multicolore depuis votre main, exilez ce sort à la place de le mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, il devient complété. (*Vous pouvez le lancer comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana.*)

- Le sort aura tous ses effets normaux avant d'être exilé. Si les effets normaux du sort incluent de l'exiler lui-même, l'effet de Lilah ne s'applique pas à lui et il ne devient pas complété.
- Si un sort est contrecarré ou s'il ne se résout jamais, Lilah, Tirecharme invaincue ne l'exile pas.

Locomotive luxueuse

{5}

Artefact : véhicule

6/5

À chaque fois que la Locomotive luxueuse attaque, créez un jeton Trésor pour chaque créature qui l'a pilotée ce tour-ci. (*Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

Pilotage 1. N'activez qu'une seule fois par tour.

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

- Vous pouvez engager plus de créatures que nécessaire pour activer une capacité de pilotage.
- Une fois qu'un joueur annonce qu'il active une capacité de pilotage, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que la capacité ait été payée. Les joueurs ne peuvent notamment pas essayer d'arrêter la capacité en changeant la force d'une créature ou en retirant une, ou en engageant une créature.
- La capacité déclenchée de la Locomotive luxueuse compte chaque créature qui l'a pilotée ce tour-ci, y compris les créatures qui ne sont plus sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout.

Longe mystique

{2}{W}

Enchantement

Vous pouvez lancer la Longe mystique comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer.

Quand la Longe mystique arrive sur le champ de bataille, exilez une cible, artefact ou créature, qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Longe mystique quitte le champ de bataille.

- Si la Longe mystique quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, l'artefact ciblé ou la créature ciblée n'est pas exilé.
-

Maître d'écurie intrépide

{1}{G}

Créature : humain et éclairé

2/2

Portée

{T} : Ajoutez {G}.

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

- Vous pouvez dépenser les deux manas ajoutés par la dernière capacité pour le même sort de monture ou de véhicule ou pour deux sorts de monture ou de véhicule différents.
-

Malcolm les bons yeux

{U}{R}

Créature légendaire : sirène et pirate

2/2

Vol, célérité

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. »*)

- Les sorts qui ont été lancés avant que Malcolm n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si Malcolm était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
-

Maraudeur creux

{6} {B}

Créature : spectre et gredin

4/2

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

Vol

Quand le Maraudeur creux arrive sur le champ de bataille, n'importe quel nombre d'adversaires ciblés se défaussent chacun d'une carte. Pour chacun de ces adversaires qui ne s'est pas défaussé d'une carte avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

- La première capacité du Maraudeur creux ne change pas sa valeur de mana, qui est toujours 7.
- Quand la capacité déclenchée du Maraudeur creux se résout, l'adversaire ciblé suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire ciblé, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour (le cas échéant) fait de même. Toutes les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.

Marchesa, pourvoyeuse de mort

{U} {B} {R}

Créature légendaire : humain et gredin

3/4

À chaque fois que vous commettez un crime, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. *(Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)*

- S'il n'y a qu'une carte dans votre bibliothèque au moment où la capacité déclenchée de Marchesa se résout, vous la mettez dans votre main.

Mettre les bouchées doubles

{3} {U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de hors-la-loi, copiez ce sort. *(Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi. Les copies de sorts de permanent deviennent des jetons.)*

- La capacité de Mettre les bouchées doubles et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elles se résolvent même si ce sort est contrecarré.
- Au moment où une copie d'un sort de permanent se résout, elle est mise sur le champ de bataille comme un jeton plutôt qu'une copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.

- Le jeton qu'une copie résolue d'un sort de permanent devient n'est pas « créé ». Les capacités qui font référence à un jeton étant créé n'interagissent pas avec la copie qui se résout.
- Si un sort a le type de carte clan et l'un des types de créature hors-la-loi, Mettre les bouchées doubles le copie. (« Clan » est le nouveau nom du type de carte appelé précédemment « tribal ». Les cartes tribales existantes deviendront des cartes de clan dans une prochaine mise à jour Oracle.)
- La capacité de Mettre les bouchées doubles ne se déclenche pas si un permanent Hors-la-loi est mis sur le champ de bataille sans être lancé.

Mineur abandonné

{B}

Créature : squelette et gremlin

2/2

Le Mineur abandonné ne peut pas bloquer.

À chaque fois que vous commettez un crime, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Mineur abandonné sur le champ de bataille depuis votre cimetière. *(Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)*

- La dernière capacité du Mineur abandonné se déclenche uniquement si le Mineur abandonné est dans votre cimetière au moment où vous lancez un sort, activez une capacité ou mettez une capacité déclenchée sur la pile avec au moins une cible qui constitue un crime. Par exemple, si vous avez lancé un sort de rituel qui a détruit deux créatures ciblées et que vos cibles étaient une créature contrôlée par un adversaire et le Mineur abandonné, la capacité du Mineur abandonné ne se déclenche pas. Cependant, si vous lancez un sort avec un coût supplémentaire de « Sacrifiez une créature » et que vous sacrifiez le Mineur abandonné pour payer ce coût, la capacité du Mineur abandonné se déclenche tant que vous avez commis un crime avec ce sort.
- Vous choisissez de payer {B} ou non au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que la capacité commence à se résoudre, il est trop tard pour que quiconque réponde en retirant le Mineur abandonné de votre cimetière pour vous empêcher de le renvoyer.

Obeka, fractionneuse de secondes

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : ogre et psychagogue

2/5

Menace

À chaque fois qu'Obeka, fractionneuse de secondes inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant d'étapes d'entretien supplémentaires après cette phase.

- Comme l'étape d'entretien ne peut avoir lieu que pendant la phase de début, obtenir une ou plusieurs étapes d'entretien supplémentaires en dehors de la phase de début signifie en vérité que vous obtenez une phase de début supplémentaire pour chacun de ces entretiens après cette phase. Dans ces phases de début, les étapes de dégagement et de pioche seront passées.
- Les phases de début contenant les étapes d'entretien supplémentaires ont lieu après la fin de la phase de combat actuelle. La dernière étape de la phase de combat est l'étape de fin de combat.

- Les capacités qui se déclenchent « au début de [votre] entretien » se déclenchent également au début de chaque étape d'entretien supplémentaire.
- Après les phases de début contenant les étapes d'entretien supplémentaires, le jeu passe à la phase suivante normalement, qui sera probablement votre deuxième phase principale (à moins que quelque chose n'ait ajouté encore d'autres phases ; voir ci-dessous).
- Si plusieurs phases sont ajoutées au même moment de votre tour, la phase créée le plus récemment a lieu en premier. Par exemple, supposons qu'Obeka inflige des blessures de combat et que sa capacité se résolve pendant votre étape des blessures de combat, vous donnant deux phases de début supplémentaires contenant chacune une étape d'entretien après cette phase de combat. Pendant la fin du combat, un autre effet vous donne une phase de combat supplémentaire après cette phase de combat. Le combat supplémentaire a lieu en premier, suivi par les phases de début supplémentaires contenant les deux étapes d'entretien.

Oko, le chef de bande

{2} {G} {U}

Planeswalker légendaire : Oko

3

Au début du combat pendant votre tour, Oko, le chef de bande devient une copie de jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté qu'il a la défense talismanique.

+1: Piochez deux cartes. Si vous avez commis un crime ce tour-ci, défaussez-vous d'une carte. Sinon, défaussez-vous de deux cartes.

-1: Créez un jeton de créature 3/3 verte Élan.

-5: Pour chaque autre permanent non-terrain que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de ce permanent.

- Hormis les exceptions notées ici, Oko copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée est un jeton, Oko copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception indiquée.
- Si la créature copiée copie quelque chose d'autre, Oko devient une copie de ce que cette créature copiait, avec l'exception indiquée.
- Quand Oko devient une copie de la créature ciblée, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la première capacité d'Oko essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Oko n'acquiert pas la défense talismanique.
- Tant qu'Oko est une copie d'une créature, il n'est pas un planeswalker. Il n'a pas ses capacités de loyauté, et les blessures qui lui sont infligées ne lui font pas perdre de marqueurs « loyauté ».
- Chaque jeton créé par la dernière capacité d'Oko copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dé engagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou

des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Si le permanent copié a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié 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 » du permanent copié fonctionnent aussi.

Passage à gué raté

$\{1\}\{U\}$

Éphémère

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

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Passage à gué raté essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.

Passage d'un monde à l'autre

$\{3\}\{U\}\{U\}$

Rituel

Chaque joueur peut mélanger sa main et son cimetière dans sa bibliothèque. Chaque joueur qui fait ainsi pioche sept cartes. Exilez le Passage d'un monde à l'autre. Complot $\{4\}\{U\}\{U\}$ (*Vous pouvez payer $\{4\}\{U\}\{U\}$ et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Les joueurs décident et annoncent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, s'ils veulent ou non mélanger leur main et leur cimetière dans leur bibliothèque. Puis, tous les joueurs qui ont choisi de le faire mélangent leur main et leur cimetière dans leur bibliothèque et piochent sept cartes. Les joueurs venant plus tard dans l'ordre du tour connaîtront les choix faits par les joueurs avant eux.
 - Un joueur dont la main et/ou le cimetière ne contiennent aucune carte peut quand même choisir de mélanger sa main et son cimetière dans sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il pioche quand même sept cartes.
-

Piller le marais

{B}{G}

Rituel

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant deux fois le nombre de terrains que vous contrôlez.

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

Complot {1}{B}{G} (*Vous pouvez payer {1}{B}{G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La valeur de X n'est déterminée qu'une seule fois, au moment où Piller le marais se résout.
-

Pionnier des Réprouvés

{2}{G}

Créature : humain et druide

4/2

Quand le Pionnier des Réprouvés arrive sur le champ de bataille, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Complot {2}{G} (*Vous pouvez payer {2}{G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La première capacité du Pionnier des Réprouvés n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
 - Si au moins une capacité statique qui s'applique à une créature arrivant sur le champ de bataille modifie sa force, ces capacités sont prises en compte au moment de déterminer si la deuxième capacité du Pionnier des Réprouvés se déclenche ou non. C'est vrai aussi pour les effets de remplacement qui s'y appliquent, comme arriver sur le champ de bataille avec au moins un marqueur +1/+1 ou arriver sur le champ de bataille en tant que copie d'une autre créature.
 - Une fois que la deuxième capacité du Pionnier des Réprouvés s'est déclenchée, réduire la force de la créature ou la retirer du champ de bataille ne vous empêche pas de piocher une carte.
-

Pique Bill, semeur d'épines

{1}{G}

Créature légendaire : plante et druide

2/2

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

{3}{G}{G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Plan d'évasion

{U}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {3} — Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

+ {2} — Le propriétaire d'une cible, artefact ou créature, la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire 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 permanent met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.

Porteur de la Loi impitoyable

{1}{W}{B}

Créature : vampire et assassin

3/2

Quand le Porteur de la Loi impitoyable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez un permanent non-terrain ciblé.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité du Porteur de la Loi impitoyable au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une autre créature de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée. Notamment, la capacité déclenchée n'est pas un crime, mais la capacité déclenchée « réflexive » en est potentiellement un.

Préparation du casse

{2}{U}{U}

Rituel

Surveillez 3 si vous n'avez aucune carte en main. Puis piochez trois cartes. (*Pour surveiller 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.*)

Complot {3}{U} (*Vous pouvez payer {3}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Vous ne surveillez 3 que si vous n'avez aucune carte en main au moment où la Préparation du casse se résout, mais vous vous piochez quand même trois cartes dans tous les cas.
-

Profanateur d'ossuaire

{3} {B}

Créature : zombie et mercenaire

3/4

Menace

{1} {B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Profanateur d'ossuaire. Si un hors-la-loi a été sacrifié de cette manière, créez un jeton Trésor. (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

- Utilisez les types de créature de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si elle était ou non un hors-la-loi.
-

Provoquer la chance

{3} {G} {U}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler une carte non-terrain parmi elles. Si vous faites ainsi, elle devient complotée. Mettez le reste dans votre main. (*Vous pouvez la lancer comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana.*)

- S'il y a moins de trois cartes dans votre bibliothèque, regardez-les toutes et suivez les instructions dans l'ordre. Par exemple, si vous n'avez que deux cartes dans votre bibliothèque, vous devez les regarder toutes les deux, exiler et comploter jusqu'à une carte non-terrain parmi elles, puis mettre le reste dans votre main. On dirait bien que votre chance est sur le point de vous abandonner.
-

Pulvérisateur poing-de-fer

{4} {R}

Créature : géant et guerrier

4/5

Portée

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, le Pulvérisateur poing-de-fer inflige 2 blessures à un adversaire ciblé. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

- Les sorts qui ont été lancés avant que le Pulvérisateur poing-de-fer n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si le Pulvérisateur poing-de-fer était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
-

Pyromanciennes de rodéo

{3}{R}

Créature : humain et mercenaire

3/4

À chaque fois que vous lancez votre premier sort à chaque tour, ajoutez {R}{R}.

- La capacité des Pyromanciennes de rodéo n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
 - Cette capacité se déclenche uniquement tant que les Pyromanciennes de rodéo sont sur le champ de bataille. Notamment, elle ne se déclenche pas pendant un tour où vous lancez les Pyromanciennes de rodéo, peu importe de quel sort il s'agissait.
-

Raccommodeur hors-la-loi

{3}{U}

Créature : humain et psychagogue

1/4

À chaque fois que le Raccommodeur hors-la-loi arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 bleue et noire Zombie et Gredin, puis mettez deux marqueurs +1/+1 sur ce jeton pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci autre que le premier.

Complot {4}{U} (*Vous pouvez payer {4}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- ERRATUM : La version française du Raccommodeur hors-la-loi indique par erreur « À chaque fois que le Raccommodeur hors-la-loi arrive sur le champ de bataille » au lieu de « Quand le Raccommodeur hors-la-loi arrive sur le champ de bataille ». La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
 - La capacité du Raccommodeur hors-la-loi compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci excepté le premier, lui-même compris, les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus, et les sorts qui sont encore sur la pile.
-

Rakdos, montagne de muscles

{2}{B}{B}{R}

Créature légendaire : démon et mercenaire

6/5

Vol, piétinement

À chaque fois que vous sacrifiez une autre créature, exilez un nombre de cartes égal à sa valeur de mana depuis le dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ces sorts.

