# Notes de publication *Édition de base 2021* et *Jumpstart*

Compilées par Eli Shiffrin, avec des contributions de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le 14 mai 2020

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**](http://magic.wizards.com/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient les informations de publication et explique les 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

## Informations liées à la sortie

L’*Édition de base 2021* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 3 juillet 2020. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les guildes de Ravnica*, *L’allégeance de Ravnica*, *La Guerre des Planeswalkers*, *Édition de base 2020*, *Le trône d’Eldraine*, *Theros par-delà la mort*, *Ikoria : la terre des béhémoths* et *Édition de base 2021*.

Les cartes publiées dans les boosters de draft *Édition de base 2021*, les Decks de planeswalker *Édition de base 2021*, et la carte promo Buy-a-Box *Édition de base 2021*, seront autorisées en format Standard.

Trente-sept nouvelles cartes (portant le code d’identification de l’extension JMP et dont les numéros de collection vont de 1 à 37) sont publiées dans les boosters *Jumpstart*. Ces cartes sont légales pour jouer dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard, Pioneer ou Modern. Les autres cartes de ces boosters (portant le code d’identification de l’extension JMP et dont les numéros de collection vont de 38 à 495 ; et certaines portant le code d’identification de l’extension M21) sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d’une carte dans ces boosters ne modifie pas sa légalité dans un format.

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

## Nouvelle action mot-clé : meuler

Les joueurs mettent la carte du dessus de leur bibliothèque dans leur cimetière depuis l’extension *Antiquities*, et cela fait beaucoup de mots pour décrire cette action. Les joueurs l’ont appelée « meuler », d’après la carte de la Meule, et ce terme entre aujourd’hui dans la terminologie officielle du jeu.

Tutelle de Téfeiri  
{2}{U}  
Enchantement  
Quand la Tutelle de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.  
À chaque fois que vous piochez une carte, l’adversaire ciblé meule deux cartes. *(Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Si un joueur a pour instruction de meuler plus de cartes qu’il n’en a dans sa bibliothèque, il met toutes les cartes de sa bibliothèques dans son cimetière. En revanche, si un joueur a le choix de meuler plus de cartes qu’il n’en a dans sa bibliothèque, il ne peut pas choisir de le faire.
* Une fois que la bibliothèque d’un joueur est vide, ce joueur ne perd pas la partie avant qu’il n’essaie de piocher une carte et qu’il ne puisse pas le faire.

## Nouveau type de créature : chien

*L’Édition de base 2021* a du chien ! L’extension en elle-même contient beaucoup de créatures canines, mais tous les chiens de chasse existants ont reçu un erratum et seront des chiens tout court à la place.

Chef de la meute  
{1}{W}  
Créature : chien  
2/2  
Les autres chiens que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
À chaque fois que le Chef de la meute attaque, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci aux chiens que vous contrôlez.

* Chaque carte de créature Chien de chasse a reçu un erratum pour remplacer ce sous-type par chien. Ces cartes conservent leurs autres sous-types. De la même manière, les cartes qui deviennent des chiens de chasse ou créent des jetons Chien de chasse ont reçu des errata pour remplacer ce mot par chien. Aucune autre carte n'a reçu d'erratum pour devenir un chien.

## Retour de capacité mot-clé : prouesse

Lancer des sorts non-créature inspire à certaines créatures des hauts faits de gloire martiale. Ces créatures avec le mot-clé de *prouesse* gagnent +1/+1 pour le tour à chaque fois que vous lancez un sort non-créature.

Visionnaire des éclairs  
{1}{R}  
Créature : minotaure et shamane  
2/1  
Prouesse *(À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)*

* N’importe quel sort que vous lancez qui n’a pas le type créature provoque le déclenchement de la prouesse. Par contre, jouer un terrain ne provoque pas le déclenchement de la prouesse.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

## Cycle de cartes : les enchantements Reliquaire

*L’Édition de base 2021* contient six reliquaires légendaires. Reliquaire est un type d’enchantement qui n’a aucune signification de règle intrinsèque, mais chaque reliquaire devient plus puissant au fur et à mesure que vous contrôlez davantage de reliquaires.

Sanctuaire des crocs de pierre  
{1}{B}  
Enchantement légendaire : reliquaire  
Au début de votre première phase principale, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

* Chaque reliquaire a une capacité qui compte le nombre de reliquaires que vous contrôlez. Ces capacités incluent le reliquaire sur lequel elles sont imprimées.
* Les reliquaires comptent uniquement les enchantements avec le sous-type reliquaire. Les autres cartes ayant « reliquaire » dans leur nom (comme le Reliquaire de la jungle, le Reliquaire du fleuve Luxa et le Reliquaire des Nantukos) ne comptent pas.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *ÉDITION DE BASE 2021*

Abolir  
{1}{U}  
Éphémère  
Renvoyez le sort ciblé ou la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

* Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n’est pas contrecarré, il cesse simplement d’exister. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.

Acolyte de Basri  
{2}{W}{W}  
Créature : chat et clerc  
2/3  
Lien de vie *(Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)*  
Quand l’Acolyte de Basri arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu’à deux autres créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d’elles.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois avec la capacité déclenchée de l’Acolyte de Basri pour lui faire gagner deux marqueurs +1/+1.

Aérain de griffons  
{1}{W}  
Enchantement  
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

* Vous ne créez qu’un seul jeton Griffon, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 3 points de vie.
* La capacité de l’Aérain de griffons vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même s’il n’était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n’en avez gagnés.
* Si vous n’avez pas gagné 3 points de vie au début de votre étape de fin, la capacité de l’Aérain de griffons ne se déclenche pas du tout.

Amalgame  
{3}{R}{R}  
Rituel  
L’Amalgame inflige 5 blessures à une créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

* L’Amalgame peut cibler une créature qui n’a aucun équipement qui lui est attaché.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l’Amalgame essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne détruisez aucun équipement.

Ancêtre gargaroth  
{3}{G}{G}  
Créature : bête  
6/6  
Vigilance, portée, piétinement  
À chaque fois que l’Ancêtre gargaroth attaque ou bloque, choisissez l’un —  
• Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.  
• Vous gagnez 3 points de vie.  
• Piochez une carte.

* Si vous créez un jeton Bête, ce jeton ne peut ni attaquer ni bloquer pendant le même combat, même s’il acquiert la célérité.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts après la résolution de la capacité déclenchée de l’Ancêtre gargaroth mais avant que les bloqueurs ne soient déclarés (s’il attaque) ou avant que les blessures de combat ne soient infligées (s’il bloque).

Anima de grimoire  
{3}{U}  
Créature : esprit  
3/3  
L’Anima de grimoire ne peut pas être bloquée tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci.

* Une fois que l’Anima de grimoire est devenue bloquée, elle ne devient pas non-bloquée si vous piochez une deuxième carte.

Annonciateur de Garruk  
{1}{G}{G}  
Créature : bête  
4/3  
Défense talismanique contre le noir  
À chaque fois que l’Annonciateur de Garruk inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou une carte de planeswalker Garruk parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* « Défense talismanique contre le noir » signifie que l’Annonciateur de Garruk ne peut pas être la cible de sorts noirs que vos adversaires contrôlent ou de capacités de sources noires que vos adversaires contrôlent.
* Si l’Annonciateur de Garruk inflige à un planeswalker un nombre de blessures supérieur à sa loyauté ou inflige à un joueur un nombre de blessures supérieur à son total de points de vie, vous regardez un nombre de cartes égal à la totalité des blessures infligées, pas seulement ce total de points de vie ou de loyauté.

Anomalie englousorts  
{2}{R}  
Créature : anomalie  
2/2  
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur l’Anomalie englousorts.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Argousine céleste  
{2}{W}  
Créature : humain et clerc  
2/3  
{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée. N’activez cette capacité que si vous contrôlez une créature avec le vol.

* Une fois que vous commencez à activer la capacité de l’Argousine céleste, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n’avez pas fini de l’activer. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de retirer vos créatures avec le vol pour rendre l’activation de la capacité illégale.

Argousine de la guilde des voleurs  
{B}  
Créature : humain et gredin  
1/1  
Flash  
À chaque fois que l’Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.  
Tant qu’un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l’Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

* L’Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 une seule fois, quel que soit le nombre d’adversaires qui ont au moins huit cartes dans leur cimetière et quel que soit le nombre de cartes qu’ils ont après la huitième.
* Si l’Argousine de la guilde des voleurs acquiert le contact mortel uniquement après avoir infligé des blessures (probablement parce qu’une autre créature a subi des blessures mortelles en même temps que l’Argousine de la guilde des voleurs a infligé des blessures), les blessures qu’elle a infligées ne sont pas d’une source avec le contact mortel.

Ascension angélique  
{1}{W}  
Éphémère  
Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où l’Ascension angélique essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Ange.

Ascension furieuse  
{2}{R}  
Enchantement  
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu’à ce que vous exiliez une autre carte avec l’Ascension furieuse.

* Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre étape de fin commence, la capacité de l’Ascension furieuse ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas une au moment où la capacité se résout, elle n’a aucun effet. Cependant, ce n’est pas obligatoirement la même créature les deux fois.
* La capacité de l’Ascension furieuse vous fait exiler une seule carte, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez après la première.
* L’effet de l’Ascension furieuse ne change pas quand vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu’il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Jouer une carte exilée lui fait quitter l’exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
* Si l’Ascension furieuse quitte le champ de bataille avant que ne jouiez la carte exilée le plus récemment, vous pouvez jouer cette carte tant qu’elle reste exilée.

Assassins jumelames  
{3}{B}{G}  
Créature : elfe et assassin  
5/4  
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, piochez une carte.

* Si une créature n’est pas morte avant le début de votre étape de fin, la capacité des Assassins jumelames ne se déclenche pas du tout. Cependant, la créature peut être morte avant l’arrivée sur le champ de bataille des Assassins jumelames.
* La capacité déclenchée se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.

Assouvissement sanguin  
{3}{B}  
Rituel  
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci.  
Renvoyez jusqu’à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de l’Assouvissement sanguin). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La première capacité de l’Assouvissement sanguin vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n’en avez gagnés.

Augure cinétique  
{3}{R}  
Créature : humain et shamane  
\*/4  
Piétinement *(Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elle attaque.)*  
La force de l’Augure cinétique est égale au nombre de cartes d’éphémère et de rituel dans votre cimetière.  
Quand l’Augure cinétique arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de jusqu’à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

* La capacité qui définit la force de l’Augure cinétique fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
* Au moment où la capacité déclenchée de l’Augure cinétique se résout, vous choisissez si vous vous défaussez de zéro, d’une ou de deux cartes, vous vous en défaussez, et vous piochez autant de cartes. Vous ne pouvez pas vous défausser d’une carte, piocher une carte, puis choisir de vous défausser d’une autre carte.

Avantage de la chasseresse  
{3}{G}  
Rituel  
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Vous ne pouvez pas lancer l’Avantage de la chasseresse 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 créatures est une cible illégale au moment où l’Avantage de la chasseresse essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n’inflige pas de blessures.
* Si la créature que vous ne contrôlez pas est une cible illégale au moment où l'Avantage de la chasseresse essaie de se résoudre mais que la créature que vous contrôlez est une cible légale, vous mettez simplement un marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez.

Avidité perfide  
{3}{R}  
Rituel  
Acquérez 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. Ajoutez deux manas d’une seule couleur de votre choix. *(La créature peut attaquer et {T} ce tour-ci.)*

* L’Avidité perfide 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.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l’Avidité perfide essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n’ajoutez pas deux manas.

Azusa, égarée mais en quête  
{2}{G}  
Créature légendaire : humain et moine  
1/2  
Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

* La capacité d’Azusa est cumulative avec d’autres effets qui vous autorisent à jouer des terrains supplémentaires, comme celui du Chant de la Création (de l’extension *Ikoria : la terre des béhémoths*).

Baleine pourchassée  
{5}{U}{U}  
Créature : baleine  
8/8  
Quand la Baleine pourchassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire crée un jeton de créature 1/1 rouge Pirate avec « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Les créatures que vous contrôlez attaquent à chaque combat si possible. »  
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent la Baleine pourchassée coûtent {3} de plus à lancer.

* Si une créature affectée par le jeton Pirate ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu’elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de la Baleine pourchassée), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.

Barrin, archimage tolarian  
{1}{U}{U}  
Créature légendaire : humain et sorcier  
2/2  
Quand Barrin, archimage tolarian arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu’à une autre cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.  
Au début de votre étape de fin, si un permanent a été mis dans votre main depuis le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

* Vous ne piochez qu’une seule carte, quel que soit le nombre de permanents qui ont été mis dans votre main depuis le champ de bataille pendant ce tour.
* Le permanent qui a été mis dans votre main ne doit pas obligatoirement encore y être.
* Si un jeton est renvoyé dans votre main, il y est mis avant de cesser d'exister.
* La dernière capacité de Barrin vérifie l'ensemble du tour, même avant que Barrin ne soit arrivé sur le champ de bataille.
* Si un permanent n’a pas été mis dans votre main depuis le champ de bataille avant le début de votre étape de fin, la capacité de Barrin ne se déclenche pas du tout.

