

## Notes de publication *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*

Compilées par Jess Dunks, avec des contributions de Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen.

Document modifié pour la dernière fois le 3 juin 2021

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

La partie NOTES GÉNÉRALES contient 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'extension *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 23 juillet 2021. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Le trône d'Eldraine*, *Theros par-delà la mort*, *Ikorla : la terre des béhémoths*, *Édition de base 2021*, *Renaissance de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven : l'Académie des mages* et *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*.

Les cartes incluses dans les boosters de draft et les boosters thématiques de l'extension *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés* seront autorisées en format Standard. Ces cartes sont numérotées 1-281 (dont vingt terrains de base) et ont pour code d'extension imprimé AFR.

Il y a soixante-deux nouvelles cartes imprimées dans les decks Commander *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*. 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. Ces cartes sont numérotées 1-62 et ont pour code d'extension imprimé AFC. Les autres cartes de ces decks sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, l'apparition d'une carte dans ces decks ne modifie pas sa légalité dans un format. Ces cartes réimprimées sont numérotées 63-331 et ont pour code d'extension imprimé AFC.

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

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

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

---

### **Nouveau type de carte : donjon**

#### **Nouvelle action mot-clé : s'aventurer dans le donjon**

Donjon est un nouveau type de carte qu'on ne trouve que sur des cartes *Magic* non traditionnelles. Celles-ci n'ont pas de dos *Magic*, et elles ne sont ni mélangées ni piochées dans votre bibliothèque. À la place, elles commencent à l'extérieur de la partie et sont mises dans la zone de commandement pendant la partie. Elles sont conçues pour représenter la sensation d'exploration et de découverte ressentie au cours d'une session de jeu de *Dungeons & Dragons*. En regardant un donjon, vous constaterez immédiatement qu'il dispose d'une entrée, d'une sortie et de plusieurs pièces entre les deux. Avant d'en dire trop, découvrons un donjon et une carte associée aux donjons.

Exploratrice de donjon vétérane

{3}{W}

Créature : humain et guerrier

3/4

Quand l'Exploratrice de donjon vétérane arrive sur le champ de bataille, aventurez-vous dans le donjon.

*(Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)*

Mine oubliée de Phancreux

Donjon

Entrée du souterrain - Regard 1. *(Vers : Repaire de gobelins, Tunnels de la mine)*

Repaire de gobelins - Créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. *(Vers : Réserve, Bassin obscur)*

Tunnels de la mine - Créez un jeton Trésor. *(Vers : Bassin obscur, Caverne fongique)*

Réserve - Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. *(Vers : Temple de Dumathoïn)*

Bassin obscur - Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. *(Vers : Temple de Dumathoïn)*

Caverne fongique - Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à votre prochain tour. *(Vers : Temple de Dumathoïn)*

Temple de Dumathoïn - Piochez une carte.

Certaines cartes, comme l'Exploratrice de donjon vétérane, vous disent de vous « aventurer dans le donjon. » C'est une nouvelle action mot-clé. Si vous n'êtes pas encore dans un donjon, cela signifie que vous mettez une carte de donjon que vous possédez dans la zone de commandement et un marqueur d'aventure sur la première pièce. Un marqueur d'aventure est n'importe quel objet, comme une pièce de monnaie ou une figurine, qui vous permet de montrer dans quelle pièce vous vous trouvez. La prochaine fois que vous vous aventurerez dans le donjon, vous passerez à la pièce suivante en suivant les flèches sur la carte. S'il y a plus d'une pièce dans laquelle vous pouvez passer, choisissez la pièce dans laquelle vous souhaitez aller.

Chaque pièce est associée à une capacité déclenchée. L'effet de chacune de ces capacités est imprimé dans la pièce correspondante. La capacité déclenchée est : « Quand vous entrez dans cette pièce, [effet]. » Par exemple, quand vous entrez dans l'Entrée du souterrain (la première pièce de la Mine oubliée de Phancreux), appliquez regard 1.

Quand vous passez à la dernière pièce d'un donjon et que la capacité de cette pièce se résout (ou qu'elle a autrement quitté la pile), le donjon quitte la partie et vous l'avez désormais terminé. Quand vous serez à nouveau invité à vous aventurer, vous recommencez à partir de la première pièce d'un donjon. Il peut s'agir d'un nouveau donjon, ou bien vous pouvez recommencer celui que vous venez de terminer.

Certaines cartes s'intéressent au fait que vous ayez terminé un donjon ou ont une capacité qui se déclenche quand vous terminez un donjon, comme le Trimardeur du donjon.

Trimardeur du donjon

{B}

Créature : zombie

2/1

Le Trimardeur du donjon arrive sur le champ de bataille engagé.

À chaque fois que vous terminez un donjon, vous pouvez renvoyer le Trimardeur du donjon depuis votre cimetière dans votre main.

Voici un résumé du fonctionnement des donjons. Il en existe trois dans *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, et vous les trouverez fréquemment dans les boosters. Dans les événements en format Limité, vous pouvez jouer avec des donjons même s'ils ne se trouvent pas dans votre sélection de cartes. Cela signifie qu'ils n'ont pas à être draftés avec le reste des cartes d'un booster, et ils n'ont pas besoin de faire partie de votre deck en paquet scellé. Les joueurs ont tout le temps accès aux trois donjons.

- Les cartes de donjon commencent en dehors de la partie et ne peuvent être introduites dans la partie que par des cartes qui disent « Aventurez-vous dans le donjon. »
- Le joueur qui s'aventure dans le donjon choisit le donjon dans lequel il veut s'aventurer.
- Les cartes de donjon ne font pas partie du deck ni de la réserve d'un joueur. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quel donjon qu'ils possèdent.
- Vous pouvez seulement avancer (ou plutôt, descendre) dans un donjon, jamais revenir en arrière ou avancer horizontalement.
- Les donjons sont retirés de la partie en tant qu'action basée sur l'état.
- Si vous vous aventurez d'une manière quelconque dans le donjon pendant que la capacité d'une pièce est sur la pile, vous continuez dans le donjon. Si vous êtes déjà dans la dernière pièce, terminez ce donjon et commencez-en un nouveau.
- À chaque fois qu'un joueur s'aventure dans le donjon, aucun joueur ne peut répondre avant que ce joueur n'ait sélectionné le donjon dans lequel entrer et que la capacité de sa première pièce ne se soit déclenchée.

---

**Mots d'ambiance**

Élémental du culte de l'Air

{4} {U} {U}

Créature : élémental

2/5

Vol

*Tourbillon* — Quand l'Élémental du culte de l'Air arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Vous trouvez une idole maudite

{1} {G}

Rituel

Choisissez l'un —

- *Vous la fracassez* — Détruisez un artefact ciblé.
- *Vous levez la malédiction* — Détruisez un enchantement ciblé.
- *Vous volez ses yeux* — Créez un jeton Trésor et aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

Dans *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, nous avons mis les bouchées doubles au niveau de l'ambiance des cartes en mettant en italique certains mots qui participent au thème de nombreuses capacités individuelles. Dans certains cas, ces mots précèdent les capacités déclenchées ou activées d'une carte. Dans d'autres cas, ils vous permettent de choisir un mode de façon plus immersive. Comme les mots de capacité, ces termes n'ont aucune signification de règle.

---

## Nouvelle mécanique : lancer des dés

Nuée de gobelins

{4} {R}

Créature : goblin

4/3

Quand la Nuée de gobelins arrive sur le champ de bataille, lancez un d20.

1–9 | Créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

10–19 | Créez deux de ces jetons.

20 | Créez trois de ces jetons.

Guide pixie

{1} {U}

Créature : peuple fée

1/3

Vol

*Accord d'avantage* — Si vous deviez lancer au moins un dé, à la place lancez ce nombre de dés plus un et ignorez le résultat le plus bas.

Coup critique

{1} {R}

Éphémère

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Quand vous faites un 20 naturel, renvoyez le Coup critique depuis votre cimetière dans votre main. (*Un 20 naturel est un lancer qui affiche 20 sur le dé.*)

Dans *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, nous présentons le lancer de dés dans une extension de cartes *Magic à bords noirs* pour la première fois. Plusieurs cartes vous instruisent de lancer des dés et vous disent quoi faire en fonction du résultat. Certaines cartes ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un dé ou à chaque fois que vous obtenez un résultat donné. D'autres cartes modifient les lancers de dé.

- Chaque dé est identifiable par son nombre de faces. Par exemple, un d20 est un dé à 20 faces. Chaque dé doit avoir des probabilités de résultats égales et le lancer doit être juste. Même si nous recommandons l'utilisation de dés physiques, les substituts numériques sont autorisés à partir du moment où ils disposent du même nombre de résultats possibles que dans les instructions de lancer originales.
- Une capacité qui vous dit de lancer un dé précise également quoi faire avec le résultat de ce lancer. La plupart du temps, cela prend la forme d'un « tableau de résultats » dans le texte de la carte.
- L'instruction de lancer un dé et l'effet qui se produit à cause du résultat font partie de la même capacité. Les joueurs n'ont pas l'occasion de répondre à la capacité une fois qu'ils connaissent le résultat du lancer.
- Un effet qui indique « choisissez une cible, puis lancez un d20 » ou quelque chose de similaire utilise toujours le processus normal consistant à mettre une capacité sur la pile et à la résoudre. Choisir la cible fait partie de la mise sur la pile de la capacité et lancer le d20 a lieu plus tard, au moment où la capacité se résout.
- Certains effets peuvent modifier le résultat d'un lancer de dé. Cela peut faire partie de l'instruction de lancer un dé ou cela peut venir d'autres cartes. Tout ce qui fait référence au « résultat » d'un lancer de dé cherche le résultat obtenu après ces modifications. Tout ce qui cherche le « résultat naturel » cherche le nombre indiqué sur la face du dé avant ces modifications.
- Certaines capacités, comme celle de la Guide pixie ou de la Classe : barbare remplacent le lancer d'un dé par le lancer de dés supplémentaires en ignorant le résultat le plus bas. Les lancers ignorés ne sont pas pris en compte pour l'effet vous instruisant de lancer un dé, et ne provoquent le déclenchement d'aucune capacité. En pratique, une fois que vous déterminez le dé qui compte, considérez que les autres dés n'ont jamais été lancés.
- Certains effets vous instruisent de relancer. Cela utilise le même nombre et le même type de dés que lors du lancer original, et ce lancer utilisera le même ensemble de résultats possibles.
- Lorsque vous jouez en Planechase, lancer le dé planaire provoque le déclenchement de toute capacité qui se déclenche à chaque fois qu'un joueur lance au moins un dé. Cependant, tout effet qui fait référence à un résultat en chiffres ignore le lancer du dé planaire.