Sacrifiez une autre créature : Rakdos, montagne de muscles acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le. N'activez qu'une seule fois par tour.

- Utilisez la valeur de mana de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de cartes à exiler.
- Si la créature sacrifiée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la capacité déclenchée de Rakdos. 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.

Rakdos rejoint l'équipe

{3} {B} {R}

Enchantement légendaire

Quand Rakdos rejoint l'équipe arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

À chaque fois qu'une créature légendaire que vous contrôlez meurt, Rakdos rejoint l'équipe inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à un adversaire ciblé.

- Utilisez la force de la créature légendaire au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées.

Rapide de la gâchette

{R}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle perdent l'initiative et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne pouvez pas lancer Rapide de la gâchette à moins que vous ne contrôliez une créature qui est une cible légale pour Rapide de la gâchette.

Rassemblement sulfureux

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Complot {2} {R} (*Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Les sorts qui ont été lancés avant que le Rassemblement sulfureux n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si le Rassemblement sulfureux était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
-

Réciproquer

{R} {R}

Éphémère

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} — Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
+ {1} — Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

- La copie créée par l'effet du premier mode de Réciproquer a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'il copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
 - Si le sort ou la capacité copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
 - Si le sort ou la capacité copiée partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
 - Si un 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 de X. C'est vrai aussi pour une capacité qui est copiée et un X dont la valeur a été déterminée au moment où la capacité a été activée.
 - Si vous copiez un sort avec le premier mode, vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Si vous copiez une capacité activée avec le premier mode, et que le coût d'activation inclut un choix, par exemple une créature à sacrifier ou un nombre de marqueurs à retirer, la copie utilise cette même information. Vous ne pouvez pas payer le coût à nouveau, même si vous le souhaitez.
 - La copie créée par l'effet du premier mode de Réciproquer est créée sur la pile, et elle n'est, par conséquent, ni « lancée » ni « activée ».
 - Vous ne choisissez pas de nouvelle cible pour le sort ou la capacité ciblée par le deuxième mode de Réciproquer avant la résolution de Réciproquer. Vous devez remplacer la cible si possible. Cependant, vous ne pouvez pas remplacer la cible par une cible illégale. S'il n'y a aucune cible légale à choisir, la cible n'est pas remplacée. Peu importe que la cible d'origine soit devenue illégale d'une manière quelconque.
 - Si un sort ou une capacité cible plusieurs choses, vous ne pouvez pas la cibler avec Réciproquer, et ce même si toutes ses cibles sauf une sont devenues illégales.
-

Reflét fugace

{1}{U}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle devient une copie de jusqu'à une autre créature ciblée.

- La première cible du Reflet fugace peut être une créature qui est déjà dégagée. Elle acquiert quand même la défense talismanique et, le cas échéant, devient une copie de l'autre créature ciblée.
- La première créature ciblée copie exactement ce qui était imprimé sur l'autre créature ciblée et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée est un jeton, la première créature ciblée copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si la créature copiée copie autre chose, la première créature ciblée devient une copie de ce que cette créature copie.
- Tout effet de non-copie qui est appliqué à la première créature ciblée avant qu'elle ne devienne une copie d'une autre créature continue de s'appliquer une fois qu'elle devient une copie. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur la première créature.
- Quand la première créature ciblée devient une copie de l'autre créature ciblée, elle n'arrive pas sur le champ de bataille et elle ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si la deuxième créature ciblée est une cible illégale au moment où le Reflet fugace essaie de se résoudre, la première créature ciblée acquiert toujours la défense talismanique jusqu'à la fin du tour, et vous la dégagéz toujours si elle était engagée.

Réprouvé bridebête

{2}{G}

Créature : humain et druide

3/3

Quand le Réprouvé bridebête arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Complot {1}{G} (*Vous pouvez payer {1}{G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Quand le Réprouvé bridebête arrive sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée vérifie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez plus de créature avec une force supérieure ou égale à 4 (généralement parce que la créature applicable n'est plus sur le champ de bataille), la capacité ne fait rien du tout.
-

Requin usurier
{3}{U}
Créature : requin et gredin
3/4

Quand le Requin usurier arrive sur le champ de bataille, si vous avez lancé au moins deux sorts ce tour-ci, piochez une carte.
Complot {3}{U} (*Vous pouvez payer {3}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La capacité déclenchée du Requin usurier compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure le Requin usurier lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.

Riku des maints chemins
{G}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
3/3

À chaque fois que vous lancez un sort modal, choisissez jusqu'à X, X étant le nombre de fois que vous avez choisi un mode pour ce sort —

- Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez la jouer.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur Riku des maints chemins. Il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
- Créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

- Un sort est modal s'il a au moins deux options dans une liste à puces et des instructions pour qu'un joueur choisisse un certain nombre de ces options, comme « Choisissez l'un » ou « Choisissez l'un ou plus ». Chacune de ces options est un mode. Les sorts avec l'impétuosité sont des sorts modaux.
 - Les sorts modaux imprimés avant l'extension *Les Khans de Tarkir* n'utilisaient pas de listes à puces pour les modes ; ces cartes ont reçu des errata dans la référence de cartes Oracle.
 - Le X dans la capacité de Riku est le nombre de fois où vous avez choisi un mode pour le sort modal que vous avez lancé, pas le nombre de modes distincts que vous avez choisis. Par exemple, si vous lancez un sort modal qui vous permet de choisir le même mode plus d'une fois et que vous choisissiez le même mode trois fois, X est trois et vous pouvez choisir jusqu'à tous les modes de la capacité de Riku.
 - Vous ne pouvez pas choisir le même mode de la capacité déclenchée de Riku plus d'une fois chaque fois qu'elle se déclenche.
 - Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la capacité déclenchée de Riku. 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.
-

Roxanne, savante de la chute stellaire

{3} {R} {G}

Créature légendaire : chat et druide

4/3

À chaque fois que Roxanne, savante de la chute stellaire arrive sur le champ de bataille ou attaque, créez un jeton d'artefact incolore engagé appelé Météorite avec « Quand la Météorite arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible » et « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
À chaque fois que vous engagez un jeton d'artefact pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce jeton d'artefact a produit.

- Vous engagez un jeton d'artefact pour du mana uniquement si vous activez une capacité de mana de ce jeton qui inclut le symbole d'engagement ({T}) dans son coût. Une capacité de mana produit du mana en tant que partie de son effet.
 - Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
 - Le mana supplémentaire est produit par Roxanne, pas par le jeton d'artefact que vous avez engagé pour du mana.
 - Roxanne ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux limites que le jeton d'artefact met sur le mana qu'il produit. Le mana supplémentaire que produit Roxanne n'aura aucune restriction ou limite.
-

Ruée d'effroi

{1} {B} {B}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

- + {1} — Un adversaire ciblé sacrifie la moitié des créatures qu'il contrôle, arrondie à l'unité supérieure.
- + {2} — Un adversaire ciblé se défait de la moitié des cartes de sa main, arrondie à l'unité supérieure.
- + {2} — Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- Comme les effets de tous les sorts modaux, les effets de la Ruée d'effroi se produisent dans l'ordre. Si les deux premiers modes ciblent des adversaires différents, l'adversaire ciblé par le deuxième mode verra ce que le premier adversaire a sacrifié avant de choisir de quoi se défaiter.
-

Ruée vers l'or

{1} {G}

Éphémère

Créez un jeton Trésor. Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 pour chaque trésor que vous contrôlez.

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour la Ruée vers l'or. Cependant, si vous le faites, et que cette créature est une cible illégale au moment où la Ruée vers l'or essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Trésor.

- Comptez le nombre de trésors que vous contrôlez au moment où la Ruée vers l'or se résout pour déterminer la grosseur du bonus gagné par la créature ciblée. Ce bonus ne change pas même si le nombre de trésors que vous contrôlez change pendant le tour.
-

Rutstein l'honnête

{1} {B} {G}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/2

Quand Rutstein l'honnête arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

- La dernière capacité de Rutstein l'honnête ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts de créature.
 - La dernière capacité de Rutstein l'honnête ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique du coût de ce sort.
-

Salve tonnante

{1} {R}

Éphémère

La Salve tonnante inflige X blessures à une créature ciblée, X étant 2 plus le nombre d'autres sorts que vous avez lancés ce tour-ci.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la Salve tonnante se résout.
 - La Salve tonnante compte les autres sorts que vous avez lancés ce tour-ci. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.
-

Satoru, l'infiltrateur

{U} {B}

Créature légendaire : humain et ninja et gremlin

2/3

Menace

À chaque fois que Satoru, l'infiltrateur et/ou au moins une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si aucune d'entre elles n'a été lancée ou qu'aucun mana n'a été dépensé pour les lancer, piochez une carte.

- Si vous lancez un sort de créature sans payer son coût de mana mais que vous avez payé du mana pour des coûts supplémentaires ou des augmentations de coût (comme celle de l'Interrupteur avemain), la dernière capacité de Satoru, l'infiltrateur ne se déclenche pas.
-

Sécurité de la diligence

{4}{W}

Créature : humain et soldat

4/5

Quand la Sécurité de la diligence arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Complot {3}{W} (*Vous pouvez payer {3}{W} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La capacité déclenchée de la Sécurité de la diligence n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1 ni n'acquièrent la vigilance.
-

Selvala, pionnière impatiente

{2}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclairé

4/5

Vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} :

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur pour chaque force différente parmi les créatures que vous contrôlez.

- La dernière capacité de Selvala est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
 - La dernière capacité de Selvala regarde les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout pour déterminer la quantité de mana de la couleur choisie ajouter. Par exemple, si vous contrôlez Selvala (une créature 4/5), une créature 1/1 et une créature 2/1, il y a trois forces différentes parmi les créatures que vous contrôlez.
 - La dernière capacité de Selvala ne s'intéresse pas à la couleur ou aux couleurs des créatures que vous contrôlez. Elle ne s'intéresse qu'à la force de ces créatures.
-

Sentinelle de meute à piquants

{1}{G}

Créature : plante et loup

3/3

Défenseur

Tant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, la Sentinelle de meute à piquants peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

- Une fois que la Sentinelle de meute à piquants a attaqué légalement, empêcher l'application de sa dernière capacité en retirant d'autres créatures du champ de bataille ou en réduisant la force d'au moins une créature ne fait pas que la Sentinelle de meute à piquants cesse d'attaquer.
- Si vous augmentez la force de la Sentinelle de meute à piquants à 4 ou plus, elle remplit sa propre condition et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

Séquence sophistiquée

{U} {R}

Éphémère

La Séquence sophistiquée inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci, piochez une carte.

- La Séquence sophistiquée vérifie uniquement au moment où elle se résout si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci. L'autre sort peut avoir été contrecarré ou ne pas s'être résolu pour une raison quelconque, ou avoir été lancé par vous en réponse et être encore sur la pile.

Shérif de passage protégé

{2} {W}

Créature : humain et chevalier

0/0

Le Shérif de passage protégé arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui plus un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez.

Complot {1} {W} (*Vous pouvez payer {1}{W} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Si le Shérif de passage protégé arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps qu'au moins une autre créature, il ne tient pas compte de ces créatures quand il détermine avec combien de marqueurs +1/+1 il arrive sur le champ de bataille.

Simulez votre propre mort

{1} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire et vous créez un jeton Trésor. » (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Le jeton Trésor est créé par le contrôleur de la créature, qui peut être différent du contrôleur de Simulez votre propre mort et également différent du propriétaire de la créature.
- Si la créature ciblée est un jeton, la capacité se déclenche quand même quand elle meurt. Son contrôleur ne renvoie pas le jeton sur le champ de bataille, mais il crée un jeton Trésor.

Soulèvement d'amarante

{1}{G}

Rituel

Créez un jeton de créature X/X verte Élémental, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Complot {2}{G} (*Vous pouvez payer {2}{G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne plototez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où le Soulèvement d'amarante se résout. Si vous ne contrôlez pas de créature à ce moment, vous créez un jeton 0/0 Élémental, qui mourra probablement immédiatement, à moins qu'une autre chose n'augmente son endurance.

Soulèvement des vermines

{3}{G}

Rituel

Créez X jetons de créature 2/1 verte Vermine, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Complot {2}{G} (*Vous pouvez payer {2}{G} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne plototez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où le Soulèvement des vermines se résout.

Sous la menace du couteau

{1}{B}{R}

Enchantement

Tant que c'est votre tour, les hors-la-loi que vous contrôlez ont l'initiative. (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

À chaque fois que vous commettez un crime, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. » Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Les créatures qui infligent des blessures de combat d'initiative mais perdent l'initiative avant que les blessures de combat normales ne soient infligées n'infligent pas de blessures de combat à nouveau à moins qu'elles aient la double initiative. Cela signifie que vous ne pouvez pas faire que Sous la menace du couteau quitte le champ de bataille pour que vos hors-la-loi infligent des blessures de combat deux fois pendant un tour.
-

Stratagème

{B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1.

- Vous ne pouvez pas lancer le Stratagème à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
 - Si l'une des cibles devient illégale après que vous avez lancé le Stratagème mais avant sa résolution, l'autre est toujours affectée selon le cas approprié.
-

Strix busard

{U}

Créature : oiseau

1/1

Vol

Quand le Strix busard arrive sur le champ de bataille, engagez un permanent ciblé.

{2}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Vous pouvez cibler un permanent déjà engagé avec la deuxième capacité du Strix busard. (Sur Croisettonnerre, a loi aviaire n'est pas dictée par la raison.)
-

Surprise de contrebandier

{G}

Éphémère

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {2} — Meulez quatre cartes. Vous pouvez mettre jusqu'à deux cartes de créature et/ou de terrain parmi les cartes meulées dans votre main.

+ {4}{G} — Vous pouvez mettre sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

+ {1} — Les créatures avec une force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- L'effet du dernier mode de la Surprise de contrebandier n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour n'acquièrent pas la défense talismanique ni l'indestructible. Cependant, si vous avez choisi le deuxième mode de la Surprise de contrebandier, toute créature que vous avez mise sur le champ de bataille de cette manière acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour si sa force est supérieure ou égale à 4.
-

Surprise funèbre

{1}{B}

Rituel

Renvoyez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour la Surprise funèbre. Cependant, si vous le faites, et que cette carte de créature est une cible illégale au moment où la Surprise funèbre essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Mercenaire.
-

Taii Wakeen, fine gâchette

{R}{W}

Créature légendaire : humain et mercenaire

2/3

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige à une créature un nombre de blessures non-combat égal à l'endurance de cette créature, piochez une carte.