Basri Ket  
{1}{W}{W}  
Planeswalker légendaire : Basri  
3  
+1: Ciblez jusqu’à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour.  
-2: À chaque fois qu’au moins une créature non-jeton attaque ce tour-ci, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.  
-6: Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. »

* La capacité déclenchée à retardement de la deuxième capacité de Basri se déclenche si une créature non-jeton attaque, et elle compte combien de créatures non-jeton ont attaqué. Les créatures non-jeton attaquantes qui quittent le combat avant la résolution de la capacité déclenchée sont comptées. Les créatures-jetons qui attaquent n’empêchent pas la capacité de se déclencher et ne sont pas comptées.
* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker chaque jeton Soldat attaque. Ils ne doivent pas obligatoirement attaquer les mêmes joueurs ou planeswalkers que les créatures non-jeton attaquent, et ils peuvent chacun attaquer des joueurs ou des planeswalkers différents.
* Même si les soldats sont des créatures attaquantes, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque ne se déclenchent pas quand les soldats arrivent sur le champ de bataille attaquants.
* Les effets qui disent que les soldats ne peuvent pas attaquer (comme celui de la Propagande) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas les jetons Soldat d'arriver sur le champ de bataille, attaquants.
* Le jeton Soldat créé par la dernière capacité de Basri ne peut pas attaquer pendant le tour où vous l’avez créé à moins qu’il n’acquière la célérité d’une manière quelconque.

Bataillon improvisé  
{2}{W}  
Créature : humain et soldat  
3/2  
À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

* Une fois que la capacité du Bataillon improvisé s’est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.

Belliciste de la Flotte implacable  
{1}{B}{R}  
Créature : orque et pirate  
3/3  
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, le Belliciste de la Flotte implacable gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour. *(Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’il attaque.)*

* Pendant la résolution de la capacité du Belliciste de la Flotte implacable, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs créatures pour lui donner plus de +2/+2 et le piétinement.
* Vous choisissez de sacrifier une créature et laquelle sacrifier au moment où la capacité du Belliciste de la Flotte implacable se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites ce choix et le moment où il gagne +2/+2 et le piétinement, le cas échéant.

Bouffon ravageur  
{4}{R}  
Créature : diable  
5/5  
À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, le Bouffon ravageur inflige 1 blessure à n’importe quelle cible.

* La capacité du Bouffon ravageur est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d’un autre moyen de sacrifier des permanents.
* Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d’un sort ou de l’activation d’une capacité, la capacité du Bouffon ravageur se résout avant ce sort ou cette capacité.
* La capacité du Bouffon ravageur se déclenche quand vous le sacrifiez. Si vous sacrifiez d’autres permanents en même temps, elle se déclenche aussi pour eux.
* Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n’est pas sacrifié.

Brume pestiférée  
{1}{B}{B}  
Rituel  
Choisissez l’un —  
• Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu’à la fin du tour.  
• Retirez deux marqueurs « loyauté » à chaque planeswalker.

* Le premier mode de la Brume pestiférée affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Calcination de l’âme  
{2}{R}  
Éphémère  
La Calcination de l’âme inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Ce permanent perd l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* La Calcination de l'âme peut cibler une créature ou un planeswalker qui n’a pas l’indestructible.

Chandra, cœur de feu  
{3}{R}{R}  
Planeswalker légendaire : Chandra  
5  
+1: Défaussez-vous de votre main, puis exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu’à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière.  
+1: Chandra, cœur de feu inflige 2 blessures à n’importe quelle cible.  
-9: Cherchez dans votre cimetière et dans votre bibliothèque n’importe quel nombre de cartes d’éphémère et/ou de rituel rouges, exilez-les, et mélangez ensuite votre bibliothèque. Vous pouvez les lancer ce tour-ci. Ajoutez six {R}.

* Si vous n’avez aucune carte en main, vous exilez quand même trois cartes pendant la résolution de la première capacité de Chandra et vous pouvez les jouer ce tour-ci.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes exilées par les première et dernière capacités de Chandra. Si l’une d’elles est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu’il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts d’un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
* Si vous ne jouez pas les cartes exilées, elles restent en exil.
* Comme c’est une capacité de loyauté, la dernière capacité de Chandra n’est pas une capacité de mana. Elle ne peut être activée que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Chapardeur fantomal  
{1}{U}  
Créature : esprit et gredin  
2/1  
À chaque fois que le Chapardeur fantomal devient dégagé, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.  
À chaque fois qu’un adversaire lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.  
Défaussez-vous d’une carte : Le Chapardeur fantomal ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

* La première capacité du Chapardeur fantomal se déclenche pendant votre étape de dégagement, mais elle est mise sur la pile en même temps que les capacités qui se déclenchent au début de votre étape d’entretien. Même si la capacité s’est déclenchée en premier, vous pouvez l’ordonner avant ou après les autres capacités que vous contrôlez qui sont mises sur la pile à ce moment-là.
* Pendant la résolution de la première capacité du Chapardeur fantomal, vous ne pouvez pas payer plus de {2} pour piocher plus d’une carte.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la deuxième capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
* Une fois que le Chapardeur fantomal a été bloqué, activer sa dernière capacité ne le fait pas devenir débloqué.

Chef de la meute  
{1}{W}  
Créature : chien  
2/2  
Les autres chiens que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
À chaque fois que le Chef de la meute attaque, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci aux chiens que vous contrôlez.

* 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 un chien que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Chef de la meute quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
* Une fois que le Chef de la meute attaque, son effet prévient les blessures qui devraient être infligées aux chiens que vous contrôlez même si le Chef de la meute quitte le champ de bataille.

Chêne aux poings noueux  
{2}{G}{G}  
Créature : sylvin  
2/3  
À chaque fois que vous piochez une carte, le Chêne aux poings noueux gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour.

* Si un sort ou une capacité fait qu’un joueur met une carte dans sa main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la carte n’est pas piochée.

Cheval ailé de Vryn  
{2}{W}  
Créature : pégase  
2/1  
Vol  
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

* La capacité affecte chaque sort qui n’est pas un sort de créature, y compris les vôtres. Les sorts de créature qui ont un autre type, comme les sorts de créature-artefact, ne sont pas affectés.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle du Cheval ailé de Vryn), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.

Coatl aux écailles de sapience  
{1}{G}{U}  
Créature : serpent  
2/2  
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la carte n’est pas piochée.

Déchaînement de fureur  
{1}{R}  
Éphémère  
Doublez la force de la créature ciblée jusqu’à la fin du tour.

* Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s’appliquer. Si sa force est négative, à la place elle gagne -X/-0, X étant la valeur sous 0 de sa force. La valeur de X ne change pas si un autre effet modifie la force de la créature plus tard pendant le tour.

Déferlement revigorant  
{2}{G}  
Éphémère  
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

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

Déni noble  
{1}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

* Si vous contrôlez plus d’une créature avec le vol, le Déni noble ne requiert toujours que {4}.

Détraquement destructeur  
{2}{R}  
Rituel  
Choisissez l’un —  
• Détruisez l’artefact ciblé.  
• Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Comme l'effet du deuxième mode du Détraquement destructeur ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées est constamment mise à jour. Les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne pourront pas bloquer.

Dévot de Liliana  
{2}{B}  
Créature : humain et psychagogue  
2/3  
Les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+0.  
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez payer {1}{B}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* Si une créature n’est pas morte avant le début de votre étape de fin, la dernière capacité du Dévot de Liliana ne se déclenche pas du tout. Cependant, la créature peut être morte avant l’arrivée sur le champ de bataille du Dévot de Liliana.
* La capacité déclenchée se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.
* Pendant la résolution de la capacité déclenchée, vous ne pouvez pas payer plus de {1}{B} pour obtenir plus d’un jeton Zombie.

Diables brûlegoudron  
{4}{R}  
Créature : diable  
3/3  
Quand les Diables brûlegoudron meurent, ils infligent 3 blessures à n’importe quelle cible.

* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que les Diables brûlegoudron subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité n’aille sur la pile.

Dilophosaure hargneux  
{3}{G}  
Créature : dinosaure  
2/2  
Contact mortel *(Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu’il soit, est suffisant pour la détruire.)*  
À chaque fois que le Dilophosaure hargneux attaque, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Dilophosaure hargneux gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour.

* Si vous ne contrôlez pas de créature de force supérieure ou égale à 4 immédiatement après que le Dilophosaure hargneux attaque, sa capacité ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, elle n’a aucun effet. Cependant, ce n’est pas obligatoirement la même créature les deux fois.
* Si la force du Dilophosaure hargneux devient supérieure ou égale à 4, sa capacité se déclenche quand il attaque.
* Le Dilophosaure hargneux ne gagne que +2/+2, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.
* Une fois que la capacité du Dilophosaure hargneux s'est résolue, il garde +2/+2 pour le restant du tour même si vous ne contrôlez plus une créature de force supérieure ou égale à 4.

Discontinuité  
{3}{U}{U}{U}  
Éphémère  
Tant que c’est votre tour, ce sort coûte {2}{U}{U} de moins à lancer.  
Terminez le tour. *(Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c’est le tour se défausse de ses cartes jusqu’à sa taille de main maximum. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu’à la fin du tour » se terminent.)*

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de la Discontinuité). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Terminer le tour de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans l’ordre suivant : 1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. 2) S’il y a des créatures attaquantes ou bloqueuses, elles sont retirées du combat. 3) Les actions basées sur l’état sont vérifiées. Aucun joueur n’obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n’est mise sur la pile. 4) La phase et/ou l’étape en cours se termine. La partie avance directement à l’étape de nettoyage. 5) L’étape de nettoyage a lieu dans son intégralité.
* Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile pendant l’étape de nettoyage. Si c’est le cas, les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts et d’activer des capacités, puis il y aura une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine.
* Même si les autres sorts et capacités qui sont exilés n’ont pas la possibilité de se résoudre, ils ne comptent pas comme ayant été contrecarrés.
* Toute capacité déclenchée « au début de la prochaine étape de fin » n’a pas l’occasion de se déclencher pendant ce tour parce que l’étape de fin est ignorée. Ces capacités se déclencheront au début de l’étape de fin du tour suivant.

Double vision  
{3}{R}{R}  
Enchantement  
À chaque fois que vous lancez votre premier sort d’éphémère ou de rituel à chaque tour, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Si vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel avant que la Double vision n’arrive sur le champ de bataille pendant le même tour, sa capacité ne se déclenche pas ce tour-ci.
* La capacité de la Double vision copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
* Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de la Double vision a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que vous n’en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
* La copie créée par la capacité de la Double vision est créée sur la pile, et par conséquent elle n’est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Doyenne jeskaï  
{1}{U}  
Créature : humain et moine  
1/2  
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 la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d’une carte.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité de la Doyenne jeskaï se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Dryade quirionaise  
{1}{G}  
Créature : dryade  
1/1  
À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur la Dryade quirionaise.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si vous lancez un sort qui a plus d’une couleur, la capacité de la Dryade quirionaise se déclenche une seule fois.

Écumeur du ressac  
{3}{U}  
Créature : drakôn  
2/3  
Vol  
À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures avec le vol, piochez une carte.

* La capacité de l’Écumeur du ressac se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures avec le vol qui attaquent après la deuxième.
* Vous piochez une carte même si certaines ou toutes les créatures perdent le vol ou quittent le champ de bataille avant la résolution de la capacité de l’Écumeur du ressac.

Éliminer  
{1}{B}  
Éphémère  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

* Si une créature ou un planeswalker sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le coût converti 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.

Émancipation ardente  
{3}{R}{R}{R}  
Enchantement  
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le triple de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

* Si une créature avec le piétinement que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à une créature bloqueuse pendant que vous contrôlez l’Émancipation ardente, vous devez attribuer ses blessures non modifiées. Par exemple, une créature 3/3 avec le piétinement bloquée par une créature 2/2 peut faire attribuer 2 blessures à la créature bloqueuse et 1 blessure au joueur défenseur. Elle inflige ensuite 6 blessures à la créature bloqueuse et 3 blessures au joueur défenseur.
* Si un effet vous demande de répartir les blessures entre plusieurs cibles, vous devez répartir les blessures non modifiées avant de les tripler.
* Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier la manière dont les blessures devraient être infligées à un permanent ou à un joueur, le joueur ou le contrôleur du permanent choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.

Empathe farouche  
{2}{G}  
Créature : elfe  
1/1  
Quand l’Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Emportement des mordus  
{R}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque à chaque combat si possible.

* Si la créature enchantée ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu’elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Énigmomorphe  
{1}{U}  
Enchantement  
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez faire que l’Énigmomorphe devienne une créature 3/3 Sphinx avec le vol en plus de ses autres types jusqu’à la fin du tour.  
{2}{U} : Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* La première capacité de l’Énigmomorphe se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement mais après que les cibles de ce sort sont choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si l’Énigmomorphe devient une créature au tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui à moins qu’il n’acquière la célérité.

Entité ailorage  
{3}{U}{U}  
Créature : élémental  
3/3  
Ce sort coûte {2}{U} de moins à lancer si vous avez lancé un sort d’éphémère ou de rituel ce tour-ci.  
Vol  
Prouesse *(À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)*  
Quand l’Entité ailorage arrive sur le champ de bataille, regard 2.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de l’Entité ailorage). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La réduction de coût de l’Entité ailorage s’applique même si le sort d’éphémère ou de rituel que vous lancez a été contrecarré ou ne s’est pas résolu.
* La réduction de coût de l’Entité ailorage s’applique une seule fois, quel que soit le nombre de sorts d’éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci.

Entraînement setessien  
{1}{G}  
Enchantement : aura  
Enchanter : une créature que vous contrôlez  
Quand l’Entraînement setessien arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le piétinement. *(Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elle attaque.)*

* Si la créature que l’Entraînement setessien devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d’aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il n’arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Envolée lyrique  
{2}{U}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
Quand l’Envolée lyrique arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis défaussez-vous d’une carte.  
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

* Si la créature que l’Envolée lyrique devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d’aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il n’arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Erreur de débutant  
{U}  
Éphémère  
Jusqu’à la fin du tour, une créature ciblée gagne +0/+2 et une autre créature ciblée gagne -2/-0.