---

**Nouveau type d'enchantement : classe**

Classe : barbare  
{R}  
Enchantement : classe  
(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)  
Si vous deviez lancer au moins un dé, à la place lancez ce nombre de dés plus un et ignorez le résultat le plus bas.  
{1} {R} : Niveau 2  
À chaque fois que vous lancez au moins un dé, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.  
{2} {R} : Niveau 3  
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Qui oserait partir à l'aventure sans choisir de classe et sans savoir comment monter de niveau ? Dans cette extension, nous présentons un nouveau type d'enchantement, l'enchantement Classe. Chacun d'entre eux commence avec une simple capacité de base, mais peut monter au niveau 2 et au niveau 3 pour acquérir encore plus de capacités !

- Chaque classe a cinq capacités. Les trois se trouvant dans les sections principales de l'encadré de texte sont les *capacités de classe*. Les capacités de classe peuvent être des capacités statiques, activées ou déclenchées. Les deux autres sont des *capacités de niveau*, une capacité activée permettant de faire monter la classe au niveau 2 et une autre permettant de faire monter la classe au niveau 3.
- Chaque classe commence seulement avec la première de ses trois capacités de classe. Au moment où la première capacité de niveau se résout, la classe devient niveau 2 et acquiert la deuxième capacité de classe. Au moment où la deuxième capacité de niveau se résout, la classe devient niveau 3 et acquiert la troisième capacité de classe.
- Gagner un niveau ne retire aucune capacité que cette classe avait à un niveau inférieur.
- Gagner un niveau est une capacité activée normale. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Vous ne pouvez pas activer la première capacité de niveau d'une classe à moins que cette classe ne soit au niveau 1. De même, vous ne pouvez pas activer la deuxième capacité de niveau d'une classe à moins que cette classe ne soit au niveau 2.
- Vous pouvez utiliser plusieurs classes et même contrôler plusieurs enchantements Classe de la même classe. Chaque permanent Classe traque son niveau individuellement.
- Certaines cartes de classe ont un effet qui augmente quand il y en a davantage sous votre contrôle. Par exemple, si vous avez plusieurs cartes Classe : barbare, vous lancez autant de dés supplémentaires et ignorez autant de résultats les plus bas.

---

### **Nouveau mot de capacité : tactique de meute**

Parfois, la victoire lors d'une rencontre dans *Dungeons & Dragons* nécessite une planification minutieuse, une excellente communication et une exécution parfaite. Parfois, vous attaquez avec tout ce que vous avez en espérant que tout ira bien. Tactique de meute est un nouveau mot de capacité qui représente des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque au sein d'un groupe d'attaquants de force supérieure ou égale à 6.

Capitaine hobgobeline

{1} {R}

Créature : goblin et barbare

3/1

*Tactique de meute* — À chaque fois que la Capitaine hobgobeline attaque, si vous avez attaqué avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, la Capitaine hobgobeline acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de tactique de meute d'une créature ne se déclenche pas si cette créature n'attaque pas, même si vous attaquez avec d'autres créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6.
- Une fois qu'une capacité de tactique de meute se déclenche, peu importe ce qui arrive aux créatures attaquantes. La capacité se résout même si certaines de ces créatures ou toutes quittent le champ de bataille en réponse, ou si leur force totale devient inférieure à 6.
- Une capacité de tactique de meute considère la force totale des créatures au moment où vous attaquez avec elles. S'il y a des capacités statiques qui augmentent la force d'une créature tant qu'elle attaque, ces bonus sont pris en compte. Cependant, si une créature a une capacité déclenchée augmentant sa force qui se déclenche à chaque fois qu'elle attaque, ce bonus n'est pas pris en compte.

---

## **NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES FORGOTTEN REALMS : AVENTURES DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS**

Acérérak l'archiliche

{2} {B}

Créature légendaire : zombie et sorcier

5/5

Quand Acérérak l'archiliche arrive sur le champ de bataille, si vous n'avez pas terminé la Tombe de l'annihilation, renvoyez Acérérak l'archiliche dans la main de son propriétaire et aventurez-vous dans le donjon.

À chaque fois qu'Acérérak l'archiliche attaque, pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie à moins que ce joueur ne sacrifie une créature.

- Acérérak l'archiliche a une clause d'intervention « si » dans sa première capacité déclenchée. Si vous avez terminé la Tombe de l'annihilation, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, mais que vous terminez la Tombe de l'annihilation d'une manière quelconque pendant que la capacité est sur la pile, alors la capacité ne fait rien. Vous ne renvoyez pas Acérérak dans la main de son propriétaire et vous ne vous aventurez pas dans le donjon.
- Si Acérérak n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout et que vous n'avez pas terminé la Tombe de l'annihilation, vous vous aventurez quand même dans le donjon.
- Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire décide dans l'ordre du tour s'il sacrifie une créature ou pas et laquelle il sacrifie. Chaque adversaire connaît les choix effectués avant son propre choix. Puis, quand tous les adversaires ont fait leur choix, les créatures sont sacrifiées et les jetons sont créés simultanément.

---

Apprentie excentrique

{2} {U}

Créature : tieffelin et sorcier

2/2

Vol

Quand l'Apprentie excentrique arrive sur le champ de bataille, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez terminé un donjon, jusqu'à une créature ciblée devient un oiseau avec une force et une endurance de base de 1/1 et le vol jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de l'Apprentie excentrique fonctionne même si elle n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez terminé un donjon et même si vous avez terminé le donjon lors d'un tour précédent.
- Une créature qui devient un oiseau de cette manière perd tous les autres types de créature mais ne perd aucune de ses capacités.
- La dernière capacité remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

---

Armure de cuir

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +0/+1 et a parade {1}. (*À chaque fois que la créature équipée devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.*)

Équipement {0}. N'activez qu'une seule fois par tour.

- Si une créature avec la parade est équipée de l'Armure de cuir, devenir la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle déclenche les deux capacités de parade.

---

Armure de plates

{2} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+3 et a parade {1}. (*À chaque fois que la créature équipée devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.*)

Équipement {3}. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque autre équipement que vous contrôlez.



- Si une créature avec la parade est équipée de l'Armure de plates, devenir la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle déclenche les deux capacités de parade.
- 

Asmodée l'archifiélon

{4} {B} {B}

Créature légendaire : diable et dieu

6/6

*Pacte* — Si vous deviez piocher une carte, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée à la place.

{B} {B} {B} : Piochez sept cartes.

{B} : Renvoyez toutes les cartes exilées par Asmodée, l'archifiélon dans la main de leur propriétaire et vous perdez autant de points de vie.

- Si une carte est exilée face cachée et qu'aucun joueur n'a reçu la permission de la regarder, aucun joueur n'est autorisé à la regarder tant qu'elle reste exilée face cachée.
  - Si votre bibliothèque est vide, aucune carte ne sera exilée, mais vous ne perdrez pas la partie pour avoir pioché dans une bibliothèque vide.
  - Si Asmodée l'archifiélon quitte le champ de bataille avant que vous n'activiez sa dernière capacité, toutes les cartes exilées par son effet de remplacement restent exilées face cachée pour le reste de la partie. Si vous renvoyez sur le champ de bataille la même carte Asmodée l'archifiélon d'une manière quelconque, ce sera un nouvel objet sans lien avec ces cartes face cachée.
- 

Barrowin du clan Undurr

{2} {W} {B}

Créature légendaire : nain et clerc

3/3

Quand Barrowin du clan Undurr arrive sur le champ de bataille, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

À chaque fois que Barrowin du clan Undurr attaque, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 de votre cimetière si vous avez terminé un donjon.

- La dernière capacité de Barrowin du clan Undurr fonctionne même s'il n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez terminé un donjon.
-

Canaliseur de chaos

{2} {R} {R}

Créature : humain et shaman

4/3

*Déferlement de magie sauvage* — À chaque fois que le Canaliseur de chaos attaque, lancez un d20.

1–9 | Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

10–19 | Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

20 | Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

- Les cartes sont exilées face visible.
  - Si vous ne jouez pas les cartes exilées au tour où elles sont exilées, celles-ci restent exilées indéfiniment.
  - Les coûts et les permissions de temps normaux s'appliquent aux cartes jouées de cette manière. À moins qu'un effet ne dise que vous pouvez jouer des terrains supplémentaires pendant votre tour, vous ne pouvez pas jouer un terrain exilé de cette manière si vous en avez déjà joué un ce tour-ci.
- 

Chasserresse de la tribu du Tigre

{3} {R} {R}

Créature : humain et barbare

4/4

Piétinement

*Tactique de meute* — À chaque fois que la Chasserresse de la tribu du Tigre attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, la Chasserresse de la tribu du Tigre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée.