{X}, {T} : Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus X à la place.

- La première capacité de Taii Wakeen ne s'intéresse pas aux blessures déjà marquées sur une créature. Elle s'intéresse uniquement au fait que les blessures non-combat infligées à une créature par une source que vous contrôlez étaient égales à l'endurance de cette créature ou non.
 - Les X blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures ne sont pas infligées par Taii Wakeen à moins que Taii Wakeen ne soit la source d'origine des blessures.
 - Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'une source devait infliger, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Taii Wakeen ne s'applique plus.
-

Tatou cuirassé

{W}

Créature : tatou

0/4

Parade {1} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.*)

{3}{W} : Le Tatou cuirassé gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance.

- La valeur de X est déterminée au moment où la capacité activée du Tatou cuirassé se résout. Elle ne change pas plus tard pendant le tour si d'autres effets modifient l'endurance du Tatou cuirassé.

Taureau éjecteur

{W}

Éphémère

Le Taureau éjecteur inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Le Taureau éjecteur inflige 4 blessures à cette créature à la place si vous contrôliez une monture au moment où vous avez lancé ce sort.

- Si vous contrôliez une monture au moment où vous avez terminé de lancer le Taureau éjecteur, peu importe que vous en contrôliez encore une ou non au moment où le sort se résout. Le Taureau éjecteur inflige quand même 4 blessures.

Terreur androctone

{2} {R} {R}

Créature : scorpion et dragon

7/7

Vol, piétinement

La Terreur androctone gagne -1/-1 pour chaque carte dans votre main.

Complot {2} {R} (*Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Si un sort ou une capacité vous fait piocher des cartes et vous en fait ensuite retirer de votre main (en vous en défaussant ou en les mettant au-dessus de votre bibliothèque par exemple), la Terreur androctone peut brièvement avoir une endurance inférieure ou égale à 0. Tant que son endurance est à nouveau supérieure ou égale à 1 après la résolution du sort ou de la capacité, elle reste sur le champ de bataille.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures que subit la Terreur androctone pendant le combat peuvent devenir mortelles si vous piochez des cartes plus tard pendant le tour.

Terreur des pics

{3} {R} {R}

Créature : dragon

5/4

Vol

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent la Terreur des pics coûtent 3 points de vie supplémentaires à lancer.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Terreur des pics inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

- La quantité de blessures infligées par la Terreur des pics est la force de la créature qui arrive sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée se résout. Si cette créature quitte le champ de bataille

avant que la capacité ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

Tirer sur le shérif

{1} {B}

Éphémère

Détruisez une créature non-hors-la-loi ciblée. (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi. Tous les autres sont des proies faciles.*)

- Le seul adjoint de l'extension *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* est un mercenaire alors non, vous ne pourrez pas tirer sur l'adjoint.
-

Titos, le pickpocket

{B}

Créature légendaire : squelette et gredin

1/1

Contact mortel

À chaque fois que Titos, le pickpocket inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte de permanent non-terrain ciblée depuis le cimetière de ce joueur, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

- Vous choisissez de lancer la carte de permanent non-terrain ciblée ou non au moment où la capacité déclenchée de Titos, le pickpocket 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 les types de la carte sont ignorées.
-

Titos rejoint l'équipe

{B}

Enchantement légendaire

Quand Titos rejoint l'équipe arrive sur le champ de bataille, n'importe quel nombre de joueurs ciblés se défaussent chacun d'une carte.

À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, n'importe quel nombre de joueurs ciblés meulent chacun une carte et perdent chacun 1 point de vie.

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

Trahison au coffre-fort

{4}{G}{G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à chacune de deux autres créatures ciblées.

- Si la créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille avant que la Trahison au coffre-fort ne se résolve, la Trahison au coffre-fort n'a aucun effet et aucune blessure n'est infligée.
- Si l'une des deux autres créatures ciblées quitte le champ de bataille avant que la Trahison au coffre-fort ne se résolve, la créature que vous contrôlez inflige quand même des blessures à l'autre créature ciblée restante.

Triton de l'archimage

{1}{U}

Créature : salamandre et monture

2/2

À chaque fois que le Triton de l'archimage inflige des blessures de combat à un joueur, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. Cette carte acquiert flashback {0} jusqu'à la fin du tour à la place si le Triton de l'archimage est sellé. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

Seller 3

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si vous lancez un éphémère ou un rituel ayant {X} dans son coût de mana et un coût de flashback égal à son coût de mana, vous choisissez toujours la valeur de X dans le cadre du lancement du sort et vous payez toujours ce coût. Si ce sort a flashback {0}, vous ne pourrez pas choisir la valeur de X ; la valeur de X sera simplement 0.

- Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.
- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte sans coût de mana acquiert un flashback égal à son coût de mana, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.

Trois coups d'avance

{U}

Éphémère

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} {U} — Contrecarrez un sort ciblé.

+ {3} — Créez un jeton qui est une copie d'une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez.

+ {2} — Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si le premier et/ou le deuxième mode est choisi, alors Trois coups d'avance a au moins une cible. Si c'est le cas, et que toutes ses cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, Trois coups d'avance ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout et les modes avec des cibles légales (et le troisième mode, s'il est choisi) conservent leurs effets.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou 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 a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié 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 » du permanent copié fonctionnent aussi.

Un dernier boulot

{2} {W}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {2} — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

+ {1} — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de monture ou de véhicule ciblée depuis votre cimetière.

+ {1} — Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière, attachée à une créature que vous contrôlez.

- La créature à laquelle la carte d'aura ou d'équipement renvoyée par le troisième mode arrive attachée n'est pas une cible de ce mode et est choisie au moment où Un dernier boulot se résout. Notamment, si vous renvoyez un véhicule avec le deuxième mode, vous n'avez pas la possibilité de le piloter avant de devoir choisir une créature pour le troisième mode. Dans la plupart des cas, ce n'est pas une créature à ce moment-là.
- L'aura ou l'équipement doit pouvoir être attaché légalement à la créature que vous choisissez. Vous ne pouvez pas renvoyer une carte d'aura sur le champ de bataille s'il n'y a rien à enchanter. Cependant, si vous ne contrôlez pas de créatures (et que vous n'en avez ramenée aucune avec les deux premiers modes), vous pourriez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'équipement qui ne sera attachée à rien.

Un petit dernier

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

Rituel

Exilez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez, puis renvoyez-les sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire. Puis répétez ce processus X fois.

- Si X est 0, vous n'effectuez le processus qu'une seule fois quand Un petit dernier se résout.
- Vous n'êtes pas forcé de choisir les mêmes créatures à chaque fois que vous répétez ce processus.
- Une fois qu'une créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Les capacités qui se déclenchent « Quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « Quand [cette créature] quitte le champ de bataille » se déclenchent à chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou le quitte suite à l'effet d'Un petit dernier. Si ces capacités requièrent des cibles, vous ne choisissez pas ces cibles avant qu'Un petit dernier ait fini de résoudre, quand ces capacités sont mises sur la pile.
- Toutes les capacités qui se déclenchent pendant qu'Un petit dernier se résout sont mises sur la pile après qu'Un petit dernier a fini de se résoudre. Toutes ces capacités contrôlées par le joueur dont c'est le tour sont mises sur la pile en premier, suivies de celles contrôlées par le joueur suivant dans l'ordre du tour, et ainsi de suite. Chaque joueur peut mettre ses capacités sur la pile dans l'ordre de son choix. Les capacités ne doivent pas obligatoirement être mises sur la pile dans l'ordre dans lequel elles se sont déclenchées.

Viser le ciel

{3}{G}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+2 et a la portée.

Quand Viser le ciel est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

- Si la créature que Viser le ciel devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans votre cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa capacité déclenchée ne se déclenche pas.

Vol de grand chemin

{1}{R}

Rituel

Vous pouvez vous défausser d'une carte ou sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

Complot {1}{R} (*Vous pouvez payer {1}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Vous ne pouvez pas choisir de vous défausser d'une carte si vous n'avez pas de carte en main. De même, vous ne pouvez pas choisir de sacrifier un terrain si vous ne contrôlez pas de terrain.

Voleur de concession

{2}{W}

Créature : lapin et mercenaire

3/3

Vigilance

Quand le Voleur de concession arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine et la mettre sur le champ de bataille engagée. Puis, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, répétez ce processus une fois. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

- Quand le Voleur de concession arrive sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée vérifie si au moins un adversaire contrôle plus de terrains que vous. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. S'il n'y a plus d'adversaire qui contrôle plus de terrains que vous, la capacité ne fait rien.
- Par exemple, supposons que vous contrôliez trois terrains, qu'un adversaire en contrôle quatre et qu'un autre adversaire en contrôle cinq. Au moment où la capacité du Voleur de concession se résout, comme au moins un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous cherchez une carte de plaine et vous la mettez sur le champ de bataille engagée. À présent vous contrôlez quatre terrains, mais puisqu'il reste un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous, vous répétez ce processus et cherchez une autre plaine.

Vous vous retrouvez à contrôler cinq terrains (deux plaines engagées plus vos trois d'origine, que vous avez probablement engagés en premier lieu pour lancer le Voleur de concession).

Vraska, celle qui crée le silence

{1}{B}{G}

Créature légendaire : gorgonoïde et assassin

3/3

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte engagée sur le champ de bataille sous votre contrôle. C'est un artefact Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix » et il perd tous ses autres types de carte.

- La carte renvoyée perd tous les autres sous-types et types de carte et c'est uniquement un artefact Trésor. Elle conserve ses super-types ainsi que ses capacités.
-

NOTES SUR DES NOUVELLES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER

Amarante rugissante

{10}{G}

Créature : plante et élémental

8/8

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

Vigilance, portée, piétinement

Quand l'Amarante rugissante arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité de l'Amarante rugissante ne change pas sa valeur de mana, qui est toujours 11.
 - La dernière capacité de l'Amarante rugissante n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +3/+3 ou n'acquièrent pas le piétinement.
-

Ange de l'indemnisation

{5}{W}

Créature : ange et guerrier

5/5

Vol, lien de vie

Quand l'Ange de l'indemnisation arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Encore {6}{W}{W} ({6}{W}{W}), exilez cette carte de votre cimetière : *Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Si vous renvoyez une aura de cette manière, vous choisissez ce que l'aura enchantera juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Une aura renvoyée sur le champ de bataille de cette manière ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchante ; par conséquent, les permanents ou les joueurs avec la défense talismanique peuvent être choisis. Cependant, le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste dans le cimetière.
 - Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
 - Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
 - Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne seront pas copiés.
 - Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
 - Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
 - Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
 - Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.
-

Baguette de sourcier à lignes ley

{2}

Artefact

{1}, {T} : Meulez une carte. Vous pouvez mettre dans votre main une carte d'éphémère ou de rituel meulée de cette manière.

Engagez une créature légendaire dégagée que vous contrôlez : Dégagez la Baguette de sourcier à lignes ley.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature légendaire dégagée que vous contrôlez, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la deuxième capacité activée de la Baguette de sourcier à lignes ley.

Bandana de voleuse de rêves

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de sa bibliothèque, puis exiliez-la face cachée.

Tant qu'elle reste exilée, vous pouvez la jouer, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

Équipement {1}

- Vous pouvez regarder et jouer les cartes exilées face cachée par la première capacité du Bandana de voleuse de rêves (et dépenser du mana de n'importe quel type pour le faire) même si le Bandana de voleuse de rêves et/ou la créature équipée quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle du Bandana de voleuse de rêves et/ou de la créature équipée, ce joueur ne peut ni regarder, ni jouer les cartes déjà exilées par le Bandana de voleuse de rêves, et vous le pouvez encore.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la première capacité du Bandana de voleuse de rêves. 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.
- Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
- Si vous quittez la partie, les cartes exilées face cachée restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

Charge pyrétique

{4} {R}

Rituel

Défaussez-vous de votre main, puis piochez quatre cartes. Pour chaque carte défaussée de cette manière, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Complot {3} {R} *(Vous pouvez payer {3} {R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- La Charge pyrétique affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+0 pour chaque carte défaussée de cette manière.

Conscription cruelle

{6} {B} {B}

Rituel

Exilez toutes les créatures. Pour chaque carte exilée de cette manière, vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort. Exilez la Conscription cruelle.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez des cartes depuis l'exil de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si certaines des cartes sont des cartes de terrain (peut-être des terrains qui étaient devenus des créatures), vous pouvez les jouer depuis l'exil, en suivant les règles de restriction de temps normales pour jouer des terrains.

Dégaine-sort crépitante

{3} {R} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand la Dégaine-sort crépitante arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci a le déluge. *(Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)*

- La deuxième capacité de la Dégaine-sort crépitante se déclenche si vous la lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez la Dégaine-sort crépitante sur le champ de bataille sans la lancer.
 - Les copies d'un sort avec le déluge créées par sa capacité de déluge sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
 - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
 - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
-

Détourneuse de sorts narquoise

{4} {U}

Créature : djinn et sorcier et gremlin

3/3

Flash

Vol

Quand la Détourneuse de sorts narquoise arrive sur le champ de bataille, exiliez un sort ciblé qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois que la Détourneuse de sorts narquoise attaque, si une carte est exilée par elle, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés peuvent quand même être exilés par la capacité déclenchée de la Détourneuse de sorts narquoise. Ils ne se résolvent pas.
- Vous choisissez de lancer ou non la carte exilée au moment où la dernière capacité de la Détourneuse de sorts narquoise 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 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 le sort 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.
- Si vous lancez une carte exilée par la Détourneuse de sorts narquoise, elle va sur la pile. De là, elle va probablement sur le champ de bataille ou retournedans le cimetière de son propriétaire. Même si elle retourne en exil, elle n'est plus exilée par la Détourneuse de sorts narquoise, donc vous ne pouvez pas la lancer à nouveau.

Diligence incandescente

{3} {R}

Artefact : véhicule

*/5

La force de la Diligence incandescente est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

À chaque fois que la Diligence incandescente attaque, le prochain sort d'éphémère et le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci ont chacun la cascade.