* Vous ne pouvez pas lancer l’Erreur de débutant à moins que vous ne choisissiez deux créatures comme cibles.
* Si l'une des créatures ciblées devient une cible illégale avant la résolution de l'Erreur de débutant, l'autre est affectée selon le cas approprié.

Étreinte démoniaque  
{1}{B}{B}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.  
Vous pouvez lancer l’Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts.

* Lancer l’Étreinte démoniaque avec l’autorisation accordée par sa dernière capacité ne change pas le moment où vous pouvez la lancer.
* Si un autre effet vous autorise à lancer l’Étreinte démoniaque depuis votre cimetière, vous ne payez pas le coût supplémentaire imposé par sa dernière capacité si vous utilisez cette autorisation.
* Si la créature enchantée meurt pendant votre tour, vous recevez la priorité avant qu’un autre joueur ne puisse agir. Si vous êtes autorisé à lancer l'Étreinte démoniaque à ce moment-là, vous pouvez le faire avant qu'un joueur ne puisse essayer de la retirer de votre cimetière.

Éveilleur des vagues  
{5}{U}{U}  
Créature : baleine  
7/7  
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-0.  
{1}{U}, défaussez-vous de l’Éveilleur des vagues : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l’une d’entre elles dans votre main et l’autre dans votre cimetière.

* Vous ne pouvez activer la dernière capacité de l’Éveilleur des vagues que s’il est dans votre main.

Experte fauconnière  
{3}{W}  
Créature : humain et soldat  
2/3  
À chaque fois que l’Experte fauconnière attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, engagé et attaquant.

* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le jeton Oiseau attaque. Ce n’est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que l’Experte fauconnière attaque.
* Bien que l’oiseau soit une créature attaquante, il n’a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive sur le champ de bataille attaquant.
* Les effets qui disent que l’oiseau ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n’empêchent pas le jeton Oiseau d’arriver sur le champ de bataille, attaquant.

Fers de la foi  
{3}{W}  
Enchantement : aura  
Enchanter : permanent  
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.  
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu’elles ne soient des capacités de mana.

* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où les Fers de la foi essaient de se résoudre, ils ne se résolvent pas. Ils n'arrivent pas sur le champ de bataille et leur capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés (comme l’équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.
* Les Fers de la foi n’empêchent pas les capacités statiques, les capacités déclenchées ou les capacités de mana de fonctionner. Une capacité de mana est une capacité qui produit du mana, pas une capacité qui coûte du mana.

Feu du dragon dévastateur  
{1}{R}  
Éphémère  
Le Feu du dragon dévastateur inflige 3 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

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

Fléau de bois sauvage  
{X}{G}  
Créature : hydre  
0/0  
Le Fléau de bois sauvage arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois qu’au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature non-Hydre que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau de bois sauvage.

* Les capacités qui se déclenchent quand des marqueurs sont mis sur une créature se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs et quand un joueur met des marqueurs sur une créature.
* Le Fléau de bois sauvage ne gagne qu’un marqueur +1/+1, quel que soit le nombre de marqueurs mis sur la créature non-Hydre.
* Si vous avez deux créatures non-Hydre avec la capacité du Fléau de bois sauvage (par exemple parce que c’est une créature mutante grâce à la capacité de mutation d’*Ikoria : la terre des béhémoths*), mettre un marqueur +1/+1 sur n’importe quelle créature non-Hydre que vous contrôlez fait que les deux capacités se déclenchent l’une l’autre indéfiniment. Si aucun joueur n'agit pour interrompre cette boucle, la partie se termine par un match nul.

Flibustière à voile volante  
{1}{B}  
Créature : humain et pirate  
1/2  
Vol  
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l’adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature, non-terrain. Exilez cette carte jusqu’à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

* Si la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille avant que sa capacité d’arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, l’adversaire révèle sa main mais aucune carte n’est exilée.

Fouineur flagrant  
{R}{R}  
Créature : gobelin et gredin  
2/2  
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.  
Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le dessus de votre bibliothèque.  
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

* Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne révélez pas la nouvelle carte du dessus avant d’avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d’avoir fini de payer pour ce sort. Tant que la carte du dessus n’est pas révélée, le Fouineur flagrant n’a aucune des capacités de cette carte.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des sorts de gobelin que vous lancez depuis votre bibliothèque.
* Vous devez quand même payer tous les coûts d’un sort de gobelin lancé depuis votre bibliothèque, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
* Si une capacité activée d'une carte de gobelin au-dessus de votre bibliothèque fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez l’occurrence du Fouineur flagrant de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom au Fouineur flagrant à la place. Par exemple, si le Fouineur flagrant a la capacité du Taquineur effronté, le Fouineur flagrant se bat, pas le Taquineur effronté.
* Si le Fouineur flagrant acquiert un ensemble de capacités activées associées (par exemple une capacité qui exile une carte, et une autre qui fait référence à la carte « exilée avec » l’objet), ce lien ne dure que tant que le Fouineur flagrant a ces capacités. S'il perd les capacités puis les acquiert de nouveau, le lien est perdu.

Frappe provocatrice  
{W}  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour.  
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Frappe provocatrice essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Frappeur de siège  
{2}{W}  
Créature : humain et soldat  
1/1  
Double initiative *(Cette créature inflige des blessures de combat d’initiative et des blessures de combat normales.)*  
À chaque fois que le Frappeur de siège attaque, vous pouvez engager n’importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez. Le Frappeur de siège gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour pour chaque créature engagée de cette manière.

* Vous choisissez le nombre de créatures et lesquelles engager pendant que la capacité du Frappeur de siège se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites ce choix et le moment où la force et l'endurance du Frappeur de siège augmentent.
* Si une créature attaquante avec la vigilance est engagée pour la capacité du Frappeur de siège, cette créature reste une créature attaquante.
* Si le Frappeur de siège acquiert la vigilance et attaque ou attaque et devient dégagé avant la résolution de sa dernière capacité, il peut être engagé pour sa propre capacité.
* Une fois que la capacité du Frappeur de siège s’est résolue, il garde le bonus de force et d’endurance même si certaines des créatures engagées quittent le champ de bataille ou deviennent dégagées.

Frisson de probabilité  
{1}{R}  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d’une carte.  
Piochez deux cartes.

* Vous devez vous défausser exactement d’une carte pour lancer le Frisson de probabilité ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d’une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Gadrak, le fléau des couronnes  
{2}{R}  
Créature légendaire : dragon  
5/4  
Vol  
Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefacts.  
Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

* Une fois que Gadrak a attaqué, il reste une créature attaquante même si vous ne contrôlez plus au moins quatre artefacts.
* La dernière capacité de Gadrak compte les créatures qui sont mortes pendant l’ensemble du tour, même celles qui sont mortes avant que Gadrak n’arrive sur le champ de bataille.

Garde des bois  
{4}{G}{G}  
Créature : sylvin  
5/7  
Vigilance *(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s’engager.)*  
À chaque fois que le Garde des bois devient la cible d’un sort ou d’une capacité qu’un adversaire contrôle, vous pouvez piocher deux cartes.

* Une capacité qui se déclenche quand quelque chose devient la cible d’un sort ou d’une capacité 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.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Gardien des sphères  
{W}{U}  
Créature : oiseau et sorcier  
2/2  
Vol  
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.  
À chaque fois qu’une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité du Gardien des sphères). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La réduction de coût ne s'applique qu’au mana générique du coût des sorts de créature avec le vol que vous lancez. Par exemple, si vous lancez un deuxième Gardien des sphères, son coût n'est pas réduit à moins de {W}{U}.
* Un sort de créature qui n’a pas le vol ne coûtera pas moins même si un effet devait donner le vol à la créature une fois celle-ci sur le champ de bataille. C’est aussi vrai si le sort de créature a une capacité qui lui donne le vol sous certaines conditions une fois sur le champ de bataille, même si ces conditions sont remplies.

Garruk, libéré  
{2}{G}{G}  
Planeswalker légendaire : Garruk  
4  
+1: Jusqu’à une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour.  
-2: Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Ensuite, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, mettez un marqueur « loyauté » sur Garruk, libéré.  
-7: Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger votre bibliothèque. »

* La deuxième capacité de Garruk lui donne un seul marqueur « loyauté », quel que soit le nombre d’adversaires qui contrôlent n’importe quel nombre de créatures de plus que vous.
* Si Garruk n’a que deux marqueurs « loyauté », activer sa deuxième capacité de loyauté fait qu’il meurt avant sa résolution. Il ne sera plus là pour recevoir un marqueur « loyauté ».
* Si la créature que vous avez mise sur le champ de bataille par la capacité de l’emblème de Garruk pendant votre étape de fin a une capacité qui se déclenche au début de votre étape de fin, elle ne se déclenche pas pendant cette étape de fin.

Goule piquée à l’argent  
{2}{B}  
Créature : zombie et vampire  
3/1  
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l’argent depuis votre cimetière.  
{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l’argent : Piochez une carte.

* La première capacité de la Goule piquée à l’argent vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même si elle n’était pas sur le champ de bataille ou dans votre cimetière quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n’en avez gagnés.
* Si vous n’avez pas gagné 3 points de vie au début de votre étape de fin, la première capacité de la Goule piquée à l’argent ne se déclenche pas du tout.
* Si la Goule piquée à l’argent n'est pas dans votre cimetière au début de votre étape de fin, sa première capacité ne se déclenche pas du tout.

Gourmet d’entrailles  
{4}{B}{B}  
Créature : démon  
5/5  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Vol  
Piétinement *(Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elle attaque.)*  
Quand le Gourmet d’entrailles arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature.

* Au moment où la capacité déclenchée du Gourmet d’entrailles se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour (ou, si c’est le tour d’un adversaire, l’adversaire dont c’est le tour) choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.

Grimoire du dédale de l’esprit  
{2}  
Artefact  
{T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l’esprit : Regard 1.  
{2}, {T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l’esprit : Piochez une carte.  
Quand il y a au moins quatre marqueurs « page » sur le Grimoire du dédale de l’esprit, exilez-le. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie.

* Si le Grimoire du dédale de l’esprit quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez pas l’exiler depuis la zone où il est mis.

Guetteur de la crypte  
{3}{B}  
Créature : horreur  
3/4  
Quand le Guetteur de la crypte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature ou vous défausser d’une carte de créature. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

* Pendant la résolution de la capacité du Guetteur de la crypte, vous ne pouvez pas sacrifier plus d’une créature, vous défausser de plus d’une carte, ni faire les deux pour piocher plus d’une carte.
* Le Guetteur de la crypte peut être sacrifié pour payer le coût de sa propre capacité déclenchée.

Guivre du massacre  
{3}{B}{B}{B}  
Créature : guivre  
6/5  
Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu’à la fin du tour.  
À chaque fois qu’une créature qu’un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

* La première capacité de la Guivre du massacre n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elle se résout. Les créatures qu’ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas -2/-2.
* La capacité déclenchée de la Guivre du massacre se déclenche si une créature qu’un adversaire contrôle meurt pour n’importe quelle raison, y compris si sa première capacité réduit l’endurance de la créature adverse à 0, tant que la Guivre du massacre reste sur le champ de bataille.
* Si une créature qu'un adversaire contrôle meurt en même temps que la Guivre du massacre, la dernière capacité de la Guivre du massacre se déclenche pour cette créature.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps qu’une créature qu’un adversaire contrôle subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la dernière capacité de la Guivre du massacre n’aille sur la pile.

Halo serti de runes  
{W}{W}  
Enchantement  
Au moment où le Halo serti de runes arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.  
Vous avez la protection contre le nom de carte choisi. *(Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par une source avec ce nom.)*

* Le Halo serti de runes ne peut pas vous protéger contre les jetons à moins que ces jetons n’aient le même nom que le nom de carte choisi.
* Certaines cartes peuvent avoir des noms alternatifs, comme les cartes doubles, les cartes d'aventure, les cartes recto-verso, et ainsi de suite. Vous pouvez choisir l’un des deux noms possibles de la carte ; le Halo serti de runes ne vous protègera pas contre l’autre nom.

Idole de l’endurance  
{2}{W}  
Artefact  
Quand l’Idole de l’endurance arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 de votre cimetière jusqu’à ce que l’Idole de l’endurance quitte le champ de bataille.  
{1}{W}, {T} : Jusqu’à la fin du tour, vous pouvez lancer un sort de créature parmi les cartes exilées par l’Idole de l’endurance sans payer son coût de mana.

* Les cartes exilées reviennent dans votre cimetière immédiatement après que l’Idole de l’endurance a quitté le champ de bataille. Les cartes qui ont quitté l’exil avant (probablement parce qu’elles ont été lancées avec la deuxième capacité de l’Idole de l’endurance) restent dans leur zone actuelle.
* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* La dernière capacité de l’Idole de l’endurance ne change pas le moment où vous pouvez lancer ces sorts de créature. Normalement, cela signifie pendant votre phase principale quand la pile est vide, mais vous pouvez lancer un sort de créature avec le flash à d’autres moments.
* 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 la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
* Si vous lancez un sort avec la dernière capacité de l’Idole de l’endurance, il devient un nouvel objet. S'il est renvoyé en exil, il n'est plus exilé avec l'Idole de l’endurance et n'est pas renvoyé dans votre cimetière une fois que l'Idole de l’endurance quitte le champ de bataille.