- La capacité de tactique de meute va sur la pile sans cible. Si vous sacrifiez une autre créature au moment où elle se résout, la capacité déclenchée réflexive se déclenche et vous choisissez une cible pour elle à ce moment-là.
  - Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées.
- 

Chef de meute de loups-garous

{G} {G}

Créature : humain et loup-garou

3/3

*Tactique de meute* — À chaque fois que le Chef de meute de loups-garous attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, piochez une carte.

{3} {G} : Jusqu'à la fin du tour, la Chef de meute de loups-garous a une force et une endurance de base de 5/3, elle acquiert le piétinement, et ce n'est pas un humain.

- La dernière capacité remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la Chef de meute de loups-garous à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1. Par exemple, Si vous lancez un sort qui donne à la Chef de meute de loups-garous +1/+1, c'est une créature 4/4 après sa résolution. Si vous activez ensuite sa dernière capacité, elle devient une créature 6/4.

Chien esquiveur

{2} {W}

Créature : chien

1/1

Double initiative

*Téléportation* — {3} {W} : Le Chien esquiveur passe hors phase. (*Traitez-le et tout ce qui lui est attaché comme s'il n'existait pas jusqu'à votre prochain tour.*)

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où le Chien esquiveur passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que le Chien esquiveur, et ils passent en phase en restant attachés au Chien esquiveur.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il aura ces marqueurs quand il repassera en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse 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 continus avec une durée « tant que » comme celui du Flagelleur mental ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un adversaire acquiert le contrôle de votre Chien esquiveur, active sa capacité de téléportation, et si la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, le Chien esquiveur 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 Chien esquiveur passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.

Choisissez votre arme

{2} {G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- *Combat à deux armes* — Doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.
- *Tir à l'arc* — Ce sort inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée.

- 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. C'est aussi vrai pour l'endurance.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, cette créature gagne -X/-0, X étant la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné -4/-0 à une créature 2/2 afin qu'elle soit une créature -2/2, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+2, et elle devient une créature -4/4.

#### Chute abrupte

{2} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Chute abrupte arrive sur le champ de bataille, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

La créature enchantée gagne -2/-2. Elle gagne -5/-5 à la place tant que vous avez terminé un donjon.

- La Chute abrupte n'a pas besoin d'être sur le champ de bataille quand vous terminez le donjon pour que la créature enchantée gagne -5/-5.
- Le contrôleur de la Chute abrupte s'aventure dans le donjon, pas le contrôleur de la créature enchantée. De même, la Chute abrupte s'intéresse au fait que son contrôleur ait terminé un donjon, pas au fait que le contrôleur de la créature ait terminé un donjon.

#### Classe : barde

{R} {G}

Enchantement : classe

(*Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.*)

Les créatures légendaires que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elles.

{R} {G} : Niveau 2

Les sorts légendaires que vous lancez coûtent {R} {G} de moins à lancer. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana coloré que vous payez.

{3} {R} {G} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

- Si vous contrôlez plus d'une Classe : barde, les créatures légendaires que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille avec autant de marqueurs +1/+1 supplémentaires.
- Contrairement à la plupart des capacités qui réduisent les coûts des sorts, la capacité de niveau 2 de la Classe : barde ne peut pas être appliquée aux coûts de mana générique. Par exemple, un sort qui coûte {2} {G} à lancer coûterait {2} à lancer à la place.
- Si vous ne jouez pas les cartes exilées avec la capacité de niveau 3 de la Classe : barde au tour où elles sont exilées, celles-ci restent exilées indéfiniment et ne pourront plus être jouées lors d'un prochain tour.

- Si vous exilez une carte modale recto-verso de cette manière, vous pouvez lancer n'importe quelle face de cette carte.
- 

Classe : clerc

{W}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

{3}{W} : Niveau 2

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

{4}{W} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

- Si vous gagnez des points de vie en même temps qu'une créature subit des blessures mortelles, elle meurt avant que la capacité de niveau 2 de la Classe : clerc ne mette un marqueur +1/+1 sur elle.
  - Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement de gain de points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
  - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct de gain de points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, vous gagnez 2 points de vie supplémentaires de la première capacité de la Classe : clerc, et sa capacité de niveau 2 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 (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle est bloquée par plus d'une créature), vous ne gagnez qu'un point de vie supplémentaire et 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.
  - Quand la capacité de niveau 3 de la Classe : clerc se résout, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature telle qu'elle existe sur le champ de bataille, ce qui peut être différent de son endurance dans le cimetière.
-

Classe : druide

{1}{G}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

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

{2}{G} : Niveau 2

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

{4}{G} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature avec la célérité et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » C'est toujours un terrain.

- Si vous avez plus d'une Classe : druide au niveau 2 ou supérieur, vous pouvez jouer autant de terrains supplémentaires par tour. Par exemple, avec deux exemplaires de la Classe : druide au niveau 2, vous pouvez jouer trois terrains pendant votre tour.
- Pour la troisième capacité, la force et l'endurance de la créature changent en même temps que le nombre de terrains que vous contrôlez change.

Classe : ensorceleur

{U}{R}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand la Classe : ensorceleur arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

{U}{R} : Niveau 2

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel ou pour acquérir un niveau de classe. »

{3}{U}{R} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci.

- La dernière capacité compte le nombre de sorts qui ont été lancés avant sa résolution, pas le nombre de sorts qui ont été lancés avant qu'elle ne soit placée sur la pile. Par exemple, si vous lancez un rituel puis que vous répondez à la capacité déclenchée de la Classe : ensorceleur en lançant un éphémère, les deux capacités déclenchées infligent 2 blessures au moment de se résoudre.
- Si le sort qui fait que la dernière capacité se déclenche est contrecarré ou s'il n'est autrement plus sur la pile au moment où la capacité se résout, il inflige quand même des blessures. Les dernières informations connues sont utilisées pour déterminer les effets de ces blessures. Par exemple, si le sort a le lien de vie, vous gagnez quand même des points de vie quand il inflige des blessures, même si le sort a été contrecarré.

- Copier un sort ne fait pas que la capacité de niveau 3 de la Classe : ensorceleur se déclenche et ne compte pas dans le nombre de sorts que vous avez lancés pendant le tour. Cependant, si un effet copie une carte et que vous lancez la copie, cela compte pour ces deux choses.

Classe : guerrier

{R}{W}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand la Classe : guerrier arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{1}{R}{W} : Niveau 2

Les capacités d'équipement que vous activez coûtent {2} de moins à activer.

{3}{R}{W} : Niveau 3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, jusqu'à une créature ciblée la bloque pendant ce combat si possible.

- La réduction pour les capacités d'équipement s'applique uniquement aux prérequis de mana génériques. Si vous contrôlez plus d'une Classe : guerrier de niveau 2 ou supérieur, les capacités d'équipement coûtent {2} de moins pour chaque Classe : guerrier. Cela ne peut pas faire qu'une capacité coûte moins de {0}.
- Pour la dernière capacité déclenchée, si la créature ciblée est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.
- Si la dernière capacité déclenchée se déclenche plus d'une fois lors du même combat, une seule créature peut être contrainte de bloquer plus d'une créature. Tant qu'elle n'a pas de capacité lui permettant de le faire, son contrôleur choisit quelle créature attaquante elle bloque.

Classe : moine

{W}{U}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte {1} de moins à lancer.

{W}{U} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

{1}{W}{U} : Niveau 3

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Tant qu'elle reste exilée, elle a « Vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil tant que vous avez lancé un autre sort ce tour-ci ».

- Si la Classe : moine est le premier sort que vous lancez, le prochain sort est le deuxième sort et il coûte {1} de moins. Si la Classe : moine est le deuxième sort (ou plus) que vous lancez, son bonus ne s'applique pas avant le tour suivant.
- Si vous avez plus d'une Classe : moine sur le champ de bataille, leurs capacités sont cumulatives. Par exemple, si vous contrôlez deux exemplaires de la Classe : moine, le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

Classe : paladin

{W}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Les sorts que vos adversaires lancent pendant votre tour coûtent {1} de plus à lancer.

{2}{W} : Niveau 2

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

{4}{W} : Niveau 3

À chaque fois que vous attaquez, jusqu'à la fin du tour, une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 pour chaque autre créature attaquante et acquiert la double initiative.

- Les coûts supplémentaires des cartes de la Classe : paladin sont cumulatifs. Par exemple, si vous contrôlez deux cartes de la Classe : paladin, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.
- Si la Classe : paladin est au niveau 3 et que vous attaquez avec exactement une créature, celle-ci ne reçoit pas de bonus de force et d'endurance, mais elle a la double initiative.

Classe : rôdeur

{1}{G}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand la Classe : rôdeur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

{1}{G} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

{3}{G} : Niveau 3

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

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

- La capacité déclenchée que la Classe : rôdeur gagne au niveau 2 ne peut se déclencher qu'une fois par combat, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles vous attaquez.
- Si la Classe : rôdeur est au niveau 3, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une seule restriction, voir ci-dessous), 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 lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- La Classe : rôdeur ne change pas le moment où vous pouvez lancer des sorts de créature. Normalement, cela signifie pendant votre phase principale, quand la pile est vide, même si le flash peut changer ça.
- Vous devrez quand même payer tous les coûts du sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.

Classe : roublard

{U} {B}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Vous pouvez la regarder tant qu'elle reste exilée.

{1} {U} {B} : Niveau 2

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

{2} {U} {B} : Niveau 3

Vous pouvez jouer les cartes exilées par la Classe : roublard, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

- Si vous avez plus d'une Classe : roublard sur le champ de bataille, chacune d'elles suit les cartes exilées individuellement.

Classe : sorcier

{B}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, chaque adversaire perd 1 point de vie.