Pilotage 2

- La capacité qui définit la force de la Diligence incandescente fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- « Cascade » signifie « Quand vous lancez ce sort, exiliez des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain dont la valeur de mana est inférieure à celle de ce sort. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si la valeur de mana du sort résultant est inférieure à celle de ce sort. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. »

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

Drakôn du tonnerre

$\{1\}\{U\}$

Créature : drakôn

2/1

Vol

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent

$\{1\}$ de moins à lancer.

$\{2\}\{U\}$, sacrifiez le Drakôn du tonnerre : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez-le pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- La dernière phrase du texte de règles du Drakôn du tonnerre a été omise par inadvertance sur la carte. Son texte Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.
- La deuxième capacité du Drakôn du tonnerre ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts d'éphémère et de rituel.
- La deuxième capacité du Drakôn du tonnerre ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique du coût de ce sort.

- Si vous avez plusieurs commandants, vous copiez le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci pour chaque fois que vous avez lancé l'un d'entre eux. Par exemple, si vous avez lancé un commandant une fois et un autre deux fois, vous copiez ce sort trois fois.
- 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés.
- 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 supplémentaires pour les copies. 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 aussi été payés pour les copies.
- Les copies créées par la capacité déclenchée à retardement du Drakôn du tonnerre sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ».

Éclaireuse des dunes

{1}{W}

Créature : humain et éclaireur

2/2

Quand l'Éclaireuse des dunes arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 1/1 rouge, verte et blanche *Sable et Guerrier*. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- L'Éclaireuse des dunes doit être sur le champ de bataille pour que sa dernière capacité se déclenche. Si elle est mise dans votre cimetière en même temps qu'au moins une carte de terrain que vous possédez, sa capacité ne se déclenche pas.

Eris, rugissement de la tempête

{8}{U}{R}

Créature légendaire : élémental et psychagogue

4/4

Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque valeur de mana différente parmi les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Vol, prouesse

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 4/4 rouge *Élémental et Dragon* avec le vol et la prouesse.

- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.

- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Les sorts qui ont été lancés avant qu'Eris n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si Eris était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.

Éruption élémentaire

{4} {R} {R}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge Élémental et

Dragon avec le vol et la prouesse.

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.*)

- Les copies de l'Éruption élémentaire créées par sa capacité de déluge sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.

Félix Cinq-bottes

{2} {B} {G} {U}

Créature légendaire : limon et gremlin

5/4

Menace, parade {2}

Si une créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- 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.
- La dernière capacité de Félix affecte uniquement les capacités déclenchées dont les conditions de déclenchement font spécifiquement référence aux blessures infligées. Elle n'affecte pas les capacités déclenchées qui devraient se déclencher à cause des conséquences de ces blessures. Par exemple, si vous contrôlez Félix ainsi qu'un Frère de bande d'AJani (« À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'AJani ») et qu'une créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, la capacité déclenchée du Frère de bande d'AJani ne se déclenche quand même qu'une seule fois.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la dernière capacité de Félix. Par exemple, si l'Ivoirodonte chargeur (« Si l'Ivoirodonte chargeur devait infliger des blessures de combat à un joueur, il inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place ») inflige des blessures de combat à un joueur, la capacité de Félix ne fait pas que les blessures qu'il inflige sont doublées une fois supplémentaire.

- La dernière capacité de Félix ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux Félix d'une manière quelconque, une créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur provoque trois fois le déclenchement des capacités des permanents que vous contrôlez. Un troisième Félix provoque le déclenchement de ces capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement de ces capacités cinq fois, et ainsi de suite.

Fonderie du faussaire

{2} {U}

Artefact

{T} : Ajoutez {U}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, vous pouvez exiler ce sort à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout.

{3} {U} {U}, {T} : Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi les cartes exilées par la Fonderie du faussaire sans payer leur coût de mana. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le mana ajouté par la Fonderie du faussaire peut être dépensé pour ce que vous voulez, pas seulement pour des sorts d'éphémère et de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.
- La capacité déclenchée à retardement se déclenche que la Fonderie du faussaire soit encore sur le champ de bataille ou non.
- Quand vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec {X} dans son coût de mana en utilisant le mana ajouté par la Fonderie du faussaire, utilisez la valeur de X choisie quand vous lancez ce sort pour déterminer si la capacité déclenchée à retardement se déclenche ou non.
- Vous choisissez quels sorts lancer (le cas échéant) au moment où la dernière capacité de la Fonderie du faussaire 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 les lancer plus tard pendant le tour.
- Vous lancez les sorts chacun à leur tour au moment où la dernière capacité de la Fonderie du faussaire se résout, en choisissant les modes, les cibles, et ainsi de suite. Le dernier sort que vous lancez est le premier à se résoudre. Ignorez les restrictions de temps basées sur les types des cartes. D'autres restrictions de temps, comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat », doivent être suivies.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour 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.

Gonti, acquéreur astucieux

{2}{B}{G}{U}

Créature légendaire : éthérien et gredin

5/5

Les sorts que vous lancez mais que vous ne possédez pas coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis exilez-la face cachée. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

- Vous pouvez regarder et jouer les cartes exilées face cachée par la dernière capacité de Gonti (et dépenser du mana de n'importe quel type pour le faire) même si Gonti quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle de Gonti, ce joueur ne peut ni regarder, ni jouer les cartes déjà exilées par Gonti, et vous le pouvez encore.
 - 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 Gonti. 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.
 - Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
 - Si vous quittez la partie, les cartes exilées face cachée restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.
-

Kirri, bourgeon talentueux

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : plante et druide

0/3

Les autres plantes et sylvins que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Au début de votre deuxième phase principale, renvoyez dans votre main une carte de plante, de sylvin ou de terrain ciblée depuis votre cimetière.

- Une créature qui est à la fois une plante et un sylvin ne gagne que +2/+0 de la première capacité de Kirri.
-

Larcin arcanique

{2}{U}{U}

Rituel

Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans son cimetière, exilez-le à la place.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

- Vous choisissez ou non de lancer la carte d'éphémère ou de rituel ciblée au moment où le Larcin arcanique se résout. Si vous le faites, vous le faites en tant que partie de la résolution du Larcin arcanique. 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 le sort 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.
- Le sort avec le cryptage est crypté sur la créature dans le cadre de la résolution de ce sort, juste après ses autres effets. Cette carte va directement de la pile à l'exil. Elle ne va jamais au cimetière.
- Vous choisissez la créature au moment où le sort se résout. La capacité de cryptage ne cible pas cette créature.
- Si le sort avec le cryptage ne se résout pas, aucun de ses effets n'aura lieu, y compris le cryptage. La carte ira dans le cimetière de son propriétaire et ne sera pas cryptée sur une créature.
- Si la créature quitte le champ de bataille, la carte exilée ne sera plus cryptée sur aucune créature. Elle restera exilée.
- Vous ne pouvez que choisir une créature sur laquelle crypter la carte.
- La copie de la carte avec le cryptage est créée en exil et lancée depuis cette zone.
- Vous lancez la copie de la carte avec le cryptage pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les restrictions de temps basées sur le type de la carte.
- Si vous choisissez de ne pas lancer la copie, ou que vous ne pouvez pas la lancer (par exemple parce qu'aucune cible légale n'est disponible), la copie cessera d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état auront lieu. Vous n'aurez pas l'occasion de lancer la copie plus tard.
- La carte exilée avec le cryptage donne une capacité déclenchée à la créature sur laquelle elle est cryptée. Si cette créature perd cette capacité et qu'elle inflige ensuite des blessures de combat à un joueur, la capacité déclenchée ne se déclenche pas. Cependant, la carte exilée continue d'être cryptée sur cette créature.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature, ce joueur contrôlera la capacité déclenchée. Il créera une copie de la carte cryptée et pourra la lancer.
- Si une créature avec une carte cryptée inflige des blessures de combat à plus d'un joueur en même temps (par exemple parce qu'une partie des blessures de combat a été redirigée), la capacité déclenchée se déclenchera une fois pour chaque joueur à qui elle inflige des blessures de combat. Chaque capacité créera une copie de la carte exilée et vous permettra de la lancer.

Marchand éclairé

{3} {G}

Créature : humain et citoyen

3/3

Quand le Marchand éclairé arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {1} de moins à lancer.

- Vous pouvez jouer la carte exilée avec la première capacité du Marchand éclairé même si le Marchand éclairé quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle du Marchand éclairé, ce joueur ne peut pas jouer la carte, et vous le pouvez quand même.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour la carte jouée depuis l'exil avec la première capacité du Marchand éclairé. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- La dernière capacité du Marchand éclairé ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts depuis autre part que votre main.
- La dernière capacité du Marchand éclairé ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique du coût de ce sort.

Médiateur d'Eaugrise

{2} {B} {R}

Créature : lézard et mercenaire

4/4

Chaque carte de créature Hors-la-loi dans votre cimetière a encore {X}, X étant sa valeur de mana. *(Exilez-la et payez son coût d'encore : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Le Médiateur d'Eaugrise lui-même n'a pas l'encore. Sa capacité s'applique uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille.
- Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne seront pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Mort avant l'aube

{3} {R}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, les créatures Hors-la-loi que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent : « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. » (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

- Si une créature quitte le champ de bataille pendant que la capacité qui lui est accordée par Mort avant l'aube est encore sur la pile, 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.

Nous partons à l'aube

{2} {W}

Enchantement

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

À chaque fois que votre commandant attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
 - Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
 - Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
 - Si vous contrôlez le commandant d'un autre joueur, vous ne créez pas de mercenaire quand vous attaquez avec cette créature. Cependant, si un autre joueur contrôle votre commandant, vous créez un mercenaire quand il attaque.
 - Si vous avez deux commandants et qu'ils sont tous les deux déclarés comme attaquants, la dernière capacité de Nous partons à l'aube se déclenche deux fois.
-

Panneau des primes

{3}

Artefact

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

{1}, {T} : Mettez un marqueur « prime » sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « prime » sur elle meurt, chacun des adversaires de son contrôleur pioche une carte et gagne 2 points de vie.

- La dernière capacité du Panneau des primes cherche n'importe quel marqueur « prime » sur une créature, pas seulement celui qui a été mis par ce Panneau des primes. Par exemple, si les joueurs A et B contrôlent chacun un Panneau des primes et que le joueur C contrôle une créature avec un marqueur « prime » (peu importe la manière dont ce marqueur « prime » est arrivé là). Quand cette créature meurt, la capacité de chaque Panneau des primes se déclenche. Chacune de ces capacités fait que les joueurs A et B piochent une carte et 2 points de vie, soit un total de deux cartes et 4 points de vie pour chacun d'eux. Le joueur C, lui, pleure une créature et prépare sa vengeance.
-

Plongeon dans l'inconnu

{2} {R}

Rituel

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

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

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez des cartes depuis l'exil 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.
 - Lancer une carte avec sa capacité de pistage fonctionne comme lancer n'importe quel autre sort, à deux exceptions près : vous la lancez depuis votre cimetière au lieu de votre main, et vous devez vous défausser d'une carte de terrain en plus de tous les autres coûts.
 - Une carte avec le pistage lancée depuis votre cimetière suit les règles de restriction de temps habituelles pour son type de carte.
 - Quand un sort avec le pistage que vous lancez depuis votre cimetière se résout, ne parvient pas à se résoudre ou est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.
 - Si le joueur actif lance un sort avec le pistage, ce joueur peut relancer cette carte après sa résolution, avant qu'un autre joueur ne puisse retirer la carte du cimetière. Le joueur actif a la priorité après la résolution du sort. Par conséquent, il peut immédiatement lancer un nouveau sort. Puisque lancer une carte avec le pistage depuis le cimetière envoie cette carte sur la pile, personne d'autre ne peut l'affecter tant qu'elle est toujours dans le cimetière.
-

Prête à l'attaque

{2}{U}

Rituel

Piochez une carte, puis piochez une carte pour chaque autre sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé ce tour-ci.

Complot {3}{U} (*Vous pouvez payer {3}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Prête à l'attaque compte tous les autres sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.
-

Profanateur calciné

{2}{B}

Créature : squelette et mercenaire

3/1

Quand le Profanateur calciné arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de hors-la-loi ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Échappée — {3}{B}{B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

Le Profanateur calciné s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
 - Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Peut-être s'échappera-t-il à nouveau... La sécurité du Monde souterrain n'est plus ce qu'elle était.
 - Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
 - Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
 - Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Recroissance vengeresse

{4} {G} {G}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.

Créez autant de jetons de créature 4/2 verte Plante et Guerrier avec la portée.

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

Exilez-la ensuite.)

- Le nombre de jetons Plante et Guerrier créés est égal au nombre de cartes de terrain renvoyées sur le champ de bataille depuis votre cimetière par la Recroissance vengeresse. Par exemple, si vous lancez la Recroissance vengeresse ciblant trois cartes de forêt dans votre cimetière mais que deux de ces cartes de forêt sont exilées en réponse, vous renvoyez la carte de forêt restante et vous créez un seul jeton Plante et Guerrier.

Refuge discret

{3} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. » Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de hors-la-loi ou pour activer des capacités de sources hors-la-loi. » (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

À chaque fois que vous lancez votre premier sort de hors-la-loi à chaque tour, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Les « sources hors-la-loi » incluent tout objet qui a au moins l'un des types de créature assassin, mercenaire, pirate, gredin ou psychagogue. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'une créature Hors-la-loi que vous contrôlez ou d'une carte de hors-la-loi dans votre main ou votre cimetière par exemple.
- Vous pouvez dépenser les deux manas ajoutés par la capacité accordée par le Refuge discret pour le même sort ou la même capacité activée, ou pour deux sorts et/ou capacités activées différentes.

Réserve naturelle de cactus

Terrain : désert

La Réserve naturelle de cactus arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

{3} : Jusqu'à la fin du tour, la Réserve naturelle de cactus devient une créature X/X verte Plante avec la portée, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi vos commandants. C'est toujours un terrain.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.