Immolateur pyrocœur  
{1}{R}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
Prouesse *(À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)*  
{R}, sacrifiez l’Immolateur pyrocœur : il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

* Utilisez la force de l’Immolateur pyrocœur au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées par sa dernière capacité.
* Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous commencez à activer la dernière capacité de l’Immolateur pyrocœur et le moment où il est sacrifié. En outre, les adversaires ne peuvent pas essayer de réduire sa force.

Incinérateur de Chandra  
{5}{R}  
Créature : élémental  
6/6  
Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre total de blessures non-combat infligées à vos adversaires ce tour-ci.  
Piétinement  
À chaque fois qu’une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, l’Incinérateur de Chandra inflige autant de blessures à une cible, créature ou planeswalker, que ce joueur contrôle.

* Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement en attaquant et en bloquant des créatures. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
* L’Incinérateur de Chandra compte toutes les blessures non-combat infligées à vos adversaires, pas la différence entre leurs totaux de points de vie depuis le début du tour. Par exemple, si un adversaire a subi 5 blessures non-combat mais a gagné 3 points de vie, l’Incinérateur de Chandra ne coûte toujours que {R}.
* La réduction de coût ne s'applique qu’au mana générique du coût de l'Incinérateur de Chandra. Elle ne peut pas réduire le prérequis de {R}.
* Dans une partie multijoueurs, l'Incinérateur de Chandra compte les blessures infligées aux adversaires qui ont perdu la partie.

Intervention héroïque  
{1}{G}  
Éphémère  
Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* La série de permanents affectés par l’Intervention héroïque est déterminée au moment où le sort se résout. Les permanents que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas la défense talismanique et l’indestructible.
* Un planeswalker avec l’indestructible perd quand même des marqueur « loyauté » au moment où il subit des blessures, et peut quand même être mis dans le cimetière de son propriétaire si sa loyauté atteint 0.

Inventaire effréné  
{1}{U}  
Éphémère  
Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Inventaire effréné dans votre cimetière.

* Comme l’Inventaire effréné est toujours sur la pile au moment de sa résolution, il ne compte pas pour le nombre de cartes que vous piochez.

Jolraël, recluse de la Mwônvouli  
{1}{G}  
Créature légendaire : humain et druide  
1/2  
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat.  
{4}{G}{G} : Jusqu’à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

* La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que Jolraël ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. Si elle n’est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la carte n’est pas piochée.
* La dernière capacité de Jolraël remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et/ou l’endurance de la créature ciblée à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance d’une créature affectée sans les établir à une valeur spécifique s’y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l’endurance de la créature.
* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité de Jolraël se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de cartes dans votre main change.

Kærvek, le malveillant  
{2}{B}{B}  
Créature légendaire : humain et psychagogue  
3/2  
Les autres créatures gagnent -1/-1.

* 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 Kærvek arrive sur le champ de bataille pendant ce tour-là.
* Si vous contrôlez plus d’un Kærvek, chacun d’eux donne à chaque autre créature -1/-1. Si ces effets font que l’endurance d’une créature devient inférieure ou égale à 0 ou à la quantité de blessures marquées sur elle, cette créature meurt en même temps que la « règle de légende » retire vos Kærvek en trop.

Kraken de Tolaria  
{4}{U}{U}  
Créature : kraken  
4/6  
À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, vous pouvez engager ou dégager la créature ciblée.

* Pendant la résolution de la capacité du Kraken de Tolaria, vous ne pouvez pas payer plus de {1} pour engager ou dégager plus d’une créature.
* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

La vie continue  
{G}  
Éphémère  
Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

* Vous ne gagnez pas plus de 8 points de vie même si plus d’une créature est morte ce tour-ci.

Larve charognarde  
{3}{B}  
Créature : insecte  
0/5  
La Larve charognarde gagne +X/+0, X étant la force la plus élevée parmi les cartes de créature de votre cimetière.  
Quand la Larve charognarde arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes. *(Mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

* La première capacité de la Larve charognarde s’applique uniquement tant qu’elle est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, sa force est 0.
* Les marqueurs sur les créatures qui meurent ou les effets qui les affectent jusqu’à la fin du tour ne s’appliqueront pas à ces cartes dans le cimetière de leur propriétaire.

Lierre de herse  
{G}  
Créature : plante et mur  
0/3  
Défenseur *(Cette créature ne peut pas attaquer.)*  
{2}, {T}, sacrifiez une créature avec le défenseur : Piochez une carte.

* Le Lierre de herse peut être sacrifié pour payer le coût de sa dernière capacité.

Lieutenant de Basri  
{3}{W}  
Créature : humain et chevalier  
3/4  
Vigilance, protection contre le multicolore  
Quand le Lieutenant de Basri arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.  
À chaque fois que le Lieutenant de Basri ou une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle avait un marqueur +1/+1 sur elle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

* Le Lieutenant de Basri peut être la cible de sa propre capacité déclenchée d’arrivée sur le champ de bataille.
* La deuxième capacité déclenchée du Lieutenant de Basri se déclenche une seule fois si la créature mourante a des marqueurs +1/+1 sur elle, quel que soit le nombre de ces marqueurs qu’elle a.
* Si le Lieutenant de Basri meurt en même temps que d’autres créatures, sa dernière capacité se déclenche pour chaque créature qui avait un marqueur +1/+1 sur elle, y compris lui-même.
* Si une créature avec des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit un nombre supérieur ou égal de marqueurs -1/-1 et que cela provoque sa destruction par des blessures mortelles ou sa mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la dernière capacité se déclenche. Ceci est dû au fait que la capacité vérifie la créature au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille, et elle avait encore ces marqueurs à ce moment-là.

Liliana, éveilleuse des morts  
{2}{B}{B}  
Planeswalker légendaire : Liliana  
4  
+1: Chaque joueur se défausse d’une carte. Chaque adversaire qui ne peut pas le faire perd 3 points de vie.  
-3: La créature ciblée gagne -X/-X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre cimetière.  
-7: Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité. »

* Au moment où la première capacité de Liliana se résout, d’abord, le joueur dont c'est le tour choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps. Enfin, chaque adversaire qui n'a pas pu le faire perd 3 points de vie.
* Un joueur qui a une carte en main ne peut pas choisir de perdre 3 points de vie à la place de se défausser d’une carte.
* Si vous n’avez pas de carte en main, vous ne vous défaussez d’aucune carte. Vous ne perdez pas 3 points de vie. Les autres joueurs se défaussent quand même d’une carte si possible.
* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la deuxième capacité de Liliana se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de cartes dans votre cimetière change.
* Les créatures mises sur le champ de bataille avec l’emblème de Liliana acquièrent la célérité indéfiniment.
* 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, touts les permanents que vous contrôlez grâce à l’emblème de Liliana sont exilés.

‘

Limon nécrophage  
{1}{G}  
Créature : limon  
2/2  
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

* Si la carte ciblée est une cible illégale quand la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun marqueur +1/+1 ne sera mis sur le Limon nécrophage et vous ne gagnerez pas de points de vie. Notamment, cela signifie que si vous activez la capacité du Limon nécrophage plusieurs fois en ciblant la même carte de créature, seule la première occurrence de la capacité à se résoudre a un effet.

Lumière de promesse  
{2}{W}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

* Si la créature enchantée subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
* Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu’elle a le piétinement ou qu’elle été bloquée par plus d’une créature), la capacité ne se déclenche qu’une seule fois.
* Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu’une seule fois.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s’ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Mainmise charismatique  
{3}{U}{U}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
Vous ne pouvez pas choisir une créature dégagée comme cible de ce sort au moment où vous le lancez.  
Vous contrôlez la créature enchantée.

* La capacité du milieu de la Mainmise charismatique affecte uniquement le choix de la cible au moment où le sort est lancé. Si la créature devient dégagée avant la résolution du sort, il se résout quand même. Si un joueur est autorisé à modifier la cible du sort pendant qu’il est sur la pile, il peut choisir une créature dégagée. Si vous mettez la Mainmise charismatique sur le champ de bataille sans la lancer, vous pouvez l'attacher à une créature dégagée.
* Acquérir le contrôle d’un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d’une aura ou d’un équipement qui lui est attaché. Il reste attaché, mais l’effet d’une aura qui « vous » affecte s’applique toujours à son contrôleur et non pas à vous. Le contrôleur d’un équipement peut le déplacer pendant sa prochaine phase principale, et ainsi de suite.

Maître-chien alpin  
{R}{W}  
Créature : humain et guerrier  
2/2  
Quand le Maître-chien alpin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Chien de garde alpin et/ou une carte appelée Cabot ignescent, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger votre bibliothèque.  
À chaque fois que le Maître-chien alpin attaque, il gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre d’autres créatures attaquantes.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité du Maître-chien alpin se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X n’est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si le nombre de créatures attaquantes change.

Maître du troupeau avemain  
{3}{W}{W}  
Créature : oiseau et guerrier  
4/3  
Vol  
Quand le Maître du troupeau avemain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature avec le vol que vous contrôlez.

* La quantité de points de vie que vous gagnez est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée du Maître du troupeau avemain se résout. Si le Maître du troupeau avemain est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là, il est compté par sa propre capacité.

Mangara, le diplomate  
{3}{W}  
Créature légendaire : humain et clerc  
2/4  
Lien de vie  
À chaque fois qu’un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.  
À chaque fois qu’un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

* Si certaines des créatures attaquantes quittent le champ de bataille pendant que la capacité déclenchée de Mangara est sur la pile, utilisez le joueur ou le planeswalker qu’elles attaquaient avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si vous piochez une carte. D'un autre côté, si elles ont été retirées du combat sans quitter le champ de bataille, utilisez leurs informations actuelles pour déterminer qu'elles ne vous attaquent plus ou n’attaquent plus un planeswalker que vous contrôlez.
* Si votre adversaire vous attaque avec une créature et attaque votre planeswalker avec une autre, vous piochez une carte.
* Vous piochez une seule carte, quel que soit le nombre de créatures qui vous attaquent et/ou attaquent vos planeswalkers après la deuxième.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Mauvais plan  
{4}{B}{B}  
Rituel  
Vous piochez deux cartes et chaque adversaire se défausse de deux cartes. Chaque joueur perd 2 points de vie.

* Vous ne piochez que deux cartes quel que soit le nombre d’adversaires que vous avez.
* Si un adversaire n'a qu'une seule carte en main, ce joueur se défausse d'une seule carte. Les autres adversaires se défaussent toujours de deux cartes si possible.
* Chaque joueur perd 2 points de vie, y compris vous, quel que soit le nombre de cartes que chacun pioche ou dont chacun se défausse.
* Au moment où le Mauvais plan se résout, vous commencez par piocher deux cartes. Ensuite, l’adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c’est le tour) choisit deux cartes de sa main sans les révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Toutes les cartes choisies sont défaussées en même temps. Ensuite, chaque joueur perd 2 points de vie.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Mauvais plan fait perdre 4 points de vie à chaque équipe. Votre coéquipier ne pioche ni ne se défausse d'aucune carte.

Mentor du Conclave  
{G}{W}  
Créature : centaure et clerc  
2/2  
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur cette créature à la place.  
Quand la Mentor du Conclave meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

* Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
* La première capacité de la Mentor du Conclave ne s’applique pas à elle-même si elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle d’une manière quelconque.
* Si vous contrôlez deux Mentors du Conclave, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur une créature est deux plus le nombre d'origine. Avec trois Mentors du Conclave, vous en ajoutez trois, et ainsi de suite.
* Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
* Utilisez la force de la Mentor du Conclave au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.

Meurtrisseur à dents de sabre  
{3}{G}  
Créature : chat  
3/3  
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Meurtrisseur à dents de sabre et dégagez-le.

* Si une créature n’est pas morte avant le début de votre étape de fin, la capacité du Meurtrisseur à dents de sabre ne se déclenche pas du tout. Cependant, la créature peut être morte avant l’arrivée sur le champ de bataille du Meurtrisseur à dents de sabre.
* La capacité déclenchée se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.

Mitouard de la fierté  
{2}{G}  
Créature : chat  
2/1  
Quand le Mitouard de la fierté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.  
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement. *(Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elle attaque.)*

* Le Mitouard de la fierté peut être la cible de sa propre première capacité.
* La deuxième capacité du Mitouard de la fierté s'applique au Mitouard de la fierté tant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui.

Neuf vies  
{1}{W}{W}  
Enchantement  
Défense talismanique  
Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et mettez un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.  
Quand il y a au moins neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, exilez-les.  
Quand les Neuf vies quittent le champ de bataille, vous perdez la partie.

* Si plus d’une source vous inflige des blessures en même temps, prévenez les blessures de chacune d’elles et mettez autant de marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, même si cela fait qu’il y a plus de neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies. On peut faire confiance aux chats pour abuser des failles du système.
* Si les blessures qu’une source devait vous infliger ne peuvent pas être prévenues, vous mettez quand même un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.
* Une fois que la première capacité déclenchée est sur la pile, elle ne se redéclenche pas, même si d’autres blessures sont prévenues et que d’autres marqueurs « incarnation » sont mis sur elles.
* Si vous contrecarrez la première capacité déclenchée ou la retirez de la pile, elle se redéclenche immédiatement si les Neuf vies ont toujours au moins neuf marqueurs « incarnation » sur elles.
* La dernière capacité des Neuf vies se déclenche quelle que soit la manière dont elles quittent le champ de bataille.

Niambi, oratrice respectée  
{W}{U}  
Créature légendaire : humain et clerc  
2/1  
Flash  
Quand Niambi, oratrice respectée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous gagnez un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de cette créature.  
{1}{W}{U}, {T}, défaussez-vous d’une carte légendaire : Piochez deux cartes.

* Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée de Niambi essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne renvoyez pas la carte depuis la zone où elle a été déplacée et vous ne gagnez pas de points de vie.

Ogre des tourelles  
{3}{R}  
Créature : ogre et guerrier  
4/3  
Portée *(Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)*  
Quand l’Ogre des tourelles arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, l’Ogre des tourelles inflige 2 blessures à chaque adversaire.

* Si vous ne contrôlez pas d’autre créature de force supérieure ou égale à 4 immédiatement après l’arrivée sur le champ de bataille de l’Ogre des tourelles, sa capacité ne se déclenche pas, et ce même si vous pouvez immédiatement augmenter la force d’une créature. Si vous ne contrôlez pas d’autre créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où la capacité se résout, rien ne se passe. Ces créatures ne doivent pas nécessairement être les mêmes.
* La capacité de l’Ogre des tourelles n’inflige pas plus de 2 blessures à chaque adversaire si vous contrôlez plus d’une autre créature de force supérieure ou égale à 4.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l’Ogre des tourelles fait perdre 4 points de vie à l’équipe adverse.

Orateur des Cieux  
{W}  
Créature : humain et clerc  
1/1  
Vigilance, lien de vie  
{T} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N’activez cette capacité que si vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, vous pouvez activer la capacité uniquement si le total de points de vie de votre équipe est supérieur au total de points de vie de départ de votre équipe d’au moins 7 points.

Passage merveilleux  
Terrain  
{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

* Le terrain que vous mettez sur le champ de bataille est compté quand vous déterminez si vous contrôlez au moins quatre terrains, mais pas le Passage merveilleux.
* Si vous contrôlez au moins quatre terrains, le terrain de base n'arrive pas sur le champ de bataille dégagé, il arrive engagé et vous le dégagez ensuite.

Passer à travers  
{R}  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu’à la fin du tour. *(Une créature avec le piétinement peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elle attaque.)*  
Piochez une carte.

* Passer à travers affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n’acquièrent pas le piétinement.
* Vous pouvez lancer Passer à travers même si vous ne contrôlez aucune créature. Si vous ne contrôlez aucune créature au moment où le sort se résout, vous piochez quand même une carte.

Patricienne indulgente  
{1}{W}{B}  
Créature : vampire et noble  
1/4  
Vol  
Lien de vie *(Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)*  
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd 3 points de vie.

* Chaque adversaire perd seulement 3 points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 3 points de vie.
* La dernière capacité de la Patricienne indulgente vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même si elle n’était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n’en avez gagnés.
* Si vous n’avez pas gagné 3 points de vie au moment où de votre étape de fin commence, la dernière capacité de la Patricienne indulgente ne se déclenche pas du tout.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Patricienne indulgente fait perdre 6 points de vie à l’équipe adverse.

Perspicacité sans âge de Téfeiri  
{2}{U}{U}  
Enchantement légendaire  
Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la carte n’est pas piochée.
* Si au moins deux effets de remplacement devaient s’appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.
* Comme la Perspicacité sans âge de Téfeiri est légendaire, il est improbable qu’un joueur en contrôle deux. Cependant, si cela se produit, chaque carte que ce joueur devait piocher fait qu’il pioche quatre cartes. S'il en contrôle trois, il pioche huit cartes, et ainsi de suite.

Pestecroc cagoulard  
{2}{B}  
Créature : serpent  
1/4  
Contact mortel  
À chaque fois qu’une créature avec le contact mortel que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.  
À chaque fois qu’une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker.

* Les capacités déclenchées du Pestecroc cagoulard se déclenchent quand il attaque et quand il inflige des blessures à un planeswalker, tant qu’il a toujours le contact mortel.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du milieu du Pestecroc cagoulard fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Pisteur de la canopée  
{3}{G}  
Créature : chat  
4/2  
Le Pisteur de la canopée doit être bloqué si possible.  
Quand le Pisteur de la canopée meurt, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

* Une seule créature est tenue de bloquer le Pisteur de la canopée. Les autres créatures peuvent aussi le bloquer, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
* Le joueur défenseur choisit quelle créature bloque le Pisteur de la canopée, pas vous.
* Si chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour n'importe quelle raison (comme le fait d'être engagée), le Pisteur de la canopée n’est pas bloqué. S’il y a un coût associé au blocage du Pisteur de la canopée, le joueur défenseur n’est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n’a pas à être bloqué dans ce cas non plus.
* La capacité déclenchée du Pisteur de la canopée le compte lui-même, ainsi que les autres créatures qui meurent avant la résolution de la capacité déclenchée.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que le Pisteur de la canopée subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que sa dernière capacité n’aille sur la pile.

Planétaire mécanique chromatique  
{7}  
Artefact légendaire  
Vous pouvez dépenser du mana comme si c’était du mana de n’importe quelle couleur.  
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}{C}{C}.  
\{5\, {T} : Piochez une carte pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

* La dernière capacité du Planétaire mécanique chromatique peut vous faire piocher cinq cartes au maximum. « Incolore », « artefact » et « doré » ne sont pas des couleurs.

Porte-étendard de Liliana  
{2}{B}  
Créature : zombie et chevalier  
3/1  
Flash  
Quand le Porte-étendard de Liliana arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes, X étant le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée se résout. Si le Porte-étendard de Liliana meurt pendant que cette capacité est sur la pile, il se compte lui-même.

Précepteur sinistre  
{1}{B}{B}  
Rituel  
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, et mélangez ensuite votre bibliothèque. Vous perdez 3 points de vie.

* Vous ne révélez pas la carte que vous cherchez.

Prêtresse du confinement  
{1}{W}  
Créature : humain et clerc  
2/2  
Flash  
Si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu’elle n’a pas été lancée, exilez-la à la place.

* La dernière capacité de la Prêtresse du confinement n'affecte pas les créatures qui ont été lancées, notamment celles qui ont été lancées depuis des zones inhabituelles comme votre cimetière.
* La dernière capacité de la Prêtresse du confinement n'empêche pas les jetons de créature d'arriver sur le champ de bataille. Elle n'affecte pas non plus les créatures qui étaient déjà sur le champ de bataille.
* Si une carte non-créature n’a pas été lancée et arrive sur le champ de bataille comme une créature (à cause d’un effet tel que celui de la Marche des machines), elle sera exilée. De la même manière, si une carte de créature n’a pas été lancée et arrive sur le champ de bataille comme un permanent non-créature (par exemple Héliode, Souverain du soleil avec une dévotion insuffisante), elle ne sera pas exilée.
* Si la Prêtresse du confinement arrive sur le champ de bataille sans être lancée, sa capacité ne l'exile pas elle-même.
* Si la Prêtresse du confinement arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures, sa capacité n'affecte pas ces créatures.

Protégée de Téfeiri  
{2}{U}  
Créature : humain et sorcier  
2/3  
{1}{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

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.

Pyrolin de Chandra  
{1}{R}  
Créature : élémental et lézard  
1/3  
À chaque fois qu’une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, le Pyrolin de Chandra gagne +1/+0 et acquiert la double initiative jusqu’à la fin du tour. *(Elle inflige des blessures de combat d’initiative et des blessures de combat normales.)*

* Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement en attaquant et en bloquant des créatures. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
* La capacité du Pyrolin de Chandra se déclenche une seule fois par événement pour chaque adversaire qui a subi des blessures non-combat d’une source que vous contrôlez, quelle que soit la quantité de blessures infligées à ce joueur. Par exemple, si un rituel que vous contrôlez inflige 2 blessures à chaque adversaire dans une partie à quatre joueurs, la capacité se déclenche trois fois.

Raccommodeuse obsessionnelle  
{1}{U}{B}  
Créature : humain et sorcier  
0/3  
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.  
{2}{U}{B}, {T}, sacrifiez la Raccommodeuse obsessionnelle : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la première capacité de la Raccommodeuse obsessionnelle se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.
* La Raccommodeuse obsessionnelle ne peut pas être la cible de sa dernière capacité.

Radha, cœur de Keld  
{1}{R}{G}  
Créature légendaire : elfe et guerrier  
3/3  
Tant que c’est votre tour, Radha, cœur de Keld a l’initiative.  
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.  
{4}{R}{G} : Radha gagne +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

* Radha ne vous autorise pas à jouer des terrains supplémentaires.
* Radha vous permet de 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 la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
* Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d’avoir fini votre action. Cela signifie que si vous jouez un terrain du dessus de votre bibliothèque et qu’il a un effet de remplacement qui nécessite que vous preniez une décision (comme celui du Jardin du temple), vous devez prendre cette décision sans connaître la carte suivante de votre bibliothèque.
* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité de Radha se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de terrains que vous contrôlez change.

Réceptacle de l’archifielleux  
{B}  
Créature : humain et clerc  
1/1  
Lien de vie *(Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)*  
Quand le Réceptacle de l’archifielleux arrive sur le champ de bataille, s’il est arrivé depuis votre cimetière ou que vous l’avez lancé depuis votre cimetière, exilez-le. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol.

* Si le Réceptacle de l’archifielleux quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez pas l’exiler depuis la zone où il est mis, donc vous ne créez pas de démon.

Rembobinage  
{2}{U}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu’à quatre terrains.

* Le Rembobinage ne cible qu'un sort. Il ne cible pas de terrain. Les terrains sont choisis au moment où le Rembobinage se résout.
* Vous pouvez choisir jusqu’à quatre terrains, quel que soit leur contrôleur. Ces terrains se dégagent une fois. Par exemple, vous ne pouvez pas choisir un terrain et le faire se dégager quatre fois.
* Si le sort est une cible illégale quand le Rembobinage essaie de se résoudre, par exemple parce qu'il a été contrecarré par un autre sort ou capacité, le Rembobinage ne se résout pas et aucun de ses effets n’aura lieu. Vous ne dégagez aucun terrain.

Renaissance fongoïde  
{2}{G}  
Éphémère  
Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si une créature est morte ce tour-ci, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

* Une carte de permanent est une carte d’artefact, de créature, d’enchantement, de terrain ou de planeswalker.
* Si une créature est morte ce tour-ci, vous obtenez des jetons Saprobionte en plus de la carte de permanent qui est renvoyée dans votre main.
* La Renaissance fongoïde vérifie uniquement si une créature est morte ce tour-ci. Elle ne vous donne pas plus de jetons Saprobionte si plus d'une créature est morte.

Réplicateur de chrome  
{5}  
Créature-artefact : construction  
4/4  
Quand le Réplicateur de chrome arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux permanents non-jeton non-terrain ayant le même nom, créez un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Construction.

* Si vous ne contrôlez pas deux permanents non-jeton, non-terrain ayant le même nom immédiatement après que le Réplicateur de chrome arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas deux au moment où la capacité se résout, vous ne créez pas de jeton. Cependant, il n’est pas nécessaire que ce soit la même paire.
* La capacité du Réplicateur de chrome crée une seule construction, quel que soit le nombre de paires de permanents du même nom que vous contrôlez.

Révélation sublime  
{4}{U}{U}  
Éphémère  
Choisissez l’un ou plus —  
• Contrecarrez le sort ciblé.  
• Contrecarrez la capacité activée ciblée ou la capacité déclenchée ciblée.  
• Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.  
• Créez un jeton qui est une copie d’une créature ciblée que vous contrôlez.  
• Le joueur ciblé pioche une carte.

* Vous ne pouvez pas choisir un même mode plus d'une fois.
* Si une des cibles devient illégale, les cibles restantes sont affectées selon le cas approprié.
* Si vous choisissez plus d'un mode, vous effectuez les modes dans l'ordre spécifié. Par exemple, si vous choisissez de contrecarrer le sort ciblé, de renvoyer un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire, et de faire qu’un joueur ciblé pioche une carte, ce permanent sera sur le champ de bataille pendant que ce sort sera contrecarré (et peut modifier, affecter ou déclencher cet événement) mais ne sera pas sur le champ de bataille pendant que ce joueur piochera une carte.
* Le deuxième mode de la Révélation sublime contrecarre uniquement les capacités déclenchées et activées qui sont déjà sur la pile. Il n'empêche pas l'activation ou le déclenchement des capacités plus tard dans le tour, et il n'a aucun effet sur les capacités statiques.
* 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 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 (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
* 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 contrecarrées. 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 contrecarrées.
* Le deuxième mode de la Révélation sublime ne peut pas contrecarrer une capacité de mana activée ou déclenchée. Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve de mana d’un joueur 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 à la réserve de mana d’un joueur et se déclenche à l’activation d’une capacité de mana.
* 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.
* Si vous choisissez les troisième et quatrième modes et que vous ciblez la même créature que vous contrôlez les deux fois, vous la renvoyez puis vous créez un jeton qui en est une copie, en utilisant ses valeurs copiables au moment où elle a cessé d’être sur le champ de bataille. C’est dû au fait que la légalité des cibles est vérifiée uniquement au moment où le sort commence à se résoudre, avant que les actions ne soient effectuées.
* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature et rien de plus (à moins que cette créature soit un jeton ou copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
* Si la créature copiée est elle-même un jeton, le jeton qui est créé par la Révélation sublime copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l’a créé.
* Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copie.
* Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
* 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.

Rites du village  
{B}  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Piochez deux cartes.

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

Sacrelame aguerri  
{1}{W}  
Créature : humain et guerrier  
3/1  
Défaussez-vous d’une carte : Engagez le Sacrelame aguerri. Il acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)*

* Vous pouvez activer la capacité du Sacrelame aguerri même si rien n’est sur le point de le détruire, même s’il est déjà engagé, et même s’il a déjà l’indestructible.