{1} {B} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

{6} {B} : Niveau 3

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie qu'il a perdu ce tour-ci. *(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)*

- La Classe : sorcier n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où la créature est morte pour sa première capacité. Par exemple, si une créature meurt au combat et que vous lancez la Classe : sorcier pendant votre deuxième phase principale, la capacité se déclenche au début de votre étape de fin.

- La première capacité de la Classe : sorcier ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte ce tour-ci au moment où l'étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

#### Coffre au trésor

{3}

Artefact

{4}, sacrifiez le Coffre au trésor : Lancez un d20.

1 | *Piégé !*— Vous perdez 3 points de vie.

2–9 | Créez cinq jetons Trésor.

10–19 | Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez trois cartes.

20 | Cherchez une carte dans votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

Puis mélangez.

- Le « sinon » dans la dernière capacité fait référence au fait que vous la mettiez ou non sur le champ de bataille, pas au fait que ce soit ou non une carte d'artefact. Vous pouvez la mettre dans votre main même si c'est une carte d'artefact.
- Si vous choisissez de mettre la carte dans votre main, vous n'êtes pas obligé de la révéler.

#### Confinement minimal

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent non-terrain

Le permanent enchanté est un artefact Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix » et il perd toutes ses autres capacités. *(Si c'était une créature, ce n'est plus une créature.)*

- Une créature enchantée avec le Confinement minimal arrête d'être une créature. Les équipements attachés à cette créature deviennent détachés. Les auras attachées à cette créature sont mises dans le cimetière de leur propriétaire (à moins qu'elles puissent également enchanter un artefact Trésor).
- Le permanent enchanté conserve son nom, ses couleurs, son coût de mana et sa valeur de mana. Ce n'est pas un jeton sauf si c'en était déjà un.
- Si un effet fait référence à un trésor, cela signifie n'importe quel artefact Trésor, pas seulement un jeton d'artefact Trésor.

Crânefeu

{1} {R} {R}

Créature : squelette

3/1

Vol

Le Crânefeu ne peut pas bloquer.

*Reconstitution* — Quand le Crânefeu meurt, exilez-le. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. *(Si vous avez lancé le Crânefeu de cette manière, vous ne pouvez pas jouer l'autre carte, et vice-versa.)*

- Exiler le Crânefeu au moment où sa capacité déclenchée se résout n'est pas optionnel, mais si le Crânefeu quitte le cimetière avant que la capacité ne commence à se résoudre, vous n'exilerez pas le Crânefeu ou la carte du dessus de votre bibliothèque.
  - Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les sorts lancés de cette manière. De même, jouer des terrains de cette manière dépend des règles normales pour jouer des terrains.
- 

Cube gélatineux

{2} {B} {B}

Créature : limon

4/3

*Enveloppement* — Quand le Cube gélatineux arrive sur le champ de bataille, exilez une créature non-Limon ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cube gélatineux quitte le champ de bataille.

*Dissolution* — {X} {B} : Mettez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de X exilée par le Cube gélatineux dans le cimetière de son propriétaire.

- Si le Cube gélatineux quitte le champ de bataille avant que sa capacité Enveloppement ne se résolve, la créature non-Limon ciblée n'est pas exilée.
  - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
  - Si la carte de créature enveloppée quitte l'exil, peut-être à cause de la capacité Dissolution, elle ne revient pas sur le champ de bataille une fois que le Cube gélatineux quitte le champ de bataille.
-

Délina, mage sauvage

{3} {R}

Créature légendaire : elfe et shaman

3/2

À chaque fois que Délina, mage sauvage attaque, choisissez une créature ciblée que vous contrôlez, puis lancez un d20.

1–14 | Créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de cette créature, excepté qu'il n'est pas légendaire et qu'il a « Exilez cette créature à la fin du combat ».

15–20 | Créez un de ces jetons. Vous pouvez relancer.

- Délina, mage sauvage a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Le texte officiel est listé ci-dessus. Plus spécifiquement, relancer après un résultat de 15–20 est optionnel.
- Vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Délina, mage sauvage attaque.
- Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

---

Demi-liche

{U} {U} {U} {U}

Créature : squelette et sorcier

4/3

Ce sort coûte {U} de moins à lancer pour chaque sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé ce tour-ci.

À chaque fois que la Demi-liche attaque, exilez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

Vous pouvez lancer la Demi-liche depuis votre cimetière en exilant quatre cartes d'éphémère et/ou de rituel de votre cimetière en plus de payer ses autres coûts.

- Pendant que vous lancez la Demi-liche, si vous devez payer un coût supplémentaire qui inclut une composante de mana générique, l'effet de réduction de coût de la Demi-liche peut s'y appliquer. Par exemple, si vous devez payer {1} supplémentaire pour lancer la Demi-liche (par exemple à cause de la Sphère de résistance) et que vous avez lancé au moins cinq sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, vous devriez payer {0} pour lancer la Demi-liche.
  - Si vous exilez une carte au moment où la capacité déclenchée se résout, cette carte restera exilée que vous lanciez ou non la copie.
  - Lancer la copie se produit dans le cadre de la résolution de la capacité déclenchée de la Demi-liche. Si vous choisissez de la lancer, vous devez le faire immédiatement. Si vous choisissez de ne pas la lancer immédiatement, la copie cesse d'exister la prochaine fois qu'un joueur devra recevoir la priorité.
  - Vous devez payer tous les coûts normaux pour lancer la copie.
  - La dernière capacité de la Demi-liche ne change pas le moment où vous pouvez la lancer. Dans la plupart des cas, vous ne pouvez lancer la Demi-liche que pendant votre phase principale.
-

Disciple du dragon

{1}{W}

Créature : humain et moine

1/3

Au moment où le Disciple du dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main. Si vous faites ainsi ou si vous contrôlez un dragon, le Disciple du dragon arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

Les dragons que vous contrôlez ont parade {1}. *(À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)*

- Une carte de dragon est une carte avec le type de créature dragon dans sa ligne de type. De même, une créature sur le champ de bataille est un dragon si elle a le type de créature dragon. Une carte qui a « dragon » dans son nom (comme le Disciple du dragon) n'est pas une carte de dragon à moins qu'elle n'ait aussi le type de créature dragon.
- Révéler une carte de dragon se produit au moment où le Disciple du dragon se résout. Ce n'est pas un coût supplémentaire pour lancer le sort.
- Si vous choisissez de révéler une carte de dragon de votre main et que vous contrôlez aussi un dragon, le Disciple du dragon ne gagne quand même qu'un seul marqueur +1/+1.
- Les joueurs peuvent répondre au Disciple du dragon tant qu'il est sur la pile, mais ils ne peuvent pas répondre au choix de révéler ou non un dragon au moment où il arrive sur le champ de bataille. Notamment, cela signifie qu'ils ne peuvent pas retirer votre dragon de la partie pour empêcher le Disciple du dragon de gagner le marqueur une fois que vous avez décidé de ne pas révéler de carte de dragon.

---

Don sinistre

{2}{B}{B}

Rituel

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Créez un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si la cible n'est pas légale au moment où le Don sinistre essaie de se résoudre, par exemple parce que la créature ou le planeswalker n'est plus sur le champ de bataille, il ne fait rien. Vous ne créez pas de jeton Trésor.
-

Dragon blanc  
{4}{W}{W}  
Créature : dragon  
4/4  
Vol

*Souffle glacé* — Quand le Dragon blanc arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- La capacité Souffle glacé du Dragon blanc peut cibler une créature engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

---

Dragon bleu  
{5}{U}{U}  
Créature : dragon  
5/5  
Vol

*Souffle de foudre* — Quand le Dragon bleu arrive sur le champ de bataille, jusqu'à votre prochain tour, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-0, jusqu'à une autre créature ciblée gagne -2/-0 et jusqu'à une autre créature ciblée gagne -1/-0.

- La capacité Souffle de foudre du Dragon bleu ne peut pas cibler la même créature plusieurs fois.
- Les deux dernières cibles sont optionnelles, mais la première cible ne l'est pas. Si un adversaire a au moins une créature que la capacité pourrait cibler, vous devez choisir une cible qui gagnera -3/-0. (Remarquez que les deux dernières cibles peuvent être n'importe quelle créature, pas seulement une créature qu'un adversaire contrôle.)

Dragon vert  
{4}{G}{G}  
Créature : dragon  
4/4  
Vol

*Souffle empoisonné* — Quand le Dragon vert arrive sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle subit des blessures, détruisez-la.

- La capacité Souffle empoisonné du Dragon vert continue de fonctionner jusqu'à la fin du tour même si le Dragon vert est détruit ou s'il quitte le champ de bataille d'une autre manière. Le gaz toxique met du temps à se dissiper.
  - La capacité Souffle empoisonné du Dragon vert est différente du contact mortel. Notamment, les créatures doivent toujours infliger à une créature bloqueuse un nombre de blessures égal à son endurance avant d'infliger des blessures à une autre créature bloqueuse ou d'utiliser le piétinement pour blesser un joueur ou un planeswalker.
-

Dragon-tortue

{1}{U}{U}

Créature : dragon et tortue terrestre

3/5

Flash

*Entraîner sous l'eau* — Quand le Dragon-tortue arrive sur le champ de bataille, engagez-le et engagez jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Ils ne se dégagent pas pendant les prochaines étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

- Si vous ciblez une créature d'un adversaire avec la capacité Entraîner sous l'eau du Dragon-tortue et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité entière est retirée de la pile et ne fait rien. Le Dragon-tortue reste dégagé et se dégage normalement pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
- Cependant, s'il n'y a aucune cible légale pour la capacité Entraîner sous l'eau quand le Dragon-tortue arrive sur le champ de bataille (ou si vous choisissez de ne rien cibler), la capacité du Dragon-tortue se résout quand même et fait qu'il est engagé et il ne se dégagera pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

---

Drizzt Do'Urden

{3}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et ranger

3/3

Double initiative

Quand Drizzt Do'Urden arrive sur le champ de bataille, créez Guenhwyvar, un jeton de créature légendaire 4/1 verte Chat avec le piétinement.