- Toute modification de type d'un terrain ou des capacités acquises par un terrain peut affecter les types de mana qu'il peut produire.
- La deuxième capacité de la Réserve naturelle de cactus vérifie les effets de toutes les capacités productrices de mana des terrains que vous contrôlez, mais elle ne vérifie pas leurs coûts ou leur légalité. Par exemple, la Tour de l'industrie indique « {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact. » Si vous contrôlez la Tour de l'industrie et la Réserve naturelle de cactus, vous pouvez engager la Réserve naturelle de cactus pour n'importe quelle couleur de mana. Peu importe que vous contrôliez un artefact, que vous payiez 1 point de vie ou que la Tour de l'industrie soit délogée.
- La Réserve naturelle de cactus ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles du Ranch bucolique ou de la capacité accordée par le Refuge discret. Elle produit simplement un mana du type approprié, sans restriction ni condition.
- Si la Réserve naturelle de cactus devient une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec elle ce tour-là.
- Peu importe où se trouve votre commandant (ou vos commandants si vous en avez plus d'un grâce à une capacité comme le partenariat par exemple). Le calcul de la valeur de X utilise les caractéristiques actuelles de votre commandant. (La valeur de mana ne change généralement pas, mais votre commandant pourrait devenir une copie d'autre chose.)

Stella Lee, l'élément imprévisible

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et gredin

2/4

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

{T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. N'activez que si vous avez lancé au moins trois sorts ce tour-ci.

- Les sorts qui ont été lancés avant que Stella Lee n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si Stella Lee était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la première capacité de Stella Lee. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- La copie créée par la dernière capacité de Stella Lee a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est à dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.

- Si un sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie créée par la dernière capacité de Stella Lee est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».

Vermine voleuse

{1}{B}

Créature : vermine

2/1

Contact mortel, lien de vie

{T}, Payez 1 point de vie : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts que vous ne possédez pas.

- Vous pouvez dépenser les deux manas ajoutés par la dernière capacité pour le même sort que vous ne possédez pas ou pour deux sorts différents que vous ne possédez pas.

Vihaan, oromancien

{R}{W}{B}

Créature légendaire : nain et psychagogue

3/3

Les autres hors-la-loi que vous contrôlez ont la vigilance et la célérité. (*Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.*)

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire que les trésors que vous contrôlez deviennent des créatures-artefact 3/3 Construction et Assassin en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

- Si un trésor que vous contrôlez est déjà une créature quand la deuxième capacité de Vihaan se résout et que vous choisissez d'appliquer son effet à tous les trésors que vous contrôlez, cet effet 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 trésors que vous contrôlez conservent les capacités qu'ils avaient précédemment quand ils étaient des créatures.

Voleur d'âme orochi

{5} {B}

Créature : serpent et ninja et gremlin

5/4

Ninjutsu {3} {B} (*{3} {B}*), renvoyez dans votre main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. (*Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

- La capacité de ninjutsu ne peut être activée qu'après la déclaration des bloqueurs. Avant cela, les créatures attaquantes ne sont ni bloquées ni non-bloquées.
- Au moment où vous activez une capacité de ninjutsu, vous révéléz la carte de ninja de votre main et vous renvoyez la créature attaquante dans la main de son propriétaire. La carte de ninja reste révélée et n'est pas mise sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité. Si elle quitte votre main avant cela, alors elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille.
- La créature avec le ninjutsu arrive sur le champ de bataille attaquant le même joueur ou le même planeswalker que la créature renvoyée attaquait. C'est une règle spécifique au ninjutsu. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquante, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur ou quel planeswalker elle attaque.
- Même si le ninja attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- La capacité de ninjutsu peut être activée pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat. Dans la plupart des cas (voir ci-dessous), si vous attendez jusqu'à l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat, ce sera après que les blessures de combat ont été infligées, alors le ninja n'infligera pas de blessures de combat.
- Si une créature en combat a l'initiative ou la double initiative, vous pouvez activer la capacité de ninjutsu pendant l'étape des blessures de combat d'initiative. Le ninja infligera des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale, même s'il a l'initiative.
- Vos adversaires ne peuvent pas regarder la carte qu'ils possèdent que vous avez manifestée.

Yuma, fier protecteur

{5} {R} {G} {W}

Créature légendaire : humain et ranger

6/6

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

À chaque fois que Yuma, fier protecteur arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois qu'une carte de désert est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 4/2 verte Plante et Guerrier avec la portée.

- Yuma doit être sur le champ de bataille pour que sa dernière capacité puisse se déclencher. S'il est mis dans votre cimetière en même temps qu'au moins une carte de désert que vous possédez, sa capacité ne se déclenche pas.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES LE CASSE DU SIÈCLE

Cage du collectionneur

{1}{W}

Artefact

Cachette 5 (*Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- Tout joueur qui a contrôlé un permanent avec une capacité de cachette depuis qu'une carte a été exilée par ce permanent peut regarder cette carte.
 - Précédemment, les permanents avec la cachette arrivaient sur le champ de bataille engagés. Cette capacité a été supprimée de la définition de la cachette. Les cartes anciennes ont reçu des errata pour avoir un paragraphe supplémentaire qui dit « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille engagé », et elles ont désormais cachette 4.
 - La cachette vous fait maintenant mettre le reste des cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire au lieu de l'ordre de votre choix.
 - La dernière capacité de la Cage du collectionneur regarde les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout pour déterminer si vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous contrôlez une créature 4/5, une créature 1/1 et une créature 2/1, il y a trois forces différentes parmi les créatures que vous contrôlez.
 - Vous choisissez de jouer ou non la carte exilée au moment où la dernière capacité de la Cage du collectionneur 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 les types de la carte sont ignorées. Cependant, vous ne pouvez jamais jouer de terrains pendant le tour des autres joueurs.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour 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.
-

Cornucopée ancienne

{2}{G}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort qui a au moins une couleur, vous pouvez gagner 1 point de vie pour chaque couleur de ce sort. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

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

- Une fois que vous choisissez de gagner des points de vie en utilisant la capacité déclenchée de la Cornucopée ancienne, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau ce tour-ci.
- La capacité déclenchée de la Cornucopée ancienne compte le nombre de couleurs d'un sort (de zéro à cinq), pas le nombre de symboles de mana coloré qu'il a dans son coût de mana ou le nombre de couleurs de mana que vous avez dépensé.
- La capacité déclenchée de la Cornucopée ancienne se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré. Si ce sort est contrecarré, utilisez ses dernières informations connues pour déterminer de quelles couleurs il était.

Duplication en fusion

{1}{R}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou 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 a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales du jeton copié telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions décrites.
 - Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié 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 » du permanent copié fonctionnent aussi.
-

Épée de Richesse et de Puissance

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre les éphémères et contre les rituels.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Équipement {2}

- La protection contre les éphémères et les rituels signifie que la créature équipée ne peut pas être la cible de sorts d'éphémère, de sorts de rituel, ou de capacités de cartes d'éphémère ou de rituel (comme une capacité d'une carte d'éphémère qui se déclenche quand cette carte est recyclée), et toutes les blessures qui devaient lui être infligées par un sort ou une carte d'éphémère ou de rituel sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.
- La copie créée par la capacité déclenchée à retardement de l'Épée de Richesse et de Puissance a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie créée par la capacité déclenchée à retardement de l'Épée de Richesse et de Puissance est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».

Fermier bourgépine

{2} {G} {G}

Créature : plante et druide

5/5

Piétinement

Quand le Fermier bourgépine arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Nourriture. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

À chaque fois que le Fermier bourgépine attaque, vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de permanent parmi elles dans votre main.

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines créatures d'autres extensions, ce n'est jamais un type de créature.

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un seul jeton Nourriture pour payer plusieurs coûts.
- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.

Forge de territoire

{4} {R}

Artefact

Quand la Forge de territoire arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, exilez une cible, artefact ou terrain.

La Forge de territoire a toutes les capacités activées de la carte exilée.

- La Forge de territoire n'acquiert que des capacités activées. Elle n'acquiert ni les capacités déclenchées, ni les capacités statiques. Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils peuvent avoir deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée de la carte exilée fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée par son nom, traitez la version de la Forge de territoire de cette capacité comme si elle faisait référence à la Forge de territoire à la place. Par exemple, si la carte exilée est le Butin de bandit (qui a la capacité « {2}, {T}, retirez deux marqueurs « butin » du Butin de bandit : Piochez une carte. »), vous traitez la version de la Forge de territoire de la capacité comme si elle disait « {2}, {T}, retirez deux marqueurs « butin » de la Forge de territoire : Piochez une carte. »

Grand abolisseur

{W} {W}

Créature : humain et clerc

2/2

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer des capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

- Le Grand abolisseur n'empêche pas vos adversaires d'activer les capacités de cartes d'artefact, de créature ou d'enchantement dans des zones autres que le champ de bataille (comme les capacités de recyclage, par exemple).
- Le Grand abolisseur n'affecte ni les capacités déclenchées, ni les capacités statiques.

Heaume du marche-monde

{2} {U}

Artefact

Si vous deviez créer au moins un jeton d'artefact, à la place créez ces jetons plus un jeton Carte supplémentaire. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

{1} {U}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'un jeton d'artefact ciblé que vous contrôlez.

- La première capacité du Heaume du marche-monde s'applique à toutes les sortes de jetons d'artefact que son contrôleur crée, pas seulement les jetons Carte.
- Le jeton Carte supplémentaire n'a pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et à la carte.
- Vous ne devez pas obligatoirement contrôler le sort ou la capacité qui crée les jetons, mais vous devez être celui qui crée les jetons pour que la première capacité du Heaume du marche-monde s'applique.
- Le nouveau jeton créé par la dernière capacité du Heaume du marche-monde copie les caractéristiques originales du jeton ciblé telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton ciblé et rien de plus (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le jeton ciblé soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est 0. (La plupart des jetons n'ont pas de coût de mana, à moins qu'ils copient autre chose.)
- Si le jeton copié copie autre chose, le nouveau jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce jeton copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié 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 » du jeton copié fonctionnent aussi.

Jitte perdu

{1}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur le Jitte perdu.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte perdu : choisissez l'un —

- Dégagez un terrain ciblé.
- Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée.

Équipement {1}

- Vous pouvez cibler un terrain déjà dégagé avec le premier mode de la capacité activée du Jitte perdu.

- Choisir une créature qui a déjà été déclarée comme bloqueuse comme cible du deuxième mode de la capacité activée ne fait pas que cette créature arrête de bloquer.

Lutte antiparasitaire

{W} {B}

Rituel

Détruisez tous les permanents non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

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

- Si le coût de mana d'un permanent inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

Moissonneur de misère

{3} {B} {B}

Créature : esprit

5/4

Menace

Quand le Moissonneur de misère arrive sur le champ de bataille, les autres créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

{1} {B}, défaussez-vous du Moissonneur de misère : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième capacité du Moissonneur de misère affecte uniquement les autres créatures qui sont sur le champ de bataille au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Nexus de conversion

{6}

Artefact

Au début du combat pendant votre tour, piochez une carte. Puis vous pouvez exiler une carte d'artefact ou de créature de votre main. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de la carte exilée, excepté que c'est une créature-artefact 3/3 Golem en plus de ses autres types.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte exilée et rien d'autre.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte 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 carte copiée fonctionnent aussi.

Orbe de torpeur

{2}

Artefact

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.
- L'Orbe de torpeur arrête les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'une créature, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité de l'Orbe de torpeur. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle reçoit quand même un marqueur +1/+1.
- L'événement déclencheur ne doit pas forcément spécifier que ce sont des « créatures » qui arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, Capitaine Tempeste, pillarde de cosmium de l'extension *Les cavernes oubliées d'Ixalan* a une capacité qui dit « À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un pirate ciblé que vous contrôlez. » Si une créature-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette capacité ne se déclenche pas. Si un artefact non-créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité se déclenche.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », y compris de nombreuses capacités qui demandent au contrôleur d'une créature de choisir une couleur ou un type de créature, ne sont pas affectées.
- 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 la Marche des machines, qui dit en partie « Chaque artefact non-créature est une créature-artefact », chaque artefact est une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille et il ne provoque pas le déclenchement des capacités déclenchées.
- Si l'Orbe de torpeur et une créature arrivent sur le champ de bataille en même temps, cette créature arrivant sur le champ de bataille ne provoque pas le déclenchement des capacités déclenchées.

Rapine, la clé qui ouvre tout

{G} {U} {R}

Créature légendaire : bête et noble

1/2

Parade {1}

Au début de votre entretien, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de carte parmi les autres permanents non-terrain que vous contrôlez. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- La valeur de X est déterminée au moment où la dernière capacité de Rapine se résout.
- Les types de carte pouvant apparaître sur vos permanents non-terrain sont : artefact, bataille, créature, enchantement, planeswalker et clan. (« Clan » est le nouveau nom du type de carte appelé précédemment « tribal ». Les cartes tribales existantes deviendront des cartes clan dans une prochaine mise à jour Oracle.)

- Les terrains ne sont pas pris en compte lors du calcul de la valeur de X. Par exemple, si vous contrôlez un terrain artefact mais aucun autre artefact, le type artefact ne compte pas pour la valeur de X.
- 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 Rapine. 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.

Réceptacle de mémoire

{3} {R} {R}

Artefact

{T}, exilez le Réceptacle de mémoire : Chaque joueur exile les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à votre prochain tour, les joueurs peuvent jouer les cartes qu'ils ont exilées de leur bibliothèque de cette manière, et ils ne peuvent pas jouer de cartes depuis leur main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le Réceptacle de mémoire a reçu une mise à jour mineure pour clarifier que les joueurs peuvent uniquement jouer les cartes qu'ils ont exilées de leur bibliothèque pendant l'effet de la capacité activée, et pas le Réceptacle de mémoire qui a été exilé pour activer la capacité. Son texte Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.
- Les joueurs paient tous les coûts et suivent toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la capacité du Réceptacle de mémoire. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, son propriétaire ne peut la jouer que pendant sa phase principale et quand la pile est vide.
- Les joueurs peuvent toujours jouer des cartes depuis d'autres zones que leur main si quelque chose leur permet de le faire.

Récupératrice de la tempête de sable

{2} {G}

Créature : humain et artificier

1/1

Quand la Récupératrice de la tempête de sable arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

{2}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque jeton de créature que vous contrôlez. Il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Dans les rares cas où il ne serait pas possible de mettre de marqueurs +1/+1 sur au moins un jeton de créature que vous contrôlez, ces jetons de créature acquièrent quand même le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Réplicateur ésotérique

{2} {U}

Artefact : indice

À chaque fois que vous sacrifiez le Réplicateur ésotérique ou un autre artefact, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, au début de la prochaine étape de fin, créez un jeton qui est une copie de cet artefact. {2}, sacrifiez le Réplicateur ésotérique : Piochez une carte.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact était engagé ou dégagé, qu'il ait eu des marqueurs sur lui, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si l'artefact copié copiait autre chose au moment où il a quitté le champ de bataille, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cet artefact copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet artefact] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet artefact] arrive sur le champ de bataille avec » de l'artefact copié fonctionnent aussi.