Sage noueux  
{3}{G}{G}  
Créature : sylvin et druide  
4/4  
Portée *(Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)*  
Tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci, le Sage noueux gagne +0/+2 et a la vigilance. *(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s’engager.)*

* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
* Le Sage noueux gagne +0/+2 une seule fois, quel que soit le nombre de cartes que vous avez piochées après la deuxième.
* Si le Sage noueux acquiert la vigilance après qu’il a attaqué, il ne devient pas dégagé.

Salve volcanique  
{10}{R}{R}  
Rituel  
Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.  
Ciblez jusqu’à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. La Salve volcanique leur inflige 6 blessures à chacune.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de la Salve volcanique). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La réduction de coût ne s'applique qu’au mana générique du coût de la Salve volcanique. Elle ne peut pas réduire le prérequis de {R}{R}.
* Une fois que vous commencez à lancer la Salve volcanique, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n’avez pas fini de la lancer. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de changer la force totale de vos créatures.
* Le coût total de lancement de la Salve volcanique est verrouillé avant d’en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures 2/2, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total est {4}{R}{R}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.
* Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale de vos autres créatures. Si la force totale de vos créatures est inférieure ou égale à 0, le coût reste {10}{R}{R}.
* Vous ne pouvez pas cibler la même créature ou le même planeswalker deux fois avec la Salve volcanique pour lui infliger 12 blessures.

Sanctuaire de la lumière paisible  
{W}  
Enchantement légendaire : reliquaire  
{5}{W} : Engagez la créature ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

* La réduction de coût ne s'applique qu’au mana générique du coût de la capacité activée. Elle ne peut pas réduire le prérequis de {W}.

Sanctuaire des crocs de pierre  
{1}{B}  
Enchantement légendaire : reliquaire  
Au début de votre première phase principale, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

* Si le Sanctuaire des crocs de pierre quitte le champ de bataille pendant que sa capacité est sur la pile, vous pouvez ne contrôler aucun reliquaire au moment où la capacité se résout. Dans ce cas, aucun joueur ne gagne ni ne perd de points de vie.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Sanctuaire des crocs de pierre fait perdre deux fois X points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner X points de vie.

Sanctuaire des eaux calmes  
{3}{U}  
Enchantement légendaire : reliquaire  
Au début de votre première phase principale, vous pouvez piocher X cartes, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d’une carte.

* Vous piochez X cartes et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité déclenchée se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.
* Si le Sanctuaire des eaux calmes quitte le champ de bataille pendant que sa capacité est sur la pile, vous pouvez ne contrôler aucun reliquaire au moment où la capacité se résout. Si c’est le cas, vous pouvez choisir de piocher zéro carte et de vous défausser d’une carte, ou vous pouvez choisir de ne pas piocher zéro carte et de ne vous défausser d’aucune carte.

Sanctuaire du Grand Tout  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Enchantement légendaire : reliquaire  
Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de reliquaire et la mettre sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.  
Si une capacité d’un autre reliquaire que vous contrôlez se déclenche pendant que vous contrôlez au moins six reliquaires, cette capacité se déclenche une fois de plus.

* Si le sanctuaire que vous mettez sur le champ de bataille avec la première capacité du Sanctuaire du Grand Tout pendant votre entretien a une capacité qui se déclenche au début de votre entretien, elle ne se déclenche pas pendant cet entretien.
* 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] ». Les effets de remplacement, qui utilisent « à la place de » ou « au moment où », ne sont pas affectés. Les capacités activées (écrites « Coût : Effet ») des sanctuaires que vous contrôlez ne sont pas affectées non plus.

Scarification infernale  
{1}{B}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +2/+0 et a « Quand cette créature meurt, piochez une carte ».

* Le joueur qui contrôlait la créature quand elle est morte est celui qui pioche une carte.
* Si la Scarification infernale et la créature enchantée sont détruites en même temps, le joueur piochera une carte.

Sécuriser les lieux  
{4}{W}  
Rituel  
Exilez le permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

* Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où Sécuriser les lieux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Soldat.

Semeur de ténèbres  
{5}{B}{B}  
Créature : horreur  
8/6  
À chaque fois que le Semeur de ténèbres devient bloqué par une créature, le contrôleur de cette créature perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* Si la créature qui bloquait le Semeur de ténèbres quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée du Semeur de ténèbres, le joueur qui la contrôlait avant qu’elle quitte le champ de bataille est le joueur qui perd 2 points de vie.

Sonder l’abysse  
{4}{B}{B}{B}  
Rituel  
Le joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes de sa bibliothèque et perd la moitié de ses points de vie. Arrondissez à l’unité supérieure à chaque fois.

* Les points de vie perdus sont arrondis à l’unité supérieure, pas le total de points de vie restants. Par exemple, si le joueur ciblé a 7 points de vie, il perd 4 points de vie et il lui en reste 3. De la même manière, le nombre de cartes piochées est arrondi à l’unité supérieure, pas le nombre de cartes restant dans la bibliothèque.
* Pour piocher les cartes, le joueur commence par déterminer combien de cartes piocher, puis les pioche. Cet événement peut être modifié pour que le nombre de cartes piochées soit différent.

Sorcellerie gobeline  
{3}{R}  
Éphémère  
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et Sorcier avec la prouesse. *(À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ils gagnent +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)*

* Un nom de jeton reprend les types de créature qui lui sont assignés à sa création. Cela signifie que les jetons créés par la Sorcellerie gobeline sont appelés Gobelin et sorcier. En anglais, ces jetons ont le même nom que la carte Goblin Wizard (non publiée en français à date de cette FAQ) et peuvent donc être affectés par les textes qui demandent aux joueurs de choisir un nom de carte, comme celui du Halo serti de runes.

Soubira, caravanière des Tulzidi  
{2}{R}  
Créature légendaire : humain et shamane  
2/3  
Célérité  
{1} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
{1}{R}, {T}, défaussez-vous de votre main : Jusqu’à la fin du tour, à chaque fois qu’une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

* Si la force de la créature ciblée est supérieure à 2 au moment où la première capacité activée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe au-dessus de 2 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée ce tour-là.
* Une fois qu’une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, la capacité du milieu de Soubira ne fait pas qu’elle devienne non-bloquée.
* Vous pouvez activer la dernière capacité de Soubira si votre main est vide. Vous vous défaussez simplement de zéro carte.
* Une fois que la dernière capacité de Soubira se résout, vérifiez si la capacité déclenchée à retardement doit se déclencher en fonction de la force des créatures immédiatement après que les blessures ont été infligées, pas en fonction de leur force au moment où la capacité se résout.

Souffle de givre  
{2}{U}  
Éphémère  
Engagez jusqu’à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

* Le Souffle de givre peut cibler des créatures engagées. Si une créature ciblée est déjà engagée quand le sort se résout, cette créature reste simplement engagée et ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Soulèvement de Garruk  
{2}{G}  
Enchantement  
Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.  
Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement. *(Elles peuvent infliger leur surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elles attaquent.)*  
À chaque fois qu’une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

* Si vous ne contrôlez pas de créature de force supérieure ou égale à 4 immédiatement après l’arrivée sur le champ de bataille du Soulèvement de Garruk, sa première capacité ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, vous ne piochez pas de carte. Cependant, ce n’est pas obligatoirement la même créature les deux fois.
* La première capacité du Soulèvement de Garruk vous fait piocher une seule carte, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.
* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, prenez en considération les capacités statiques pour déterminer si sa force est supérieure ou égale à 4. Les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées ne peuvent pas être utilisés pour augmenter la force de la créature à temps pour que la dernière capacité de Garruk se déclenche ou la réduire à temps pour l’empêcher de se déclencher.
* Une fois que la dernière capacité du Soulèvement de Garruk s’est déclenchée, réduire la force de la créature ne vous empêche pas de piocher une carte.

Souverain félin  
{2}{G}  
Créature : chat  
2/3  
Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la protection contre les chiens.  
À chaque fois qu’au moins un chat que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez jusqu’à une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

* 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 un chat que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Souverain félin quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Surcharge expérimentale  
{2}{U}{R}  
Rituel  
Créez un jeton de créature X/X bleue et rouge Anomalie, X étant le nombre de cartes d’éphémère et de rituel dans votre cimetière. Puis vous pouvez renvoyer une carte d’éphémère ou de rituel depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Surcharge expérimentale.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la Surcharge expérimentale se résout. La force et l’endurance de l’anomalie ne changent pas si le nombre de cartes d’éphémère et de rituel dans votre cimetière change.
* Comme la Surcharge expérimentale est toujours sur la pile au moment de sa résolution, elle ne compte pas pour la valeur de X.
* Vous exilez la Surcharge expérimentale même si vous ne renvoyez pas de carte dans votre main.

Taquineur effronté  
{4}{R}  
Créature : gobelin  
1/1  
Indestructible  
À chaque fois que le Taquineur effronté subit des blessures, il inflige autant de blessures à l’adversaire ciblé.  
{2}{R}, {T} : Le Taquineur effronté se bat contre une autre créature ciblée.

* Une créature peut subir un nombre de blessures supérieur à son endurance. Par exemple, si le Taquineur effronté subit 3 blessures, sa capacité du milieu inflige 3 blessures, pas 1, à l'adversaire ciblé.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que le Taquineur effronté subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa capacité du milieu n’aille sur la pile.
* Si la créature ciblée est une cible illégale quand la dernière capacité du Taquineur effronté essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si le Taquineur effronté n’est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n’infligera ni ne subira de blessures.

Téfeiri, maître du temps  
{2}{U}{U}  
Planeswalker légendaire : Téfeiri  
3  
Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n’importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.  
+1: Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.  
-3: Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. *(Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s’ils n’existaient pas jusqu’au prochain tour de son contrôleur.)*  
-10: Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

* La première capacité de Téfeiri ne change pas le nombre de ses capacités que vous pouvez activer pendant chaque tour.
* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la première capacité de loyauté de Téfeiri se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.
* Tant qu’un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n’existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n’ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
* Une créature attaquante qui passe hors phase est retirée du combat.
* Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
* Les effets instantanés qui attendent « jusqu’à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Flibustière à voile volante, n’ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
* Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Druide éveilleur ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
* Chaque aura et chaque équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
* Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
* Toutes les créatures qui passent en phase pendant l’étape de dégagement de leur contrôleur peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour-là.
* Si un adversaire acquiert le contrôle de votre créature et qu’elle passe hors phase, si la durée de l’effet de changement de contrôle expire avant qu’elle ne passe en phase, ce permanent passe en phase sous votre contrôle au moment où la prochaine étape de dégagement de cet adversaire commence. S’il quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.

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.

Tisseuse de sporetoile  
{2}{G}  
Créature : araignée  
1/4  
Portée, défense talismanique contre le bleu  
À chaque fois que la Tisseuse de sporetoile subit des blessures, vous gagnez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

* Défense talismanique contre le bleu signifie que la Tisseuse de sporetoile ne peut pas être la cible de sorts bleus que vos adversaires contrôlent ou de capacités de sources bleues que vos adversaires contrôlent.
* La dernière capacité de la Tisseuse de sporetoile se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de choses qui lui infligent n’importe quel nombre de blessures en même temps (probablement parce qu’au moins deux créatures la bloquent).
* La dernière capacité de la Tisseuse de sporetoile se déclenche même si les blessures provoquent sa mort.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que la Tisseuse de sporetoile subit des blessures, vous perdez la partie avant que la capacité n’aille sur la pile.

Transfiguration  
{3}{R}  
Rituel  
Exilez la créature ciblée. Le contrôleur de cette créature révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu’à ce qu’il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Transfiguration essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne révèle de cartes ni ne mélange sa bibliothèque.
* Si le joueur révèle toute sa bibliothèque sans révéler de carte de créature, ce joueur mélange simplement sa bibliothèque.

Traque  
{1}{G}  
Rituel  
Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c’est une carte de créature ou de terrain, piochez une carte. *(Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n’importe quel nombre d’entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans un ordre aléatoire.)*

* La carte que vous révélez sera la carte que vous piocherez, le cas échéant.
* Si vous ne piochez pas la carte que vous révélez, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

Tutelle de Téfeiri  
{2}{U}  
Enchantement  
Quand la Tutelle de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.  
À chaque fois que vous piochez une carte, l’adversaire ciblé meule deux cartes. *(Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la première capacité se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir. Cela signifie que la deuxième capacité est mise sur la pile après la fin de la résolution de la première capacité.

Tyrannodon somnolant  
{1}{G}  
Créature : dinosaure  
3/3  
Défenseur *(Cette créature ne peut pas attaquer.)*  
Tant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Tyrannodon somnolant peut attaquer comme s’il n’avait pas le défenseur.

* Une fois que le Tyrannodon somnolant a attaqué, il reste une créature attaquante même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4.
* Si la force du Tyrannodon somnolant devient supérieure ou égale à 4, il s'autorise lui-même à attaquer.

Ugin, le dragon-esprit  
{8}  
Planeswalker légendaire : Ugin  
7  
+2: Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n’importe quelle cible.  
-X: Exilez chaque permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X qui a au moins une couleur.  
-10: Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu’à sept cartes de permanent depuis votre main.

* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le coût converti 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.
* Une carte de permanent est une carte d’artefact, de créature, d’enchantement, de terrain ou de planeswalker.

Vengeur sangfeuille  
{2}{R}{G}  
Créature : élémental et druide  
4/3  
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.  
{7}{R} : Le Vengeur sangfeuille inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

* Si le Vengeur sangfeuille quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, utilisez sa force au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures il inflige.

Vito, Épine de la Rose du crépuscule  
{2}{B}  
Créature légendaire : vampire et clerc  
1/3  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l’adversaire ciblé perd autant de points de vie.  
{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu’à la fin du tour.