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait une force supérieure à la force de Drizzt, mettez sur Drizzt un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la différence.

- La dernière capacité de Drizzt vérifie sa force à la fois au moment où la créature meurt et au moment où la capacité se résout. Notamment, cela signifie que si plusieurs créatures de force supérieure à celle de Drizzt meurent en même temps, la capacité de Drizzt se déclenche autant de fois, mais certaines de ces capacités peuvent ne pas mettre de marqueur sur lui au moment où elles se résolvent.

---

Duel forcé

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

- Une seule créature est contrainte de bloquer la créature affectée. 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 chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour n'importe quelle raison (comme le fait d'être engagée), la créature affectée n'est pas bloquée. S'il y a un coût associé au blocage de la créature affectée, 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.

---

Élémental du culte de la Terre

{4} {R} {R}

Créature : élémental

6/6

*Monstre de siège* — Quand l'Élémental du culte de la Terre arrive sur le champ de bataille, lancez un d20.

1–9 | Chaque joueur sacrifie un permanent.

10–19 | Chaque adversaire sacrifie un permanent.

20 | Chaque adversaire sacrifie deux permanents.

- Les joueurs choisissent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif (ou le prochain adversaire dans l'ordre du tour si le joueur actif ne sacrifie rien), quel(s) permanent(s) ils sacrifient. Les joueurs qui arrivent plus tard dans l'ordre du tour savent quels permanents ont été choisis par les joueurs précédents au moment où ils font ce choix. Une fois que tous les choix sont faits, tous les permanents sont sacrifiés simultanément.

---

Ellywick Grattechambard

{2} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Ellywick

4

+1: Aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

-2: Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Si elle est légendaire, vous gagnez 3 points de vie. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement et la célérité et gagnent +2/+2 pour chaque donjon appelé différemment que vous avez terminé ».

- La dernière capacité d'Ellywick Grattechambard compte tous les donjons que vous avez terminés, peu importe qu'ils aient été terminés avant ou après la création de l'emblème.
- L'emblème confère le piétinement et la célérité même si vous n'avez pas terminé de donjon.

---

Emprise de Démogorgon

{2} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé se défait de deux cartes, meule deux cartes et perd 2 points de vie. (*Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.*)

- L'Emprise de Démogorgon nécessite que sa cible se défait de cartes avant de meuler des cartes. Cela signifie qu'elle n'a pas l'occasion de savoir quelles cartes sont meulées au moment où elle choisit les cartes dont elle veut se défait.
-



Épée dansante

{1}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+1.

Quand la créature équipée meurt, vous pouvez faire que

l'Épée dansante devienne une créature-artefact 2/1

Construction avec le vol et parade {1}. Si vous faites

ainsi, ce n'est pas un équipement.

Équipement {1}

- Si vous choisissez de ne pas faire que l'Épée dansante devienne une créature au moment où sa capacité déclenchée se résout, elle reste un équipement et peut être équipée à une autre créature normalement.
- 

Essaim du despote tyrannœil

Terrain

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrannœil arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrannœil devient une créature 3/3 noire Tyrannœil avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

- Si l'Essaim du despote tyrannœil arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain, il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
  - Si vous transformez l'Essaim du despote tyrannœil en une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec.
  - Si vous activez la dernière capacité de l'Essaim du despote tyrannœil plusieurs fois, il acquiert plusieurs occurrences de la capacité déclenchée qui exile des cartes. Par exemple, si vous l'activez deux fois et que vous attaquez, vous choisissez deux cartes ciblées à exiler (ou deux fois la même carte, si vous le souhaitez).
- 

Flagelleur mental

{3}{U}{U}

Créature : horreur

3/3

*Domination de monstre* — Quand le Flagelleur mental arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez le Flagelleur mental.

- Si le Flagelleur mental quitte le champ de bataille ou si vous en perdez le contrôle avant que sa capacité Domination de monstre ne se résolve, le contrôle de la créature ciblée ne change pas du tout.
-

Flumph

{1}{W}

Créature : méduse

0/4

Défenseur, vol

À chaque fois que le Flumph subit des blessures, vous et un adversaire ciblé piochez chacun une carte.

- La capacité du Flumph se déclenche même s'il subit des blessures mortelles.
  - La capacité du Flumph ne se déclenche qu'une fois à chaque fois qu'il subit des blessures, même si plusieurs sources lui infligent des blessures au même moment.
  - La capacité déclenchée du Flumph n'est pas optionnelle. Vous devez cibler un adversaire si possible.
  - Si, d'une manière quelconque, l'adversaire est une cible illégale pour la capacité du Flumph au moment où elle essaie de se résoudre, aucun joueur ne pioche une carte.
- 

Forme sauvage

{G}

Éphémère

Choisissez l'un. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez a cette force et cette endurance de base, devient ce type de créature et acquiert cette capacité.

- Tortue terrestre 1/3 avec la défense talismanique.
  - Araignée 1/5 avec la portée.
  - Éléphant 3/3 avec le piétinement.
- La créature ciblée et le mode sont choisis au moment de l'annonce. Vous ne pouvez pas choisir une forme différente si quelque chose change en réponse au sort.
  - La créature perd tous ses autres types de créature, mais elle conserve ses capacités. La Forme sauvage remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
- 

Fournaise des Monts Étoilés

{4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

6/6

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, célérité

{R} : La Fournaise des Monts Étoilés gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand sa force devient 20 de cette manière, elle inflige 20 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas de cible quand vous activez la capacité activée. Vous choisissez une cible pour la capacité déclenchée liée seulement si elle se déclenche parce que la force de la Fournaise des Monts Étoilés est devenue 20.

- Cette capacité déclenchée se déclenche uniquement si la capacité activée fait que la force de la Fournaise des Monts Étoilés devienne exactement 20. Si sa force devient 20 autrement, la capacité ne se déclenche pas. Si sa force devient 21 ou plus de cette manière, la capacité ne se déclenche pas.
- Cependant, si vous avez une manière de faire baisser sa force, vous pouvez faire que la capacité déclenchée se déclenche plusieurs fois pendant un tour.

Gardien de la foi

{1}{W}{W}

Créature : esprit et chevalier

3/2

Flash

Vigilance

Quand le Gardien de la foi arrive sur le champ de bataille, n'importe quel nombre d'autres créatures ciblées que vous contrôlez passent hors phase. *(Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme si elles n'existaient pas jusqu'au prochain tour de leur contrôleur.)*

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que la créature, et ils passent en phase en restant attachés à cette créature.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement 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 continus avec une durée « tant que » comme celui du Flagelleur mental ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un adversaire acquiert le contrôle d'une de vos créatures, que cette créature passe hors phase et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'elle ne repasse en phase, cette créature 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.

Gargouille du cloître

{2} {W}

Créature-artefact : gargouille

0/4

Quand la Gargouille du cloître arrive sur le champ de bataille, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

Tant que vous avez terminé un donjon, la Gargouille du cloître gagne +3/+0 et a le vol.

- La dernière capacité de la Gargouille du cloître fonctionne même si elle n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez terminé un donjon.
- 

Gelée ocre

{X} {G}

Créature : limon

0/0

Piétinement

La Gelée ocre arrive sur le champ de bataille avec

X marqueurs +1/+1 sur elle.

*Division* — Quand la Gelée ocre meurt, si elle avait au moins deux marqueurs +1/+1 sur elle, créez un jeton qui en est une copie au début de la prochaine étape de fin. Le jeton arrive sur le champ de bataille avec la moitié de ce nombre de marqueurs +1/+1 sur lui, arrondie à l'unité inférieure.

- Par exemple, si la Gelée ocre a cinq marqueurs +1/+1 sur elle quand elle meurt, le jeton que vous créez arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand ce jeton meurt, le prochain que vous créez arrive avec un seul marqueur +1/+1 sur lui.
- 

Gobelin au cri de guerre

{1} {R}

Créature : gobelin

2/2

{1} {R} : Les gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

*Tactique de meute* — À chaque fois que le Gobelin au cri de guerre attaque, si vous avez attaqué avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin qui est engagé et attaquant.

- La capacité activée du Gobelin au cri de guerre n'affecte que les gobelins que vous contrôlez au moment où elle se résout. Si vous l'activez avant d'attaquer puis que vous créez un gobelin avec sa capacité déclenchée pendant le combat, le gobelin que vous créez ne gagne pas +1/+0.
-

Golem de fer  
{4}  
Créature-artefact : golem  
5/3  
Vigilance  
Le Golem de fer attaque ou bloque à chaque combat si possible.

- Si le Golem de fer ne peut pas attaquer ou bloquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque ou ne bloque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque ou au blocage, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer ou bloquer dans ce cas non plus.