Repose en paix

{1} {W}

Enchantement

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.

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

- Tant que Repose en paix est sur le champ de bataille, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature meurt ne se déclenchent pas parce que les cartes et les jetons ne sont jamais mis dans le cimetière d'un joueur.
 - Si Repose en paix est détruit par un sort, Repose en paix est exilé et le sort est ensuite mis dans le cimetière de son propriétaire.
 - Si une carte est défaussée tant que Repose en paix est sur le champ de bataille, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, bien que cette carte n'atteigne jamais un cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée (comme la première capacité de Chandra embrasée) peuvent trouver cette carte en exil.
-

Saccageur généreux

{1} {R}

Créature : humain et gremlin

2/2

Menace

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton Trésor. Quand vous faites ainsi, un adversaire ciblé crée un jeton Trésor engagé.

À chaque fois que le Saccageur généreux attaque, il inflige au joueur défenseur un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts qu'il contrôle.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la première capacité déclenchée du Saccageur généreux au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous créez un jeton Trésor de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée. Notamment, la capacité déclenchée n'est pas un crime, mais la capacité déclenchée « réflexive » en est potentiellement un.
-

Synthétiseur de simulacre

{2} {U}

Artefact

Quand le Synthétiseur de simulacre arrive sur le champ de bataille, regard 2.

À chaque fois qu'un autre artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

- Si le coût de mana d'un artefact sur le champ de bataille inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - La capacité du jeton Construction créé par la dernière capacité du Synthétiseur de simulacre compte la construction elle-même, donc il sera au minimum 1/1.
-

Tisseur de matière olteque

{2} {W}

Créature : humain et artificier

2/4

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, choisissez l'un —

- Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Gnome.
- Créez un jeton qui est une copie d'un jeton d'artefact ciblé que vous contrôlez.

- La capacité du Tisseur de matière olteque se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Le nouveau jeton copie les caractéristiques originales du jeton ciblé telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton ciblé et rien de plus (à moins que cette créature ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le jeton ciblé soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et

des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est 0. (La plupart des jetons n'ont pas de coût de mana, à moins qu'ils copient autre chose.)
- Si le jeton copié copie autre chose, le nouveau jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce jeton copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié 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 » du jeton copié fonctionnent aussi.

Traversée de la percée de présage

{3} {G}

Enchantement

Quand la Traversée de la percée de présage arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à cinq cartes de terrain avec des noms différents, exilez-les, puis mélangez.

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte au hasard exilée par la Traversée de la percée de présage et mettez-la sur le champ de bataille engagée.

- Vous pouvez ne chercher qu'une seule carte de terrain dans votre bibliothèque et l'exiler, si vous le souhaitez.
- Tant qu'elle est dans votre bibliothèque, une carte recto-verso n'a que le nom de son recto. Il n'est pas possible de révéler deux exemplaires de la même carte recto-verso de cette manière.

Tyran né du coffre-fort

{5} {G} {G}

Créature : dinosaure

6/6

Piétinement

À chaque fois que le Tyran né du coffre-fort ou une autre créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

Quand le Tyran né du coffre-fort meurt, si ce n'est pas un jeton, créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

- Si au moins une capacité statique qui s'applique à une créature arrivant sur le champ de bataille modifie sa force, ces capacités sont prises en compte au moment de déterminer si la deuxième capacité du Tyran né du coffre-fort se déclenche ou non. C'est vrai aussi pour les effets de remplacement qui s'y appliquent, comme arriver sur le champ de bataille avec au moins un marqueur +1/+1 ou arriver sur le champ de bataille en tant que copie d'une autre créature.
- Une fois que la deuxième capacité du Tyran né du coffre-fort s'est déclenchée, réduire la force de la créature ou la retirer du champ de bataille ne vous empêche pas de gagner des points de vie et de piocher une carte.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie uniquement ce qui est imprimé sur le Tyran né du coffre-fort et rien de plus (à moins que le Tyran né du coffre-fort copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le Tyran né du coffre-fort était engagé ou dégagé, qu'il ait eu des marqueurs sur lui, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le Tyran né du coffre-fort copiait autre chose au moment où il a quitté le champ de bataille mais avait toujours sa dernière capacité d'une manière quelconque, alors le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que le Tyran né du coffre-fort copiait, avec les exceptions listées.
- Quand la copie jeton du Tyran né du coffre-fort arrive sur le champ de bataille, sa deuxième capacité se déclenche.

Vue de Damnation

Terrain

La Vue de Damnation arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.

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

{1}, {T} : Pour chaque couleur parmi les permanents monochromes que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

- La dernière capacité de la Vue de Damnation est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. Par conséquent, la dernière capacité de la Vue de Damnation peut produire au maximum cinq manas.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DERNIÈRES NOUVELLES

Anéantir les puissants

{4}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

- Utilisez la force de la créature ciblée au moment où Anéantir les puissants se résout pour déterminer quelles créatures sont détruites. Anéantir les puissants ne cible aucune de ces créatures, alors une créature avec la défense talismanique ou la protection contre le blanc est détruite si sa force est assez élevée.
 - Anéantir les puissants ne détruit pas la créature ciblée.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale quand Anéantir les puissants essaie de se résoudre, Anéantir les puissants ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune créature n'est détruite.
-

Angoisse terminale

{2}{B}{R}

Rituel

Détruisez une créature ciblée.

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

- Les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière d'un joueur depuis n'importe quelle autre zone ne font pas que ces cartes sont défaussées.
- La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pouvez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou parce que vous avez trop de cartes dans votre main pendant votre étape de nettoyage. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.
- Une carte avec la folie qui est défaussée compte comme ayant été défaussée même si elle est mise en exil au lieu d'être mise dans un cimetière. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.
- Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.
- Lancer un sort avec la folie ignore les règles de restriction de temps basées sur le type de carte de la carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec la folie si vous vous en défaussez pendant le tour d'un adversaire.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de folie) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. La folie ne vous donne pas une autre chance de la lancer plus tard.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité déclenchée de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payée.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité, en notant que la carte dont vous vous êtes défaussée n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Sa capacité déclenchée de folie sera placée sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité aura complètement fini de se résoudre.

Annulation angoissée

{1}{W}{B}

Éphémère

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où l'Annulation angoissée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne perdez pas 3 points de vie.
-

Capture d'essence

{U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

- Vous ne pouvez pas lancer la Capture d'essence sans un sort de créature ciblé. Si une des cibles est illégale quand la Capture d'essence essaie de se résoudre, l'autre est quand même affectée, le cas échéant.
 - Un sort de créature qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour la Capture d'essence. Le sort n'est pas contrecarré quand la Capture d'essence se résout, mais vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
-

Charme de l'archimage

{U} {U} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort ciblé.
 - Un joueur ciblé pioche deux cartes.
 - Acquérez le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.
-

Châtiment féroce

{1} {W}

Éphémère

Tranchage {5} {W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.*)

Détruisez une créature [attaquante] ciblée.

- Si vous lancez un sort pour son coût de tranchage, ce sort n'a pas le texte entre crochets pendant qu'il est sur la pile.
 - Un coût de tranchage est un coût alternatif qui est payé à la place du coût de mana du sort. Lancer un sort pour son coût de tranchage ne change pas la valeur de mana du sort.
 - Vous ne pouvez pas lancer un sort à la fois pour son coût de tranchage et un autre coût alternatif. Par exemple, si un effet donne à un Châtiment féroce de votre cimetière un coût de flashback de {1} {W}, vous ne pouvez pas le lancer depuis votre cimetière pour son coût de tranchage.
 - Si un effet vous permet de lancer un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas lancer ce sort pour son coût de tranchage.
-

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

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

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l'exil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
 - Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.
-

Commandement primordial

{3}{G}{G}

Rituel

Choisissez deux —

- Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
 - Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
 - Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
 - Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
- Les modes du Commandement primordial sont effectués dans l'ordre listé. Si vous mettez un permanent non-créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire et que vous faites que ce joueur mélange son cimetière dans sa bibliothèque, cette carte est mélangée.
 - Le Commandement primordial n'est pas mis dans votre cimetière avant la fin de sa résolution, ce qui signifie qu'il ne sera pas mélangé dans votre bibliothèque en tant que partie de son propre effet si vous vous ciblez avec son troisième mode.
-

Corbillard illicite

{2}

Artefact : véhicule

/

{T} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.

La force et l'endurance du Corbillard illicite sont chacune égales au nombre de cartes exilées par lui.

Pilotage 2

- Si vous avez activé la capacité de pilotage du Corbillard illicite avant d'exiler des cartes avec sa première capacité, sa force et son endurance sont 0/0. À moins qu'un autre effet n'augmente son endurance, il est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.
-

Créativité indomptable

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

Rituel

Détruisez X cibles, artefacts et/ou créatures. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature ou d'artefact soit révélée et exile cette carte. Ces joueurs mettent les cartes exilées sur le champ de bataille, puis mélangent.

- Si un joueur ne contrôlait pas de permanent détruit de cette manière, ce joueur ne révèle pas de cartes de sa bibliothèque et ne la mélange pas.
- Si un artefact ou créature est ciblée mais pas détruite (par exemple parce qu'elle a acquis l'indestructible ou qu'elle est devenue une cible illégale), elle ne compte pas comme un des artefacts ou une des créatures détruits de cette manière. Un artefact ou créature qui est détruite mais mise dans une zone autre que le cimetière (comme le commandant d'un joueur dans la variante Commander) compte.
- Quand il révèle des cartes, un joueur s'arrête aussitôt qu'il révèle une carte qui est un artefact ou une créature (ou les deux). Ce joueur ne choisit pas un type.
- Si la bibliothèque d'un joueur ne contient plus de carte d'artefact ou de créature quand il doit révéler des cartes, ce joueur révèle toute sa bibliothèque, n'exile pas de carte et mélange ensuite sa bibliothèque.
- Toutes les cartes exilées sont mises sur le champ de bataille en même temps.

Crépitement de puissance

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

Rituel

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

- Si vous choisissez 1 comme valeur pour X, le Crépitement de puissance coûte {3} {R} {R} à lancer et inflige cinq blessures à une cible unique. Si vous choisissez 2 comme valeur pour X, il coûte {6} {R} {R} à lancer et inflige dix blessures à jusqu'à deux cibles, et ainsi de suite.

Crime

{3} {W} {B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

///

Châtiment

{X} {B} {G}

Rituel

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement ayant une valeur de mana de X.

- Pour lancer une carte double, choisissez une de ses moitiés pour la lancer. Il n'y a aucun moyen de lancer les deux moitiés de Crime // Châtiment.

- 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, Crime // Châtiment est compté une seule 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, Crime // Châtiment a une valeur de mana de 7 tant qu'il est dans votre bibliothèque. Si un effet vous permet de chercher une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas trouver Crime // Châtiment.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que des caractéristiques de la moitié que vous lancez.

Déchiqueté par le vide

{W}{U}{B}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Déchiqueté par le vide. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Déchiqueté par le vide n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
- Si vous ciblez une créature avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade, mais Déchiqueté par le vide n'est pas contrecarré même si vous ne le faites pas.

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. *(Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)*

- Vous devez choisir une cible légale pour chaque cible requise par la Décimation. Cependant, si un permanent a plusieurs types de carte, il peut être choisi comme cible pour plus d'une occurrence du mot « ciblé ». Par exemple, vous pouvez lancer la Décimation en ciblant une créature-artefact, un enchantement et un terrain.

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler la Décomposition abrupte. Quand ce sort ou cette capacité se résout, la Décomposition abrupte n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
- Si vous ciblez une créature avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade, mais la Décomposition abrupte n'est pas contrecarrée même si vous ne le faites pas.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.
- Si un permanent a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Défiance collective

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

Rituel

Intensification $\{1\}$ (*Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.*)

Choisissez l'un ou plus —

- Un joueur ciblé se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.
 - La Défiance collective inflige 4 blessures à une créature ciblée.
 - La Défiance collective inflige 3 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.
- Vous choisissez tous les modes en une seule fois. Vous ne pouvez pas attendre d'effectuer les actions d'un mode puis décider d'en choisir d'autres.
 - Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois un même mode.
 - Si une cible d'un sort avec l'intensification devient illégale, les autres cibles sont quand même affectées. Si toutes les cibles deviennent illégales, le sort ne se résout pas.
 - Les effets qui réduisent le coût des sorts réduisent le coût total, y compris tout coût d'intensification ajouté.
 - Si un effet vous permet de lancer un sort qui a l'intensification sans payer son coût de mana, vous payez des coûts d'intensification pour ce sort si vous choisissez plus d'un seul mode.
 - Les coûts supplémentaires n'affectent pas la valeur de mana d'un sort.

Défoncecrâne

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

Éphémère

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

- Le Défoncecrâne cible uniquement le joueur ou le planeswalker. Si ce joueur ou ce planeswalker est une cible illégale quand le Défoncecrâne essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

- Les sorts et capacités qui feraient gagner des points de vie à un joueur ou qui prévendraient des blessures se résolvent toujours, mais la partie concernant le gain de points de vie et la prévention des blessures n'a aucun effet.
- Les effets qui remplaceraient le gain de points de vie par un autre effet ne s'appliquent pas parce qu'il est impossible pour les joueurs de gagner des points de vie.
- Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur à un nombre spécifique, et que ce nombre est supérieur au total de points de vie actuel du joueur, cette partie de l'effet ne fait rien. (Si la valeur est inférieure au total de points de vie actuel de ce joueur, l'effet fonctionne normalement.)

Déviatation sans fin

{G} {W} {U}

Éphémère

Le propriétaire d'une cible, sort, permanent non-terrain ou carte dans un cimetière, la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire de la carte choisit de la mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.
- Si la Déviatation sans fin cible un jeton, ce jeton est mis dans la bibliothèque, puis cesse d'exister.
- Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de ce permanent met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.
- La Déviatation sans fin ne contrecarre pas les sorts. Un sort qui ne peut pas être contrecarré peut quand même être mis au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire de cette manière.

Drain de mana

{U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égale à la valeur de mana de ce sort.

- Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où le Drain de mana essaie de se résoudre, le Drain de mana ne se résout pas. Vous n'ajoutez pas de mana au début de votre prochaine phase principale. Si la cible est légale mais pas contrecarrée (probablement à cause d'un effet qui indique que ce sort ne peut pas être contrecarré), vous ajoutez du mana.
- La capacité déclenchée à retardement du Drain de mana se déclenche généralement au début de votre première phase principale. Cependant, si vous lancez le Drain de mana pendant votre première phase principale ou pendant votre phase de combat, sa capacité déclenchée à retardement se déclenchera au début de la deuxième phase principale de ce tour.

Électrodominance

{X} {R} {R}

Éphémère

L'Électrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Si la cible est illégale au moment où l'Électrodominance essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne lancez pas de sort depuis votre main.
- Les effets qui vous permettent de lancer un sort ne vous permettent pas de jouer un terrain.
- Si la cible subit des blessures mortelles de cette manière, elle est encore sur le champ de bataille pendant que vous lancez un sort depuis votre main. Elle ne meurt pas avant que l'Électrodominance n'ait fini de se résoudre. Si une de ses capacités se déclenche pendant que vous lancez ce sort, ces capacités se déclenchent mais ne se résolvent pas avant que la cible ne soit morte.
- Vous lancez le sort dans le cadre de la résolution de l'Électrodominance. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur le type du sort.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Faillite sanglante, vous devez les payer pour lancer la carte.
- 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.

Embrocher les critiques

{2} {R}

Rituel

Spectacle {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.*)

Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
- La mécanique de spectacle s'intéresse uniquement au fait qu'un adversaire a perdu des points de vie pendant le tour, pas au fait que le total de points de vie de l'adversaire est actuellement inférieur à ce qu'il était. Par exemple, si un adversaire perd 1 point de vie puis gagne 2 points de vie pendant le même tour, vous pouvez lancer un sort pour son coût de spectacle ce tour-ci.
- Le spectacle ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer un rituel avec le spectacle pendant le tour d'un adversaire à moins qu'un autre effet vous permette de le faire, même si ce joueur a perdu des points de vie ce tour-ci.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de spectacle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Le coût de spectacle d'une carte est le même quel que soit le nombre de points de vie que vos adversaires ont perdu ou combien d'adversaires ont perdu des points de vie.

- Dans une partie multijoueurs, si un adversaire perd des points de vie et, plus tard pendant le tour, quitte la partie, vous pouvez lancer un sort pour son coût de spectacle. (Si un joueur quitte la partie pendant son tour, ce tour continue sans joueur actif.)

Emprisonnement par les lignes ley

{5} {W}

Enchantement

Flash

Domaine — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

- La capacité de domaine de l'Emprisonnement par les lignes ley ne change pas sa valeur de mana, qui est toujours 6.
- Les capacités de domaine comptent le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, pas combien de terrains vous contrôlez ou combien sont d'un certain type.
- Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt. Les types de terrain autres que les types de terrain de base (comme désert) ne contribuent pas aux capacités de domaine.
- Si l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, le permanent ciblé ne sera pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de l'Emprisonnement par les lignes ley quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

En redemander

{4} {B} {G}

Éphémère

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Vous ne choisissez pas de créature ciblée que vous ne contrôlez pas au moment où vous lancez En redemander. À la place, une capacité « réflexive » se déclenche quand vous renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Notamment, En redemander n'est pas un crime, mais la capacité déclenchée « réflexive » en est potentiellement un.

- La capacité déclenchée « réflexive » d'En redemander est mise sur la pile en même temps que toute autre capacité déclenchée par la créature qui arrive sur le champ de bataille.
- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité déclenchée "réflexive » essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si la créature que vous avez mise sur le champ de bataille n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus une créature, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Enterrée dans le jardin

{2} {G} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand Enterrée dans le jardin arrive sur le champ de bataille, exiliez 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.

Esclavagiste d'âmes

{6}

Artefact légendaire

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour.

(Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

- Le joueur que vous contrôlez est toujours le joueur actif pendant ce tour.
- Vous pouvez vous contrôler vous-même avec l'Esclavagiste d'âmes, mais acquérir votre propre contrôle ne fait pas vraiment quoi que ce soit.
- Vous ne contrôlez que le joueur. Vous ne contrôlez aucun de ses permanents, sorts ou capacités.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous continuez aussi de faire vos propres choix et de prendre vos propres décisions.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.

- Vous ne pouvez pas faire que le joueur affecté concède la victoire. Ce joueur peut choisir de concéder la victoire à tout moment, même pendant que vous le contrôlez.
- Vous ne pouvez ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux : vous ne pouvez rien faire que ce joueur ne pourrait normalement faire. Vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce joueur qui ne sont pas exigés par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, etc. Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur affecté devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres termes, si le joueur affecté ne devait pas prendre une décision, vous ne pouvez pas non plus prendre cette décision à sa place.
- Vous ne pouvez pas non plus faire de choix ou prendre des décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).
- Vous pouvez uniquement utiliser les ressources du joueur affecté (les cartes, le mana, etc.) pour payer les coûts pour ce joueur. Vous ne pouvez pas utiliser les vôtres. De même, vous pouvez utiliser les ressources du joueur affecté uniquement pour payer les coûts de ce joueur. Vous ne pouvez pas les dépenser pour vos propres coûts.
- Si le joueur ciblé passe son prochain tour, vous contrôlerez le tour suivant que joue le joueur affecté.
- En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous pouvez voir toutes les cartes que ce joueur peut voir dans le jeu. Ceci inclut les cartes de la main de ce joueur, les cartes face cachée qu'il contrôle, et toutes les cartes de sa bibliothèque qu'il peut regarder.
- Contrôler un joueur ne vous permet pas de regarder la réserve de ce joueur. Si un effet invite ce joueur à choisir une carte en dehors de la partie, vous ne pouvez pas faire que ce joueur choisisse une carte.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, acquérir le contrôle d'un joueur vous fait acquérir le contrôle de chaque joueur de l'équipe.

Extraction chirurgicale

{B/P}

Éphémère

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

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

- Une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans ce coût de mana, quelle que soit la manière dont ce coût a été payé. Plus spécifiquement, l'Extraction chirurgicale est une carte noire. Tant qu'elle est sur la pile, c'est un sort noir, même si vous avez payé 2 points de vie pour la lancer.
- Pour calculer la valeur de mana d'une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût, comptez chaque symbole de mana phyrexian comme 1. Plus spécifiquement, la valeur de mana de l'Extraction chirurgicale est 1.
- Au moment où vous lancez un sort ou que vous activez une capacité activée ayant au moins un symbole de mana phyrexian dans son coût, vous choisissez comment payer chaque symbole de mana phyrexian au moment où vous devriez choisir des modes ou la valeur de X.

- Si vous avez 1 point de vie ou moins, vous ne pouvez pas payer 2 points de vie.
- Le mana phyrexian n'est pas une couleur. Les joueurs ne peuvent pas ajouter de mana phyrexian.
- Si vous le voulez, vous pouvez choisir de laisser certaines ou toutes les cartes du même nom que la carte ciblée, y compris cette carte, dans la zone où elles se trouvent.

Fracas sauvage

{1} {R} {G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Vous ne pouvez pas lancer le Fracas sauvage à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- Si une des cibles est illégale au moment où le Fracas sauvage se résout, aucune des deux créatures n'inflige ni ne subit de blessures.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Fracas sauvage essaie de se résoudre, elle ne gagne pas +2/+2. Si cette créature est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne quand même +2/+2.

Grésipothèse

{3} {U} {R}

Éphémère

Piochez deux cartes. Vous pouvez ensuite vous défausser d'une carte non-terrain. Quand vous faites ainsi, la Grésipothèse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

- Vous ne choisissez pas de créature ciblée au moment où vous lancez la Grésipothèse. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte non-terrain. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée. Notamment, la capacité déclenchée n'est pas un crime, mais la capacité déclenchée « réflexive » en est potentiellement un.

Humilier

{W} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

- Vous pouvez lancer Humilier même si vous ne contrôlez aucune créature.
- Vous choisissez sur quelle créature mettre le marqueur +1/+1 au moment où Humilier se résout, après que sa main a été révélée.

Identité fracturée

{3}{W}{U}

Rituel

Exilez le permanent non-terrain ciblé. Chaque joueur autre que son contrôleur crée un jeton qui en est une copie.

- Les jetons copient exactement ce qui était imprimé sur le permanent et rien de plus (à moins que ce permanent copiait autre chose ou qu'il était un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que ce permanent était engagé ou dégagé, qu'il ait eu des marqueurs sur lui, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent copié avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié copiait autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait.
- Si le permanent copié est un jeton, les jetons créés par l'Identité fracturée copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- 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 copié fonctionnent aussi.
- Si le permanent exilé était un commandant, les jetons ne sont pas des commandants.

Infestation de parasites

{X}{X}{G}

Rituel

Détruisez jusqu'à X cibles, artefacts et/ou enchantements. Créez deux fois X jetons de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

- Le nombre de parasites créés est égal au double de la valeur choisie pour X, quelle que soit le nombre d'artefacts et d'enchantements qui ont été détruits.
- Si des artefacts ou enchantements ont été choisis comme cibles, et que tous sont des cibles illégales au moment où l'Infestation de parasites essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun parasite n'est créé.

Ionisation

{1}{U}{R}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour l'Ionisation. Le sort n'est pas contrecarré quand l'Ionisation se résout, mais l'Ionisation inflige quand même 2 blessures au contrôleur de ce sort.
-

Jet

{1} {R}

Éphémère

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

Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures le Jet inflige.
 - Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
 - Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter d'intervenir sur la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.
-

Joie des compagnons

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

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un au hasard.

Créez un jeton de créature rouge et blanche avec ces caractéristiques.

- 3/1 Humain et Guerrier avec le piétinement et la célérité.
- 2/1 Humain et Clerc avec le lien de vie et la célérité.
- 1/2 Humain et Gredin avec la célérité et « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

- Au moment où vous mettez la capacité déclenchée de la Joie des compagnons sur la pile, vous choisissez un mode au hasard. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quel jeton sera créé.
-

Lumière obstruante

{W} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.

Piochez une carte.

- La Lumière obstruante peut cibler un sort qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est vous ou un permanent que vous contrôlez.
 - Vous pouvez choisir de cibler un sort qui « ne peut pas être contrecarré ». Si vous faites ainsi, la première partie de l'effet de la Lumière obstruante ne fait rien, mais vous piochez quand même une carte.
-

Machine à contagion

{6}

Artefact

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez deux fois. *(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)*

- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui en même temps, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.
- Lorsque vous proliférez deux fois, les joueurs ne peuvent pas répondre entre la première fois et la deuxième fois que vous proliférez.
- Si vous proliférez deux fois, vous n'êtes pas forcé de choisir les mêmes joueurs et/ou permanents pour leur donner des marqueurs supplémentaires à chaque fois.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueurs qu'il a déjà et pas les autres.
- Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous proliférez » se déclenche même si vous ne choisissez aucun permanent ni aucun joueur quand vous le faites.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut la prolifération. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Malice selon le diablotin

{1} {B}

Éphémère

Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique.

Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

- Vous ne choisissez pas de nouvelle cible pour le sort avant la résolution de la Malice selon le diablotin. Vous devez remplacer la cible si possible. Cependant, vous ne pouvez pas remplacer la cible par une cible illégale. S'il n'y a aucune cible légale à choisir, la cible n'est pas remplacée. Peu importe que la cible d'origine soit devenue illégale d'une manière quelconque.
 - Si un sort cible plusieurs choses, vous ne pouvez pas la cibler avec la Malice selon le diablotin, et ce même si toutes ses cibles sauf une sont devenues illégales.
-

Mépris selon le Tyran

{U} {B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez une créature ciblée dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
- Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

Meularde

{1}

Artefact

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

- Si les deux cartes sont incolores, alors l'effet ne se répète pas. Il se répète uniquement si les deux cartes ont au moins une couleur et qu'elles partagent au moins une couleur.
- Le processus peut se répéter n'importe quel nombre de fois, du moment que deux cartes qui partagent une couleur sont meulées à chaque fois.

Oko, voleur de couronnes

{1} {G} {U}

Planeswalker légendaire : Oko

4

+2 : Créez un jeton Nourriture.

+1 : Une cible, artefact ou créature, perd toutes ses capacités et devient une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

-5 : Échangez le contrôle d'une cible que vous contrôlez, artefact ou créature, contre celui d'une créature de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

- Les effets de la deuxième capacité d'Oko durent indéfiniment. Ils n'expirent pas pendant l'étape de nettoyage ou si vous ou Oko quittez la partie.
- Si l'artefact affecté ou la créature affectée acquièrent une capacité après la résolution de la deuxième capacité d'Oko, ils gardent cette capacité.
- La deuxième capacité d'Oko remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la deuxième capacité d'Oko remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.

- La deuxième capacité d'Okô remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature affectée. C'est juste un élan vert. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu'elle avait (comme artefact).
- La deuxième capacité d'Okô peut cibler un permanent qui n'est un artefact ou une créature que temporairement. Dans ce cas, l'effet fait que ce permanent reste une créature verte Élan même après que l'effet temporaire expire.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si la deuxième capacité d'Okô change son endurance pendant ce tour-là.
- Les effets de la troisième capacité d'Okô durent aussi indéfiniment. Ils n'expirent pas pendant l'étape de nettoyage ou si la force de la créature que vous prenez augmente au-dessus de 3 plus tard.
- Si l'un des permanents ciblés est une cible illégale quand la troisième capacité d'Okô se résout, l'échange n'a pas lieu.
- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché. Acquérir le contrôle d'un équipement ne le fait pas se détacher, même si son nouveau contrôleur peut activer ses capacités d'équipement pendant sa phase principale.

Paria

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

- Si vous deviez subir des blessures de combat, les blessures qui sont infligées à la place à la créature enchantée sont quand même des blessures de combat.
- Si vous contrôlez plus d'un Paria enchantant des créatures différentes, vous choisissez quel effet de redirection appliquer. Vous ne pouvez pas partager les blessures infligées par une source ou les blessures de combat infligées par plusieurs créatures simultanément. Par exemple, si un sort devait vous infliger 6 blessures et que vous contrôlez plusieurs Parias, vous pouvez faire que ces 6 blessures soient infligées à l'une des créatures enchantées à la place, mais vous ne pouvez pas choisir que 3 blessures soient infligées à chacune.