* Comme la première capacité de Vito n’inflige pas de blessures, vous ne gagnez pas de points de vie quand elle se résout si Vito a le lien de vie.
* Si une capacité se déclenche à chaque fois qu’un adversaire perd des points de vie et fait que vous gagnez des points de vie, comme la capacité du Sang délectable, cela crée une boucle jusqu’à ce que vous gagniez la partie ou jusqu’à ce qu’un joueur agisse pour interrompre la boucle.
* Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la première capacité de Vito se déclenche deux fois et vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacun des déclenchements. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu’elle a le piétinement ou qu’elle été bloquée par plus d’une créature), la capacité ne se déclenche qu’une seule fois.
* Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la première capacité de Vito ne se déclenche qu'une seule fois.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s’ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Voir la Vérité  
{1}{U}  
Rituel  
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l’une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l’ordre de votre choix. Si ce sort a été lancé depuis autre part que votre main, mettez chacune de ces cartes dans votre main à la place.

* Voir la Vérité ne vous autorise pas à le lancer depuis une autre zone que votre main. Vous devez trouver un autre moyen de le faire.
* Si un effet copie Voir la Vérité pendant qu’il est sur la pile, la copie n’a pas été lancée du tout, donc vous ne garder qu’une des cartes qu’il vous fait regarder.

Voleuse de bibliothèque  
{2}{U}  
Créature : ondin et gredin  
1/2  
À chaque fois que la Voleuse de bibliothèque attaque, piochez une carte.

* Vous pouvez lancer des sorts et activer des capacités après que la carte a été piochée mais avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

Zombie emprisonné  
{2}{B}  
Créature : zombie  
2/3  
{1}{B}, {T} : Chaque adversaire perd 2 points de vie. N’activez cette capacité que si une créature est morte ce tour-ci.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Zombie emprisonné fait perdre 4 points de vie à l’équipe adverse.

# NOTES SPÉCIFIQUES SUR LA CARTE PROMO BUY-A-BOX

Rin et Seri, inséparables{1}{R}{G}{W}  
Créature légendaire : chien et chat  
4/4  
À chaque fois que vous lancez un sort de chien, créez un jeton de créature 1/1 verte Chat.  
À chaque fois que vous lancez un sort de chat, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chien.  
{R}{G}{W}, {T} : Rin et Seri, inséparables infligent à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de chiens que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de chats que vous contrôlez.

* Les deux premières capacités de Rin et Seri ne se déclenchent pas quand vous lancez Rin et Seri.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Rin et Seri essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.
* La quantité de blessures infligées par la dernière capacité de Rin et Seri n’est déterminée qu’au moment où cette capacité se résout. Si Rin et Seri sont toujours sur le champ de bataille, leur capacité les comptera.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DECK DE PLANESWALKER

Basri, paladin dévoué  
{4}{W}{W}  
Planeswalker légendaire : Basri  
4  
+1: Ciblez jusqu’à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert la vigilance jusqu’à la fin du tour.  
-1: À chaque fois qu’une créature attaque ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.  
-6: Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le vol jusqu’à la fin du tour.

* Après avoir activé la deuxième capacité de Basri, une créature qui attaque gagne un marqueur +1/+1 avant que les bloqueurs ne soient choisis.
* La dernière capacité de Basri n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+2 ou n’acquièrent pas le vol.

Chandra, catalyseuse de flammes  
{4}{R}{R}  
Planeswalker légendaire : Chandra  
5  
+1: Chandra, catalyseuse de flammes inflige 3 blessures à chaque adversaire.  
-2: Vous pouvez lancer une carte d’éphémère ou de rituel rouge ciblée de votre cimetière. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.  
-8: Défaussez-vous de votre main, puis piochez sept cartes. Jusqu’à la fin du tour, vous pouvez lancez des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

* Vous devez payer les coûts du sort que vous souhaitez lancer grâce à la deuxième capacité de Chandra. Si ce sort a des coûts alternatifs, vous pouvez les payer.
* Si vous souhaitez lancer la carte ciblée, vous devez la lancer pendant que la deuxième capacité de Chandra se résout. Vous ne pouvez pas la lancer plus tard pendant le tour.
* Si vous n’avez aucune carte en main pendant que la dernière capacité de Chandra se résout, vous piochez quand même sept cartes et vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana ce tour-ci.
* La dernière capacité de Chandra ne change pas le moment où vous pouvez lancer ces sorts. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer un sort de rituel depuis votre main pendant le combat.
* 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 la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Chandra fait perdre 6 points de vie à l'équipe adverse.

Disciples de la Forteresse de Keral  
{2}{R}{R}  
Créature : humain et moine  
4/3  
À chaque fois que vous activez une capacité de loyauté d’un planeswalker Chandra, les Disciples de la Forteresse de Keral infligent 1 blessure à chaque adversaire.

* La capacité des Disciples de la Forteresse de Keral se résout avant le capacité qui a provoqué son déclenchement.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité des Disciples de la Forteresse de Keral fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse.

Égide de Basri  
{2}{W}{W}  
Rituel  
Ciblez jusqu’à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d’elles. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Basri, paladin dévoué, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Vous pouvez lancer l’Égide de Basri sans créature ciblée. Vous cherchez simplement Basri, paladin dévoué.
* Si vous choisissez des cibles et que chaque créature ciblée est une cible illégale au moment où l’Égide de Basri essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne cherchez pas Basri. Si une seule cible est encore légale, vous mettez un marqueur +1/+1 sur elle et vous cherchez Basri.

Esprit de malveillance  
{1}{B}  
Créature : esprit  
2/1  
Quand l’Esprit de malveillance meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que l’Esprit de malveillance subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité n’aille sur la pile.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l’Esprit de malveillance fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Exocet volant mystique  
{2}{U}  
Créature : poisson  
3/1  
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, l’Exocet volant mystique acquiert le vol jusqu’à la fin du tour.

* La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que l’Exocet volant mystique ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S’il n’est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

Fouineuse de Liliana  
{2}{B}  
Créature : humain et sorcier  
3/2  
Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Liliana que vous contrôlez.

* Si une créature n’est pas morte avant le début de votre étape de fin, la capacité de la Fouineuse de Liliana ne se déclenche pas du tout. Cependant, la créature peut être morte avant l’arrivée sur le champ de bataille de la Fouineuse de Liliana.
* La capacité déclenchée se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.
* Si vous contrôlez plus d’un planeswalker Liliana, vous choisissez lequel reçoit un marqueur « loyauté » au moment où la capacité de la Fouineuse de Liliana se résout.

Garruk, héraut sauvage  
{4}{G}{G}  
Planeswalker légendaire : Garruk  
5  
+1: Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c’est une carte de créature, mettez-la dans votre main. Sinon, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.  
-2: Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.  
-7: Jusqu’à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent « Vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n’était pas bloquée. »

* Si une des créatures est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Garruk essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n’inflige pas de blessures à une créature.
* Quand vous attribuez des blessures de combat, vous choisissez pour chaque créature si vous voulez attribuer ses blessures à la créature qui la bloque, ou si vous voulez les attribuer au joueur ou au planeswalker que la créature attaque. Vous ne pouvez pas diviser les blessures entre eux.
* La dernière capacité de Garruk 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 n’acquièrent pas la capacité.

Guivre prédatrice  
{3}{G}  
Créature : guivre  
4/4  
Vigilance *(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s’engager.)*  
La Guivre prédatrice gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un planeswalker Garruk.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Guivre prédatrice peuvent devenir mortelles si vous contrôlez un planeswalker Garruk et qu’il quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Liliana, mage de mort  
{4}{B}{B}  
Planeswalker légendaire : Liliana  
4  
+1: Renvoyez jusqu’à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  
-3: Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.  
-7: L’adversaire ciblé perd 2 points de vie pour chaque carte de créature dans son cimetière.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Liliana essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne perd 2 points de vie. Si la cible est légale mais qu’elle ne n’est pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), son contrôleur perd 2 points de vie.

Meneur d’orage  
{2}{R}  
Créature : ogre et shamane  
3/2  
Quand le Meneur d’orage arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à chaque adversaire.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Meneur d’orage fait perdre 4 points de vie à l’équipe adverse.

Mépris selon Liliana  
{3}{B}{B}  
Rituel  
Détruisez la créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, mage de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Mépris selon Liliana essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne cherchez pas Liliana, mage de mort. Si la cible est légale mais qu’elle n’est pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), vous cherchez Liliana.

Téfeiri, voyageur intemporel  
{4}{U}{U}  
Planeswalker légendaire : Téfeiri  
4  
+1: Piochez une carte.  
-3: Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.  
-8: Chaque créature contrôlée par l’adversaire ciblé passe hors phase. Jusqu’à la fin de votre prochain tour, elle ne peut pas passer en phase. *(Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme si elle n’existait pas.)*

* Normalement, les permanents hors phase passent en phase pendant l’étape de dégagement de leur contrôleur. La dernière capacité de Téfeiri fait que les permanents hors phase ne passent pas en phase avant que la durée ait expiré ; ils passent en phase pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur après votre prochain tour.
* Tant qu’un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n’existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n’ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
* Une créature attaquante qui passe hors phase est retirée du combat.
* Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
* Les effets instantanés qui attendent « jusqu’à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Flibustière à voile volante, n’ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
* Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Druide éveilleur ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
* Chaque aura et chaque équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
* Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
* Toutes les créatures qui passent en phase pendant l’étape de dégagement de leur contrôleur peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour-là.
* Si un adversaire acquiert le contrôle de votre créature et qu’elle passe hors phase, si la durée de l’effet de changement de contrôle expire avant qu’elle ne passe en phase, ce permanent passe en phase sous votre contrôle au moment où l’étape de dégagement appropriée de cet adversaire commence. S’il quitte la partie avant cette étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que ce tour aurait normalement commencé.
* Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la dernière capacité de Téfeiri mais avant la fin de votre prochain tour, son effet dure jusqu’au moment où votre prochain tour aurait dû débuter. Il n’expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *JUMPSTART*

Berger des allosaures  
{G}  
Créature : elfe et shamane  
1/1  
Le Berger des allosaures ne peut pas être contrecarré.  
Les sorts verts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.  
{4}{G}{G} : Jusqu’à la fin du tour, chaque créature Elfe que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 5/5 et devient un dinosaure en plus de ses autres types de créature.

* Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler des sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort ne pouvant pas être contrecarré n’est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité le contrecarrant a quand même lieu.
* La dernière capacité du Berger des allosaures remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l’endurance de la créature affectée à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance d’une créature affectée sans les établir à une valeur spécifique s’y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l’endurance de la créature.
* Les créatures affectées ne perdent pas de capacités quand elles deviennent des dinosaures.

Brute enchaînée  
{1}{R}  
Créature : diable  
4/3  
La Brute enchaînée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  
{1}, sacrifiez une autre créature : Dégagez la Brute enchaînée. N’activez cette capacité que pendant votre tour.

* Vous pouvez activer la dernière capacité de la Brute enchaînée même si elle est déjà dégagée.

Bruvac le grandiloquent  
{2}{U}  
Créature légendaire : humain et conseiller  
1/4  
Si un adversaire devait meuler au moins une carte, il meule deux fois ce nombre de cartes à la place. *(Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Si un joueur a pour instruction de mettre une carte dans son cimetière sans utiliser le mot « meulez », la capacité de Bruvac ne s’applique pas.
* De nombreuses cartes imprimées avant la sortie de l’*Édition de base 2021* ont reçu un erratum pour demander au joueur de meuler des cartes au lieu de mettre les cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Utilisez la référence de carte Oracle sur [**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com) pour déterminer si une carte spécifique a reçu cet erratum. En règle générale, si un effet donne pour instruction à un joueur de regarder ou de révéler une carte avant de la mettre dans le cimetière de son propriétaire, il est improbable qu’il ait reçu un erratum.
* Comme Bruvac est légendaire, il est improbable qu’un joueur en contrôle deux. Cependant, si cela se produit, chaque adversaire meule quatre fois autant de cartes qu'il le devait à l'origine. S'il en contrôle trois, ses adversaires en meulent huit fois autant, et ainsi de suite.

Buveur nocturne  
{2}{B}  
Créature : vampire et gredin  
2/1  
Vol  
Quand le Buveur nocturne meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que le Buveur nocturne subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que sa capacité n’aille sur la pile.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Buveur nocturne fait perdre 4 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 2 points de vie.

Capitaine corsaire  
{2}{U}  
Créature : humain et pirate  
2/2  
Quand le Capitaine corsaire arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*  
Les autres pirates que vous contrôlez gagnent +1/+1.

* 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 aux pirates que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Capitaine corsaire quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Éclair vivant  
{3}{R}  
Créature : élémental et shamane  
3/2  
Quand l’Éclair vivant meurt, renvoyez une carte d’éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Si un sort d’éphémère ou de rituel que vous possédez fait mourir l’Éclair vivant, sa capacité peut cibler cette carte d’éphémère ou de rituel dans votre cimetière.