---

Grand maître des fleurs  
{2}{W}{W}  
Planeswalker légendaire : Bahamut  
3  
Tant que le Grand maître des fleurs a au moins sept marqueurs « loyauté » sur lui, c'est une créature 7/7 Dragon et Dieu avec le vol et l'indestructible.  
+1: Une créature ciblée sans l'initiative, la double initiative ou la vigilance ne peut ni attaquer ni bloquer jusqu'à votre prochain tour.  
+1: Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Moine de la main ouverte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

- Tant que le Grand maître des fleurs est une créature, ce n'est pas un planeswalker. Il ne peut pas être attaqué et les blessures qui lui sont infligées tant que c'est une créature ne réduisent pas le nombre de marqueurs « loyauté » qu'il a. Cependant, vous pouvez toujours activer ses capacités de loyauté normalement.
  - Vous pouvez activer la dernière capacité du Grand maître des fleurs même s'il n'y a aucune carte appelée Moine de la main ouverte dans votre bibliothèque ou votre cimetière.
  - La première capacité du Grand maître des fleurs n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. De même, les joueurs ne peuvent pas répondre au paiement du coût ajoutant des marqueurs « loyauté » pour une capacité. Ainsi, si le Grand maître des fleurs a six marqueurs « loyauté » et que vous activez une de ses capacités, il devient un dragon et dieu 7/7 avec le vol et l'indestructible avant que les joueurs ne puissent répondre à la capacité de loyauté.
  - Si, d'une manière quelconque, le Grand maître des fleurs acquiert suffisamment de marqueurs « loyauté » pour devenir une créature au moment où il se fait attaquer, il est retiré du combat. Si les bloqueurs n'ont pas encore été déclarés, il peut alors bloquer. Il peut même bloquer les créatures qui l'attaquaient auparavant. Les créatures qui l'attaquaient auparavant et qui ne sont pas bloquées ne lui infligent pas de blessures de combat.
-

Grazilaxx, érudit illithid  
{1}{U}{U}  
Créature légendaire : horreur  
3/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la renvoyer dans la main de son propriétaire.

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

- La première capacité de Grazilaxx se déclenche avant que des blessures de combat soient infligées. Si vous choisissez de renvoyer la créature dans votre main, elle n'inflige ni ne subit de blessures de combat.

---

Gretchen Saulemouflet  
{G}{U}  
Créature légendaire : halfelin et druide  
0/4  
{2}{G}{U} : Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- Mettre un terrain sur le champ de bataille de cette manière ne compte pas comme jouer un terrain et peut se faire même si vous avez joué un terrain ce tour-ci ou si ce n'est pas votre tour.

---

Grimoire de magicien  
{5}{U}{U}  
Artefact  
{T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Lancez un d20. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
1–9 | Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie.  
10–19 | Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie en payant {1} à la place de payer son coût de mana.  
20 | Copiez chaque carte exilée par le Grimoire de magicien. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

- Si votre résultat est entre 1 et 9, vous devez toujours payer tous les coûts pour lancer la copie. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires ou alternatifs du sort. S'il a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si votre résultat est 10–19, vous pouvez payer {1} à la place de son coût de mana. Vous ne pouvez pas payer son coût de mana normal ni aucun coût alternatif que la copie a. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires et vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires.
- Si votre résultat est 20, vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana. Vous ne pouvez pas payer leur coût de mana normal ni aucun coût alternatif que les copies ont. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires et vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires. Vous pouvez lancer les copies dans l'ordre de votre choix.
- Dans tous les cas, les copies que vous ne lancez pas cessent d'exister après la résolution de la capacité.

- Si vous contrôlez plusieurs copies du Grimoire de magicien, chacune suit les cartes qu'elle a exilées séparément.
- 

#### Grotte du dragon de givre

##### Terrain

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Grotte du dragon de givre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{4}{W} : La Grotte du dragon de givre devient une créature 3/4 blanche Dragon avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

- Si la Grotte du dragon de givre arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain, elle ne tient pas compte de ces autres terrains quand elle détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
  - Si vous transformez la Grotte du dragon de givre en une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec elle.
- 

#### Feu du dragon

{1}{R}

##### Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main ou choisir un dragon que vous contrôlez.

Le Feu du dragon inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si vous avez révélé une carte de dragon ou choisi un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Feu du dragon inflige un nombre de blessures égal à la force de cette carte ou de cette créature à la place.

- Une carte de dragon est une carte avec le type de créature dragon dans sa ligne de type. De même, une créature sur le champ de bataille est un dragon si elle a le type de créature dragon. Une carte qui a « dragon » dans son nom (comme le Feu du dragon) n'est pas une carte de dragon à moins qu'elle n'ait aussi le type de créature dragon.
  - Si vous choisissez un dragon que vous contrôlez, utilisez la force de ce dragon au moment où le Feu du dragon se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si le dragon que vous avez choisi n'est plus sur le champ de bataille au moment où le Feu du dragon se résout, le Feu du dragon inflige un nombre de blessures égal à la force qu'il avait au moment où il a quitté le champ de bataille.
-

### Frappe divine

{1}{W}

Éphémère

Une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle passe hors phase. Si ce permanent est noir, exilez-le à la place. *(S'il passe hors phase, traitez-le et tout ce qui lui est attaché comme s'il n'existait pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)*

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que la créature, et ils passent en phase en restant attachés à cette créature.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement 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 continus avec une durée « tant que » comme celui du Flagelleur mental ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un adversaire acquiert le contrôle de votre créature non-noire, que vous la faites passer hors phase avec la Frappe divine, et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'elle ne repasse en phase, votre créature 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.

---

### Halle des géants des tempêtes

Terrain

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Halle des géants des tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{5}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Halle des géants des tempêtes devient une créature 7/7 bleue Géant avec parade {3}. C'est toujours un terrain. *(À chaque fois qu'elle devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.)*



- Si la Halle des géants des tempêtes arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain, elle ne tient pas compte de ces autres terrains quand elle détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
- Si vous transformez la Halle des géants des tempêtes en une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec elle.
- Si vous activez la dernière capacité de la Halle des géants des tempêtes plusieurs fois, elle acquiert plusieurs occurrences de parade {3}. Chaque occurrence se déclenche séparément et demande à l'adversaire qui contrôle le sort ou la capacité de payer {3}. S'il ne le fait pour aucune de ces occurrences, le sort ou la capacité est contrecarrée.
- Si un adversaire lance un sort ou une capacité qui cible la Halle des géants des tempêtes et que vous activez la dernière capacité en réponse, la capacité de parade que la Halle des géants des tempêtes acquiert ne se déclenche pas. (Cependant, si elle avait déjà la parade au moment où elle est devenue la cible du sort ou de la capacité, cette occurrence de la parade se déclenche.)

Hama Pashar, chercheuse de ruines

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/3

Les capacités de pièce des donjons que vous possédez se déclenchent une fois supplémentaire.

- La capacité d'Hama Pashar, chercheuse de ruines fait que la pièce dans laquelle vous vous aventurez se déclenche une fois supplémentaire. Elle ne vous fait pas passer à la pièce suivante.

Invocateur malin

{2}{U}

Créature : gnome et sorcier

2/3

*Main de mage* — {T} : Dégagez un permanent ciblé qui n'est pas appelé Invocateur malin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si l'Invocateur malin perd le nom Invocateur malin d'une manière quelconque, peut-être parce que vous avez muté une autre créature au-dessus de lui ou vous l'avez copié avec Sakashima l'imposteur, il peut se cibler lui-même avec sa capacité Main de mage. Malin !

Iymrith, Fléau du Désert

{3}{U}{U}

Créature légendaire : dragon

5/5

Vol

Iymrith, Fléau du Désert a parade {4} tant qu'il est dégagé.

À chaque fois que Iymrith inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. Puis, si vous avez moins de trois cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle cible Iymrith, Fléau du Désert quand il est engagé, trouver un moyen de le dégager en réponse ne déclenchera pas sa capacité de parade.
- 

La tarasque

{6}{G}{G}{G}

Créature légendaire : dinosaure

10/10

La tarasque a la célérité et parade {10} tant qu'elle a été lancée.

À chaque fois que La tarasque attaque, elle se bat contre une créature ciblée qu'un joueur défenseur contrôle.

- La tarasque a la célérité et parade {10} même si elle a été lancée depuis une autre zone que votre main. Permettez-nous de vous proposer la zone de commandement.
  - Se battre n'est pas optionnel. S'il y a au moins une cible légale pour la dernière capacité de La tarasque, elle doit se battre.
  - Se battre a lieu pendant l'étape de déclaration des attaquants avant que les bloqueurs ne soient déclarés. À moins que la créature contre laquelle elle se bat survive, cette créature ne pourra pas bloquer ce combat.
- 

Le livre d'exaltation suprême

{W}{W}{W}

Artefact légendaire

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 3/3 blanche Ange avec le vol.

{W}{W}{W}, {T}, exilez Le livre d'exaltation suprême : Mettez un marqueur « éclairé » sur un ange ciblé. Il acquiert « Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le marqueur « éclairé » placé par la dernière capacité est un aide-mémoire. Il n'est pas lié à la capacité accordée. L'ange conserve cette capacité même s'il perd le marqueur. De même, si le marqueur est déplacé pour une raison quelconque sur un autre permanent, ce permanent n'acquiert pas la capacité.
  - L'ange ne perd pas la capacité qu'il acquiert s'il cesse d'être un ange après la résolution de la capacité.
- 

Le livre de noire vilénie

{B}{B}{B}

Artefact légendaire

Au début de votre étape de fin, si vous avez perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

{T}, exilez Le livre de noire vilénie et les artefacts que vous contrôlez appelés Œil de Vecna et Main de Vecna : Créez Vecna, un jeton de créature légendaire 8/8 noire Zombie et Dieu avec l'indestructible et toutes les capacités déclenchées des cartes exilées.

- Le livre de noire vilénie a reçu une mise à jour. Le texte Oracle actuel apparaît ci-dessus. Plus spécifiquement, les capacités déclenchées que Vecna acquiert font partie de ses valeurs copiables. Cela signifie que toutes les capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille qu'il acquiert (comme celle de l'Œil de Vecna) se déclenchent.
- Dans la grande majorité des cas, Vecna acquiert la capacité déclenchée imprimée sur la Main de Vecna et les deux capacités déclenchées imprimées sur l'Œil de Vecna.
- Dans certains cas étranges, vous pourriez faire de quelque chose une copie de l'Œil et/ou de la Main de Vecna puis exiler cette copie pour activer la capacité de Le livre de noire vilénie. La capacité qui crée Vecna regarde les cartes en exil, pas les permanents sur le champ de bataille, il est donc possible que Vecna acquière des capacités déclenchées différentes.