Perspicacité siphonnée

{U} {B}

Éphémère

Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Exilez l'une d'elles face cachée et mettez l'autre au-dessous de cette bibliothèque. Vous pouvez jouer la carte exilée tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Flashback {1} {U} {B}

- Vous êtes le seul à pouvoir regarder la carte exilée. Son propriétaire ne sait pas ce qu'elle est tant qu'elle est en exil à moins que vous ne lui disiez.

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

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

- Vous pouvez ignorer la condition de coût alternatif d'un piège et simplement le lancer pour son coût de mana normal. C'est vrai même si sa condition de coût alternatif a été remplie.
- Lancer un piège en payant son coût alternatif ne change ni son coût de mana, ni sa valeur de mana. La seule différence, c'est le coût que vous payez.
- Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d'un piège s'appliquent quel que soit le coût que vous avez choisi de payer.
- Le Piège aux archives vérifie seulement si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ou non. Peu importe si ce joueur a trouvé une carte pendant sa recherche.
- Un sort ou une capacité fait qu'un joueur cherche dans sa bibliothèque uniquement si elle contient explicitement le verbe « chercher » dans son texte. Par exemple, si un sort ou une capacité permet à un joueur de regarder les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque et de faire quelque chose avec l'une de ces cartes, ce n'est pas une recherche.

- Si un effet de recherche est affecté par la capacité du Cérébrocenseur avemain (qui fait qu'un joueur cherche parmi les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque à la place), il compte quand même comme une recherche dans cette bibliothèque.
- L'adversaire que vous ciblez ne doit pas obligatoirement être celui qui a cherché dans sa bibliothèque.
- Si l'adversaire ciblé a moins de treize cartes dans sa bibliothèque, ce joueur met sa bibliothèque entière dans son cimetière.

Piège brisesprit

{2} {U} {U}

Éphémère : piège

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

- Vous pouvez ignorer la condition de coût alternatif d'un piège et simplement le lancer pour son coût de mana normal. C'est vrai même si sa condition de coût alternatif a été remplie.
- Lancer un piège en payant son coût alternatif ne change ni son coût de mana, ni sa valeur de mana. La seule différence, c'est le coût que vous payez.
- Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d'un piège s'appliquent au coût que vous choisissez de payer.
- La condition de coût alternatif du Piège brisesprit vérifie si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, pas si ces sorts se sont résolus.
- Si un sort est exilé, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne sur les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés.

Piétiner

{R} {W}

Éphémère

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Les créatures attaquantes que la créature détruite bloquait restent bloquées (même si aucune autre créature ne les bloquait). Une créature attaquante avec le piétinement qui n'est bloquée par aucune créature peut infliger ses blessures de combat au joueur défenseur, au planeswalker défenseur ou à la bataille défenseuse.
- Dans quelques rares cas, la créature bloqueuse n'a pas été déclarée comme bloqueur pour ce combat (par exemple, si elle est arrivée bloqueuse sur le champ de bataille). Dans ce cas, les créatures attaquantes qu'elle bloquait n'acquièrent pas le piétinement, même si la créature bloqueuse est détruite.

Pillage cruel

{2} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.

Saccage — Si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Trésor.

- Si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, vous gagnez un trésor même si l'adversaire ciblé se défausse d'une ou de zéro carte.
 - Vous créez un seul jeton Trésor si vous avez attaqué ce tour-ci, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué après la première.
-

Puissance primordiale

{X} {G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Vous pouvez lancer la Puissance primordiale en ne ciblant que la créature que vous contrôlez.
 - Vous pouvez lancer la Puissance primordiale avec 0 pour la valeur de X pour simplement que les deux créatures ciblées se battent.
 - Si vous choisissez deux créatures ciblées et qu'une des cibles est illégale quand la Puissance primordiale essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
 - Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Puissance primordiale essaie de se résoudre, aucune créature ne gagne +X/+X. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, elle gagne quand même +X/+X.
-

Réanimation

{B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La quantité de points de vie que vous perdez est déterminée par la valeur de mana de la carte dans le cimetière, pas par celle de la créature une fois qu'elle est sur le champ de bataille.
- Vous perdez des points de vie après que la créature arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités qu'elle a qui interagissent avec la perte de points de vie, comme celle de l'Emperion de platine, s'appliquent à cette perte de points de vie.
- Si des capacités se déclenchent quand la créature arrive sur le champ de bataille, ces capacités se résolvent après que vous avez perdu des points de vie. Si la perte de points de vie vous fait perdre la partie, ces capacités ne se résolvent pas.

- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, la créature que vous contrôliez grâce à la Réanimation est exilée.
-

Répulsion

{2}{U}

Éphémère

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

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

Réquisition

{5}{U}{U}

Éphémère

Vous pouvez exiler deux cartes bleues de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Acquérez le contrôle d'un sort non-créature ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour celui-ci.

- Si vous acquérez le contrôle d'un sort d'éphémère ou de rituel avec la Réquisition, il est quand même mis dans le cimetière de son propriétaire quand il se résout.
 - Après que la Réquisition s'est résolue, vous contrôlez le sort ciblé. Toute occurrence de « vous » dans le texte de ce sort fait à présent référence à vous, « un adversaire » fait référence à l'un de vos adversaires, et ainsi de suite. Le changement de contrôle se passe avant le choix des nouvelles cibles, ce qui veut dire que toutes les restrictions de cible telles qu'« adversaire ciblé » ou « une créature ciblée que vous contrôlez » font maintenant référence à vous, et non pas au contrôleur d'origine du sort. Vous pouvez changer ces cibles pour qu'elles soient légales pour vous ou, si ce sont les seules cibles du sort, le sort ne se résout pas parce qu'il a des cibles illégales. Quand le sort se résout, il n'affecte aucune des cibles illégales et vous prenez toutes les décisions associées à l'effet du sort.
 - Vous pouvez changer n'importe quelles cibles du sort ciblé. Si vous changez une cible, vous devez choisir une cible légale pour le sort. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez garder la même cible (même si elle devient illégale).
 - Si le sort ciblé a une capacité déclenchée qui le copie (par exemple la duplication ou le déluge), les copies seront contrôlées par le joueur qui a lancé ce sort.
 - Vous pouvez payer le coût alternatif de la carte à la place de son coût de mana. Les coûts supplémentaires sont payés normalement.
 - Vous ne pouvez pas exiler une carte de votre main pour la payer. Au moment où vous payez les coûts, cette carte est sur la pile, et pas dans votre main.
-

Richesse abominable

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

Rituel

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

- Vous choisissez quels sorts lancer (le cas échéant) au moment où la Richesse abominable se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de la Richesse abominable. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour.
- Vous lancez les sorts chacun à leur tour au moment où la Richesse abominable se résout, en choisissant les modes, les cibles, et ainsi de suite. Le dernier sort que vous lancez est le premier à se résoudre. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur les types des sorts. D'autres règles de restriction de temps, comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat », doivent être suivies.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour 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.
- Les cartes que vous ne lancez pas de cette manière restent en exil.

Saisie des pensées

{B}

Rituel

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défause de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

- Vous perdez 2 points de vie même si le joueur ciblé n'a pas de cartes non-terrain dans sa main pour s'en défauter.

Sphère de détention

{1} {W} {U}

Enchantement

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent. Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

- Bien que la cible de la capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne doive pas être un terrain, les terrains ayant le même nom que ce permanent sont exilés.
- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille n'a qu'une cible. Les autres permanents de ce nom ne sont pas ciblés. Par exemple, un permanent avec la protection contre le blanc sera exilé s'il a le même nom que le permanent non-terrain ciblé.

- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale quand la capacité d'arrivée sur le champ de bataille essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun permanent n'est exilé, y compris ceux qui ont le même nom que la cible.
- Si la Sphère de détention quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche et ne fait rien. La capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout ensuite et exile indéfiniment le permanent non-terrain ciblé et les autres permanents ayant ce nom.

Tir dégagé

{2} {G}

Éphémère

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

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

Ultimatum cruel

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

Rituel

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défause de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature depuis votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

- Si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où l'Ultimatum cruel essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. (Je ne vais pas les énumérer ici, car il serait trop décevant d'entendre tout ce que vous n'aurez pas l'occasion de faire.)
- La seule cible de l'Ultimatum cruel est un adversaire. Vous ne choisissez pas quelle carte de créature de votre cimetière vous renvoyez dans votre main avant que l'Ultimatum cruel ne se résolve.
- Toutes les actions pour l'Ultimatum cruel sont effectuées successivement, dans l'ordre listé. Les premières actions peuvent affecter la façon dont vous effectuerez les actions suivantes. Par exemple, si l'adversaire sacrifie une créature qu'il contrôle mais que vous possédez, elle finira dans votre cimetière. Quand l'Ultimatum cruel vous permet de renvoyer une carte de créature de votre cimetière dans votre main, vous pouvez choisir cette créature.
- Si, au moment où l'Ultimatum cruel commence à se résoudre, votre adversaire a un total de points de vie inférieur ou égal à 5 et que vous avez deux cartes ou moins dans votre bibliothèque, la partie se termine par un match nul. Le total de points de vie de votre adversaire chute à 0 ou moins, mais l'Ultimatum cruel doit terminer de se résoudre complètement avant que les actions basées sur l'état ne soient effectuées. Vous êtes alors forcé de piocher trois cartes et vous ne pouvez pas en piocher. Quand les actions basées sur l'état sont finalement effectuées, il y a match nul : votre adversaire et vous perdez la partie en même temps.

Verset disparaissant

{W}{B}

Éphémère

Exilez un permanent monochrome ciblé.

- Un permanent monochrome a exactement une couleur. Les permanents incolores ne sont pas monochromes.

Vide gluant

{G}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée. *(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)*

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.
- 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/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Une capacité de mana activée est une capacité qui ajoute du mana au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

- Si le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, sa deuxième capacité se déclenche et ne fait rien. Puis sa première capacité se résout et exile la créature ciblée pour toujours.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX

Changelieu

{2} {G} {G}

Rituel

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à autant de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Vous sacrifiez les terrains dans le cadre de la résolution du Changelieu. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si le Changelieu est contrecarré, vous ne sacrifiez aucun terrain.

Désert

Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

- L'étape de fin de combat a lieu après que les blessures de combat sont infligées. Vous ne pouvez pas utiliser le Désert pour détruire une créature attaquante avant qu'elle n'ait eu d'occasion d'infliger des blessures de combat.

Désertion

{3} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si un sort d'artefact ou de créature est contrecarré de cette manière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle à la place du cimetière de son propriétaire.

- La carte est mise sur le champ de bataille, mais tout effet qui vérifie si la carte d'origine a été « lancée depuis votre main » ne se déclenche pas, ni ne considère que la carte a été lancée depuis votre main. La carte a été mise sur le champ de bataille par l'effet de la Désertion à la place.
 - Ce sort inclut un effet de remplacement. Si la cible est un sort d'artefact ou de créature, elle ne va jamais au cimetière.
 - Si le sort n'est pas contrecarré (parce que le sort qu'il cible ne peut pas être contrecarré), alors la capacité de cette carte ne met pas la carte sur le champ de bataille. Le sort continue à se résoudre normalement.
-

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

3/1

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

//ADV//

Chapardage

{1}{U}

Éphémère : aventure

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

- L'Emprunteur intrépide est une carte de créature dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile s'il n'a pas été lancé en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, l'Emprunteur intrépide est une carte de créature bleue dont la valeur de mana est 3. Il ne peut pas être la cible de la capacité déclenchée du Sanctuaire mystique.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si l'Emprunteur intrépide est exilé par la dernière capacité de Vivien, championne des terres sauvages, vous ne pouvez pas le lancer en tant que Chapardage.
- Si vous lancez le Chapardage, exilez-le à la place de le mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, vous pouvez le lancer en tant qu'Emprunteur intrépide. Si le Chapardage quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que sa cible est devenue illégale), il n'est pas exilé et vous ne pouvez pas lancer l'Emprunteur intrépide plus tard.
- Si l'Emprunteur intrépide se retrouve en exil pour toute autre raison que s'exiler lui-même pendant la résolution du Chapardage, vous n'avez pas la permission de le lancer en tant qu'Emprunteur intrépide depuis l'exil.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie comme un permanent.
- Un effet peut se référer à une carte, à un sort ou à un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, à un sort ou à un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet se réfère à une carte, à un sort ou à un permanent qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.

- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.
-

Mystique forgepierre

{1}{W}

Créature : kor et artificier

1/2

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

- Quand la deuxième capacité de la Mystique forgepierre se résout, vous pouvez mettre n'importe quelle carte d'équipement depuis votre main sur le champ de bataille, pas seulement celle que vous avez cherchée avec sa première capacité. L'équipement est mis sur le champ de bataille détaché.
-

Terrasseur de port

{3}{R}{R}

Créature : orque et pirate

4/4

À chaque fois que le Terrasseur de port inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez chaque créature que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Le Terrasseur de port ne peut pas attaquer un joueur qu'il a déjà attaqué ce tour-ci.

- La dernière capacité du Terrasseur de port ne l'empêche pas d'attaquer un planeswalker ou une bataille pendant un combat.
 - Le Terrasseur de port n'est pas obligé d'attaquer lors des combats supplémentaires qu'il crée (ou à tout autre moment d'ailleurs).
-

Voleur de notion

{2}{U}{B}

Créature : humain et gremlin

3/1

Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte.

- Si un adversaire est instruit de piocher une carte puis de se défausser d'une carte, et que le Voleur de notion vous fait piocher une carte à la place, cet adversaire se défait quand même d'une carte. C'est vrai aussi pour toute autre action que l'adversaire est instruit de faire.

- Si au moins deux joueurs contrôlent chacun un Voleur de notion et qu'un joueur devrait piocher une carte autre que la première dans son étape de pioche, ce joueur choisit l'un des effets applicables du Voleur de notion à appliquer. Ensuite, le joueur dont l'effet du Voleur de notion a été choisi répète ce processus pour les effets restants du Voleur de notion, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'effets de ce type à appliquer. Chaque effet ne peut être appliqué à la pioche de carte qu'une seule fois de cette manière.
- Le processus ci-dessus signifie que si chaque joueur d'une partie à deux joueurs contrôle un Voleur de notion et que l'un d'eux devrait piocher une carte, ce sera réellement ce joueur qui piochera une carte.

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