Emiel la bénie  
{2}{W}{W}  
Créature légendaire : licorne  
4/4  
{3} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
À chaque fois qu’une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {g/w}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Si c’est une licorne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle à la place. *({g/w} peut être payé au choix avec {G} ou {W}.)*

* Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c’est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d’exister.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
* La deuxième capacité d’Emiel se déclenche à chaque fois qu’une créature autre qu’elle-même arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, y compris celles qui sont renvoyées par sa première capacité.
* Vous choisirez de payer ou non pour la capacité déclenchée d’Emiel pendant qu’elle se résout. Si vous le faites, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous payez et celui où la créature a un ou deux marqueurs +1/+1 sur elle.
* Pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Emiel, vous ne pouvez pas payer {g/w} plus d'une fois pour mettre plus de marqueurs sur la créature.
* Si la créature qui arrive sur le champ de bataille est une licorne, vous devez toujours payer {g/w} pour mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Envoûteuse des landes  
{3}{B}{B}  
Créature : humain et psychagogue  
4/4  
Contact mortel  
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire sacrifie une créature et vous renvoyez jusqu’à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* La capacité déclenchée se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés.
* La capacité déclenchée vérifie si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, même si l’Envoûteuse des landes n’était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n’en avez gagnés.
* Si vous n’avez pas gagné de points de vie au début de votre étape de fin, la capacité déclenchée ne se déclenche pas du tout.
* Vous n’êtes pas obligé de choisir une carte de créature ciblée. Si vous le faites et que la carte ciblée est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vos adversaires ne sacrifient pas de créatures.
* Au moment où la capacité déclenchée se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.

Érudit du trésor perdu  
{5}{U}{U}  
Créature : sphinx  
5/5  
Vol  
Quand l’Érudit du trésor perdu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d’éphémère, de rituel ou d’artefact ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si un sort d’éphémère ou de rituel lancé de cette manière devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

* Si vous souhaitez lancer la carte ciblée, vous devez la lancer pendant que la capacité déclenchée se résout. Vous ne pouvez pas la lancer plus tard pendant le tour.
* 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 la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
* Si vous lancez un sort d'artefact de cette manière, il ne sera pas exilé s’il devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci.

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

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

Inniaz, le Grand vent  
{3}{U}{U}  
Créature légendaire : djinn  
4/4  
Vol  
{2}{w/u} : Les créatures attaquantes avec le vol gagnent +1/+1 jusqu’à la fin du tour. *({w/u} peut être payé au choix avec {W} ou {U}.)*  
À chaque fois qu’au moins trois créatures avec le vol que vous contrôlez attaquent, chaque joueur acquiert le contrôle d’un permanent non-terrain de votre choix contrôlé par le joueur à sa droite.

* La capacité d’Inniaz se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures avec le vol qui attaquent après la troisième.
* La capacité d’Inniaz se résout même si certaines ou toutes les créatures attaquantes perdent le vol ou quittent le combat avant sa résolution.
* La capacité d'Inniaz se résout avant que les bloqueurs ne soient choisis.
* Vous choisissez les permanents à remettre aux autres joueurs pendant la résolution de la capacité d’Inniaz. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites vos choix et celui où le contrôle change.
* Si vous donnez une créature avec le vol que vous contrôlez qui est attaquée, elle est retirée du combat. Elle sera toujours engagée si elle était engagée, donc elle ne pourra pas bloquer.
* Dans une partie à deux joueurs, vous échangez le contrôle de deux permanents de votre choix avec votre adversaire.
* Si un joueur ne contrôle aucun permanent non-terrain, le joueur à sa gauche n'acquiert le contrôle de rien du tout.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité d'Inniaz ignore qui est dans quelle équipe. Le joueur le plus à gauche de chaque équipe acquiert le contrôle d’un permanent d’un équipier, et le joueur le plus à droite acquiert le contrôle d’un permanent du joueur le plus à gauche de l’équipe adverse. Si votre équipier acquiert le contrôle d’une créature attaquante de cette manière, elle est quand même retirée du combat.
* L’effet de changement de contrôle de la dernière capacité d’Inniaz dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage, et il n'expire pas si Inniaz quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, un joueur qui quitte la partie reprend son permanent et rend celui dont il avait pris le contrôle.

Jument de brillance  
{2}{W}  
Créature : licorne  
2/3  
Quand la Jument de brillance arrive sur le champ de bataille, engagez jusqu’à une créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de la Jument de brillance essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.
* La capacité de la Jument de brillance peut cibler une créature engagée. Si la créature ciblée est déjà engagée quand la capacité se résout, cette créature reste simplement engagée et vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

Kels, truqueuse de combats  
{2}{B}{B}  
Créature légendaire : azra et psychagogue  
4/3  
Menace  
À chaque fois que vous sacrifiez une créature, vous pouvez payer {u/b}. Si vous faites ainsi, piochez une carte. *({u/b*} *peut être payé au choix avec {U} ou {B}.)*  
{1}, sacrifiez une créature : Kels, truqueuse de combats acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* La capacité du milieu de Kels est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d’un autre moyen de sacrifier des permanents, comme la dernière capacité de Kels.
* Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du coût d’un sort ou d’une capacité activée, la capacité du milieu de Kels se résout avant ce sort ou cette capacité.
* Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n’est pas sacrifié.
* Si vous sacrifiez Kels, sa capacité du milieu se déclenche. Elle se déclenche aussi pour les autres créatures que vous sacrifiez en même temps. Vous pouvez sacrifier Kels pour payer le coût de sa propre capacité.
* Pendant la résolution de la capacité du milieu de Kels, vous ne pouvez pas payer {u/b} plus d’une fois pour piocher plus d’une carte.
* Vous pouvez activer la dernière capacité de Kels même si rien n’est sur le point d’être détruit et même si elle a déjà l’indestructible.

Muxus, hiérarque gobelin  
{4}{R}{R}  
Créature légendaire : gobelin et noble  
4/4  
Quand Muxus, hiérarque gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature Gobelin avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.  
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour pour chaque autre gobelin que vous contrôlez.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le bonus que Muxus gagne n’est déterminé qu’au moment où sa dernière capacité se résout. Une fois que c’est le cas, le bonus ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de gobelins que vous contrôlez change.

Neyith de la Chasse implacable  
{2}{G}{G}  
Créature légendaire : humain et guerrier  
3/3  
À chaque fois qu’au moins une créature que vous contrôlez se bat ou devient bloquée, piochez une carte.  
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {2}{r/g}. Si vous faites ainsi, doublez la force de la créature ciblée jusqu’à la fin du tour. Cette créature doit être bloquée pendant ce combat si possible. *({r/g} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.)*

* Vous piochez une seule carte au moment où la première capacité de Neyith se résout, quel que soit le nombre de créatures que vous contrôlez qui se sont battues ou ont été bloquées.
* Une créature « se bat » quand un effet lui donne pour instruction de se battre. Infliger des blessures de combat n’est pas se battre.
* Pendant la résolution de la dernière capacité de Neyith, vous ne pouvez pas payer plusieurs fois pour doubler la force d’une créature plus d’une fois ou pour doubler la force de plus d’une créature.
* Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s’appliquer. Si sa force est négative, à la place elle gagne -X/-0, X étant sa force au-dessous de 0. La valeur de X ne change pas si un autre effet modifie la force de la créature plus tard pendant le tour.
* Une seule créature est contrainte de bloquer la créature ciblée. Les autres créatures peuvent aussi la bloquer, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
* Si la créature ciblée a la menace, deux créatures doivent la bloquer si possible.
* Le joueur défenseur choisit quelle créature bloque la créature ciblée, pas vous.
* Si chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour n'importe quelle raison (comme le fait d'être engagée), la créature ciblée n’est pas bloquée. S'il y a un coût associé au blocage de la créature ciblée, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'a pas à être bloquée dans ce cas non plus.

Ormos, gardienne des archives  
{4}{U}{U}  
Créature légendaire : sphinx  
5/5  
Vol  
Si vous deviez piocher une carte pendant que votre bibliothèque ne contient aucune carte, à la place, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur Ormos, gardienne des archives.  
{1}{U}{U}, défaussez-vous de trois cartes avec des noms différents : Piochez cinq cartes.

* Si un sort ou une capacité vous fait mettre une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la carte n’est pas piochée.
* Si vous devez piocher plus d’une carte et que vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque, vous piochez chaque carte de votre bibliothèque, puis vous commencez à remplacer les pioches par des marqueurs pour les pioches restantes.
* Si au moins deux effets de remplacement devaient s’appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.

Pèlerin du Refuge de pierre  
{1}{W}  
Créature : kor et clerc  
2/2  
À chaque fois que le Pèlerin du Refuge de pierre attaque, si vous contrôlez un artefact ou un enchantement, le Pèlerin du Refuge de pierre gagne +1/+1 et acquiert le lien de vie jusqu’à la fin du tour.

* Le Pèlerin du Refuge de pierre gagne +1/+1 une seule fois, quel que soit le nombre d’artefacts et d’enchantements que vous contrôlez. Il ne gagne pas +2/+2 si vous contrôlez un artefact et un enchantement.
* Si vous ne contrôlez pas d’artefact ni d’enchantement immédiatement après que le Pèlerin du Refuge de pierre attaque, sa capacité ne se déclenche pas. Si vous n’en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, il ne gagne pas +1/+1 et n’acquiert pas le lien de vie. Cependant, ce n’est pas obligatoirement le même artefact ou le même enchantement les deux fois.

Petits-Os, voleur de breloques  
{1}{B}  
Créature légendaire : squelette et gredin  
1/2  
Au début de chaque étape de fin, si un adversaire s’est défaussé d’une carte ce tour-ci, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.  
{4}{B}{B} : Chaque adversaire sans carte en main perd 10 points de vie.

* La première capacité de Petits-Os ne se déclenche que si un adversaire s’est défaussé d’une carte avant que l’étape de fin ne commence. Si un adversaire a plus de cartes en main que sa taille de main maximum, il s’en défausse pendant son étape de nettoyage, qui a lieu après l’étape de fin.
* La première capacité de Petits-Os vous fait piocher une seule carte et perdre seulement 1 point de vie, quel que soit le nombre d’adversaires qui se sont défaussés de cartes et quel que soit le nombre de cartes dont ils se sont défaussés après la première.
* Petits-Os vérifie les adversaires sans carte en main uniquement au moment où sa capacité se résout.

Phénix d’éclairs  
{2}{R}  
Créature : phénix  
2/2  
Vol, célérité  
Le Phénix d’éclairs ne peut pas bloquer.  
Au début de votre étape de fin, si un adversaire a subi au moins 3 blessures ce tour-ci, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Phénix d’éclairs sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

* La dernière capacité du Phénix d’éclairs se déclenche uniquement s’il est dans votre cimetière au moment où votre étape de fin commence et uniquement si un adversaire a subi au moins 3 blessures avant le début de votre étape de fin.
* La dernière capacité du Phénix d’éclairs vérifie la quantité de blessures infligées aux adversaires pendant le tour, même s’il n’était pas dans votre cimetière quand les blessures ont été infligées. Peu importe si les adversaires ont gagné des points de vie, même s'ils en ont gagné plus qu'ils n'ont subi de blessures.
* Si un adversaire subit au moins 3 blessures et perd la partie, la capacité du Phénix d’éclairs se déclenche au début de votre étape de fin.

Plaisantin malveillant  
{2}{R}  
Créature : diable  
3/2  
Tant que c’est votre tour, le Plaisantin malveillant a l’initiative.  
À chaque fois qu’une autre créature meurt, le Plaisantin malveillant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

* Si une autre créature meurt en même temps que le Plaisantin malveillant, la dernière capacité du Plaisantin malveillant se déclenche pour cette créature.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps qu’une créature subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité du Plaisantin malveillant n’aille sur la pile.

Sanctuaire béni  
{3}{W}{W}  
Enchantement  
Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez.  
À chaque fois qu’une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Licorne.

* Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement en attaquant et en bloquant des créatures. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
* Les effets qui vous font perdre des points de vie ne sont pas prévenus.

Spirale immolatrice  
{4}{R}{R}  
Rituel  
La Spirale immolatrice inflige X blessures à chaque créature et à chaque planeswalker que vous ne contrôlez pas, X étant le nombre de cartes d’éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* Comme la Spirale immolatrice est toujours sur la pile au moment de sa résolution, elle ne compte pas pour la valeur de X.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la Spirale immolatrice inflige des blessures aux créatures et aux planeswalkers de votre équipier.

Titane imposante  
{4}{G}{G}  
Créature : géant  
0/0  
La Titane imposante arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant l’endurance totale des autres créatures que vous contrôlez.  
Sacrifiez une créature avec le défenseur : Toutes les créatures acquièrent le piétinement jusqu’à la fin du tour.

* Si une autre créature arrive sur le champ de bataille en même temps que la Titane imposante, son endurance ne compte pas pour les marqueurs +1/+1 mis sur la Titane imposante.
* Une fois que la Titane imposante est arrivée sur le champ de bataille, elle ne gagne ni ne perd de marqueurs au moment où l'endurance totale des autres créatures que vous contrôlez change.

Zurzoth, cavalier du chaos  
{2}{R}  
Créature légendaire : diable  
2/3  
À chaque fois qu’un adversaire pioche sa première carte à chaque tour, si ce n’est pas son tour, vous créez un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n’importe quelle cible. »  
À chaque fois qu’au moins un diable que vous contrôlez attaque au moins un joueur, ces joueurs et vous piochez chacun une carte, puis vous défaussez d’une carte au hasard.

* Si un sort ou une capacité fait qu’un joueur met une carte dans sa main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps qu’un jeton Diable subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que sa capacité n’aille sur la pile.
* Les diables que vous contrôlez qui attaquent un planeswalker ne font pas qu’un joueur pioche ou se défausse d’une carte.

Magic: The Gathering, Magic, Les guildes de Ravnica, L’allégeance de Ravnica, La Guerre des Planeswalkers, Le trône d’Eldraine, Theros, Ikoria, Decks de planeswalker, Antiquities et Oracle sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d’autres pays. © 2020 Wizards.