#### Les cartes merveilleuses

{5}

Artefact légendaire

{2}, {T} : Lancez un d20 et soustrayez le nombre de cartes de votre main au résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, défaussez-vous de votre main.

1–9 | Renvoyez une carte choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

10–19 | Piochez deux cartes.

20 | Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature de n'importe quel cimetière. Quand cette créature meurt, son propriétaire perd la partie.

- Comme tous les tableaux de résultats, celui sur Les cartes merveilleuses s'intéresse au résultat du lancer de dé après les ajustements, comme la soustraction du nombre de cartes dans votre main. Cela signifie qu'il n'est généralement pas possible d'obtenir un résultat de 20 à moins que vous n'ayez aucune carte en main.

#### Licorne céleste

{2}{W}

Créature : licorne

3/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Licorne céleste.

- Si vous gagnez des points de vie en même temps que la Licorne céleste subit des blessures mortelles, elle meurt avant que sa capacité ne mette un marqueur +1/+1 sur elle.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement de gain de points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct de gain de points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- 

Lolth, Reine Araignée

{3} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Lolth

4

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « loyauté » sur Lolth, Reine Araignée.

0: Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

-3: Créez deux jetons de créature 2/1 noire Araignée avec la menace et la portée.

-8: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures de combat d'au moins une créature que vous contrôlez, si ce joueur a perdu moins de 8 points de vie ce tour-ci, il perd un nombre de points de vie égal à la différence ».

- La capacité déclenchée de l'emblème vérifie la quantité totale de points de vie que l'adversaire a perdu pendant l'ensemble du tour une fois que les créatures que vous contrôlez lui ont infligé des blessures de combat. Si ce nombre est supérieur ou égal à 8, la capacité ne se déclenche pas.
  - Seul le total des points de vie perdus est pris en compte et non les points de vie que cet adversaire a pu gagner. Par exemple, si un adversaire perd 4 points de vie puis gagne 5 points de vie, puis que les créatures que vous contrôlez lui infligent 3 blessures de combat, la capacité de l'emblème se déclenche et l'adversaire perd 1 point de vie.
- 

Main de Vecna

{3}

Artefact légendaire : équipement

Au début du combat pendant votre tour, la créature équipée ou une créature que vous contrôlez appelée Vecna gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

Équipement — Payez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

- Si vous contrôlez à la fois Vecna et la Main de Vecna équipée à une autre créature, vous choisissez à quelle créature appliquer le bonus au moment où la capacité déclenchée se résout.
  - La capacité déclenchée de la Main de Vecna utilise le nombre de cartes de votre main au moment où elle se résout pour déterminer le bonus que gagne la créature. Il ne change pas, même si le nombre de cartes dans votre main change plus tard pendant le tour.
-

### Manceuvre de ralliement

{2} {W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Jusqu'à une autre créature ciblée gagne +0/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois.
- La première cible gagne toujours +2/+0 et l'initiative. Si vous ne ciblez qu'une créature, vous ne pouvez pas choisir de lui faire gagner +0/+2 et le lien de vie.

---

### Métamorphose suprême

{4} {U} {U}

Éphémère

Un artefact ciblé ou une créature ciblée devient une copie d'un autre artefact ciblé ou d'une autre créature ciblée.

- L'effet de la Métamorphose suprême n'a pas de durée. L'effet de copie qu'elle crée persiste tant que la première cible reste sur le champ de bataille.
- La Métamorphose suprême fait que le premier permanent ciblé copie les valeurs imprimées du deuxième permanent ciblé, y compris les effets de copie et de mutation qui lui sont appliqués. Elle ne copie pas les marqueurs sur ce permanent ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le premier permanent ciblé copie un permanent qui copie quelque chose d'autre, il devient ce que la deuxième cible copie.
- Si un effet commence à s'appliquer sur le premier permanent ciblé avant qu'il ne devienne une copie d'un autre permanent, cet effet continue de s'appliquer.
- Si la première cible devient une créature au tour où elle arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec elle ou utiliser ses capacités {T} à moins qu'elle ait la célérité.
- Si le permanent ciblé est un équipement attaché à une créature et qu'il devient une copie d'un permanent non-équipement, il devient détaché. S'il devient une copie d'un équipement, il reste attaché.
- Si l'une des cibles est une cible illégale pour la Métamorphose suprême au moment où elle se résout, le sort ne fait rien.

---

### Mimique

{2}

Artefact : trésor

{T}, sacrifiez le Mimique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{2} : Le Mimique devient une créature-artefact

Changeforme avec une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet fait référence à un trésor, cela signifie n'importe quel artefact Trésor, pas seulement un jeton d'artefact Trésor.

- Le Mimique est toujours un trésor une fois que sa dernière capacité se résout, mais Trésor est un type d'artefact, jamais un type de créature.
- 

Mignon des puissants

{R}

Créature : kobold

0/1

Menace

*Tactique de meute* — À chaque fois que le Mignon des puissants attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature Dragon de votre main.

- Une carte de créature Dragon est une carte de créature avec le type de créature dragon, pas nécessairement une carte de créature avec le mot « dragon » dans son nom.
  - Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le dragon attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que le Mignon des puissants attaque.
  - La carte de créature est déjà engagée et attaquante au moment où elle est mise sur le champ de bataille. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature devient engagée ou à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclencheront pas.
- 

Minsc, rôdeur apprécié

{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et ranger

3/3

Quand Minsc, rôdeur apprécié arrive sur le champ de bataille, créez Bouh, un jeton de créature légendaire 1/1 rouge Hamster avec le piétinement et la célérité.

{X} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez a une force et une endurance de base de X/X et devient un géant en plus de ses autres types. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La capacité activée remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
  - Minsc nous a demandé (à plusieurs reprises) de vous rappeler que Bouh est le seul hamster géant spatial miniature des Royaumes.
-

Moine de la main ouverte

{W}

Créature : elfe et moine

1/1

*Déluge de coups* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Moine de la main ouverte.

- Le Moine de la main ouverte n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où le premier sort a été lancé. Par exemple, si le Moine de la main ouverte est le premier sort que vous lancez et que vous lancez ensuite un autre sort après la résolution du Moine de la main ouverte, ce sort déclenche la capacité Déluge de coups.
- Si le Moine de la main ouverte est le deuxième sort que vous lancez pendant un tour, les sorts que vous lancez après ce moment lors du même tour ne déclenchent pas la capacité Déluge de coups.

---

Mordenkainen

{4} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Mordenkainen

5

+2: Piochez deux cartes, puis mettez une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque.

-2: Créez un jeton de créature bleue Chien et Illusion avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au double du nombre de cartes dans votre main. »

-10: Échangez votre main et votre bibliothèque, puis mélangez. Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main ».

- La force et l'endurance du jeton Chien et Illusion changent en même temps que le nombre de cartes dans votre main.
- Les cartes mises dans votre main avec la dernière capacité de Mordenkainen ne sont pas « piochées ». Tout ce qui s'intéresse au fait que vous piochiez des cartes ne remarquera pas que votre main est soudainement très, très remplie.

---

Mot de pouvoir mortel

{1} {B}

Éphémère

Détruisez une créature non-Ange, non-Démon, non-Diable, non-Dragon ciblée.

- Une créature est une cible légale pour le Mot de pouvoir mortel si elle n'a aucun de ces quatre types de créature. Si elle a un de ces quatre types de créature, ce n'est pas une cible légale, même si elle a aussi un type de créature qui ne fait pas partie de ces quatre. Par exemple, un Démon et Gredin n'est pas une cible légale pour ce sort.
-

Nadaar, paladin dévoué  
{2} {W}  
Créature légendaire : dragon et chevalier  
3/3

Vigilance  
À chaque fois que Nadaar, paladin dévoué arrive sur le champ de bataille ou attaque, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)  
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 tant que vous avez terminé un donjon.

- Nadaar n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où vous avez terminé un donjon pour que sa dernière capacité fonctionne.

---

Nécroprêtresse de Myrkul  
{2} {B} {B}  
Créature : tieffelin et clerc  
2/2

Les squelettes, les vampires et les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Squelette.

- Une créature que vous contrôlez qui a plus d'un des types de créature listés dans la première capacité ne gagnera que +1/+1.
- La Nécroprêtresse de Myrkul n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille quand la créature est morte. Par exemple, si une créature meurt au combat pendant votre tour et que vous jouez la Nécroprêtresse de Myrkul pendant votre deuxième phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- La dernière capacité de la Nécroprêtresse de Myrkul ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte ce tour-ci au moment où l'étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

---

Noiremort, dracoliche  
{2} {B} {B}  
Créature légendaire : zombie et dragon  
5/2

Flash  
Vol  
Noiremort, dracoliche arrive sur le champ de bataille engagé.  
Vous pouvez lancer Noiremort, dracoliche depuis votre cimetière si une créature qui n'est pas appelée Noiremort, dracoliche est morte ce tour-ci.

- La dernière capacité de Noiremort, dracoliche ne s'intéresse qu'au fait qu'une créature qui n'est pas appelée Noiremort, dracoliche soit morte pendant le tour, même si Noiremort, dracoliche n'est pas dans



vosre cimetièrre au moment où cela se produit. Peu importe qu'une créature appelée Noiremort, dracoliche meure également, et peu importe ce qui arrive à la créature après qu'elle meurt. Par exemple, si la créature qui est morte est un jeton ou si la carte de créature quitte le cimetière plus tard pendant le tour, vous pouvez toujours lancer Noiremort, dracoliche.

- Noiremort, dracoliche s'intéresse au nom de la créature au moment où elle quitte le champ de bataille, pas à son nom quand elle est dans le cimetière. Par exemple, si une créature avec un nom différent devient une copie de Noiremort, dracoliche puis meurt, vous ne pourrez pas lancer Noiremort, dracoliche depuis votre cimetière.
- Lancer Noiremort, dracoliche depuis votre cimetière suit les règles normales pour lancer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables.

---

Nuée de météores

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

Rituel

La Nuée de météores inflige 8 blessures réparties comme vous le désirez entre X cibles, créatures et/ou planeswalkers.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez la Nuée de météores. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. Étant donné qu'il y a un maximum de 8 cibles, X ne peut pas être supérieur à 8.
- Si la Nuée de météores a au moins une cible et que certaines d'entre elles (mais pas toutes) sont illégales au moment où la Nuée de météores essaie de se résoudre, le nombre de blessures infligées aux cibles légales restantes ne change pas. Si toutes les cibles deviennent illégales, la Nuée de météores ne se résout pas.

---

Ogre zombie

{3} {B} {B}

Créature : zombie et ogre

3/5

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

- L'Ogre zombie n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où la créature est morte pour que sa capacité fonctionne.
  - La capacité de l'Ogre zombie ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte ce tour-ci au moment où l'étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
-

Orbe des dragons

{1}{R}

Artefact

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon ou activer des capacités de dragon.

{R}, {T}, sacrifiez l'Orbe des dragons : Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de dragon parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Une carte de dragon est une carte avec le type de créature dragon dans sa ligne de type. De même, une créature sur le champ de bataille est un dragon si elle a le type de créature dragon. Une carte qui a « dragon » dans son nom (comme l'Orbe des dragons) n'est pas une carte de dragon à moins qu'elle n'ait aussi le type de créature dragon.
- 

Orcus, prince de la Non-Vie

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

Créature légendaire : démon

5/3

Vol, piétinement

Quand Orcus, prince de la Non-Vie arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Chaque autre créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. Vous perdez X points de vie.
- Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à X cartes de créature ciblées avec une valeur totale de mana inférieure ou égale à X. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez lancer Orcus, prince de la Non-Vie avec X étant égal à 0. Si vous faites ainsi, la capacité déclenchée ne fait rien au moment où elle se résout.
- 

Oswald Tordviolon

{1}{W}

Créature légendaire : gnome et artificier

2/2

*Bricolage magique* — {W}, {T}, sacrifiez un artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de l'artefact sacrifié, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de mana d'un artefact est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit (à moins que cet artefact ne copie quelque chose d'autre, voir ci-dessous). Si son coût de mana inclut {X}, X est considéré être 0. S'il n'a aucun symbole de mana dans son coin supérieur droit (parce que c'est un terrain animé qui est aussi un artefact, par exemple), sa valeur de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) payés quand le sort d'artefact a été lancé.

- Un jeton a une valeur de mana de 0 à moins qu'il ne copie autre chose.
- Si une créature copie autre chose, sa valeur de mana est la valeur de mana de ce qu'elle copie.

Outils de voleur

{1} {B}

Artefact : équipement

Quand les Outils de voleur arrivent 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. »)*

La créature équipée ne peut pas être bloquée tant que sa force est inférieure ou égale à 3.

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La force de la créature équipée est vérifiée uniquement pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Si sa force devient supérieure à 3 après que les bloqueurs ont été déclarés, elle ne peut quand même pas être bloquée. De même, si sa force devient inférieure ou égale à 3 après avoir été bloquée, cela ne la rend pas non-bloquée.

Pisteur des ténèbres

{2} {W}

Créature : nain et ranger

2/3

Tant que vous avez terminé un donjon, le Pisteur des ténèbres a la double initiative.

- Le Pisteur des ténèbres a la double initiative même s'il n'était pas sur le champ de bataille au moment où vous avez terminé un donjon.

Polymorphe de Mordenkainen

{1} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée devient un dragon avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le vol. *(Elle perd tous ses autres types de créature.)*

- La créature ne perd aucune de ses capacités.
- Le Polymorphe de Mordenkainen remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

### Projectile magique

{1} {R} {R}

Rituel

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Le Projectile magique inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez le Projectile magique. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.
  - Si le Projectile magique a au moins une cible et que certaines d'entre elles (mais pas toutes) sont illégales au moment où le Projectile magique essaie de se résoudre, le nombre de blessures infligées aux cibles légales restantes ne change pas. Si toutes les cibles deviennent illégales, le Projectile magique ne se résout pas.
- 

### Puits portable

{W}

Artefact

Quand le Puits portable arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Puits portable quitte le champ de bataille.

- Si le Puits portable quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
  - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
  - Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.
  - Nous vous conseillons de garder votre Sac sans fond bien à l'abri.
-

Quinze mètres de corde

{1}

Artefact

*Escalader* — {T} : Un mur ciblé ne peut pas bloquer ce tour-ci.

*Ligoter* — {3}, {T} : Une créature ciblée ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

*Descendre en rappel* — {4}, {T} : Aventurez-vous dans le donjon. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

- Activer la capacité Escalader après qu'un mur a bloqué ne modifiera pas ou n'annulera pas ce blocage.
  - La capacité Ligoter n'engage pas la créature, elle l'empêche seulement de se dégager si elle est déjà engagée ou devient engagée par un autre moyen.
- 

Rayon de givre

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Quand le Rayon de givre arrive sur le champ de bataille, si la créature enchantée est rouge, engagez-la.

Tant que la créature enchantée est rouge, elle perd toutes ses capacités.

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

- Si la créature enchantée est rouge (ou si elle devient rouge), elle perd toutes les capacités qu'elle avait avant le moment où le Rayon de givre lui est devenu attaché. Elle garde toutes les capacités qui lui sont accordées après que le Rayon de givre lui est devenu attaché.
  - Si la créature enchantée est rouge et a une capacité de définition de caractéristique qui spécifie ses types ou ses couleurs, cette capacité a quand même son effet parce qu'elle est appliquée avant que la créature ne perde la capacité.
  - Si la créature enchantée est rouge et a une capacité de définition de caractéristique qui spécifie sa force et/ou son endurance, cette capacité n'a pas son effet. Dans ce cas, sa force et/ou son endurance (le cas échéant) devient 0.
  - Dans certains cas, un permanent non-créature peut devenir une créature à cause d'une capacité statique qu'il a, comme le Grand maître des fleurs. Si le Rayon de givre devient attaché à une telle créature et que cette créature est rouge ou devient rouge, ce permanent perd la capacité faisant de lui une créature. Cela fait que le Rayon de givre enchante quelque chose qu'il ne peut pas enchanter, et l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. De ce fait, le permanent qui était enchanté redeviendra probablement une créature.
-

Repaire de l'hydre

Terrain

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, le Repaire de l'hydre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{X}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Repaire de l'hydre devient une créature X/X verte Hydre. C'est toujours un terrain. X ne peut pas être 0.

- Si le Repaire de l'hydre arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain, il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
- Si vous transformez le Repaire de l'hydre en une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui.

---

Repos long

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

Rituel

Renvoyez X cartes avec des valeurs de mana différentes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Si au moins huit cartes ont été renvoyées dans votre main de cette manière, votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Exilez le Repos long.

- Donner une valeur précise à votre total de points de vie correspond à gagner ou perdre des points de vie, le cas échéant.

---

Révélation soudaine

{4}{U}{U}

Éphémère

Piochez une carte pour chaque valeur de mana différente parmi les cartes non-terrain dans votre cimetière.

- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
  - Bien que les cartes de terrain ne soient pas prises en compte, les cartes non-terrain avec une valeur de mana de 0 le sont. Par exemple, si les cartes dans votre cimetière sont une carte d'artefact avec un coût de mana de {X} et une carte de rituel avec un coût de mana de {2}{U}, vous piochez deux cartes.
-

### Sac sans fond

{1}

#### Artefact

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte de votre cimetière.

{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{4}, {T}, sacrifiez le Sac sans fond : Renvoyez toutes les cartes exilées par le Sac sans fond dans la main de leur propriétaire.

- Si vous vous défaussez d'une carte, mais que celle-ci n'est pas dans votre cimetière au moment où la première capacité du Sac sans fond se résout, cette carte reste là où elle a été déplacée.
- Si vous contrôlez plus d'un Sac sans fond, vous choisissez lequel contient la carte défaussée. Les autres Sacs sans fond ne peuvent pas renvoyer cette carte.
- Vous piochez et vous vous défaussez pendant que la deuxième capacité du Sac sans fond se résout. Aucun joueur ne peut agir, et rien d'autre ne peut se passer jusqu'à ce que vous ayez pioché et que vous vous soyez défaussé d'une carte.
- Si le Sac sans fond est mis en exil quand vous le sacrifiez (peut-être à cause de l'effet de la Ligne ley du vide), il reste en exil. Il n'est pas renvoyé dans votre main.
- Si le Sac sans fond quitte le champ de bataille, les objets qu'il contenait sont exilés pour toujours (et peut-être même éparpillés dans le Multivers). Si la même carte de Sac sans fond est renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme un nouvel objet sans accès aux cartes stockées par l'ancien.

---

### Seigneur bandit hobgobelin

{1} {R} {R}

Créature : goblin et gremlin

2/3

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{R}, {T} : Le Seigneur bandit hobgobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de gobelins qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci à n'importe quelle cible.

- La capacité activée du Seigneur bandit hobgobelin ne compte que le nombre de gobelins qui sont arrivés sur le champ de bataille ce tour-ci. Peu importe si ces gobelins sont toujours sur le champ de bataille au moment où elle se résout.
- Si aucun goblin n'est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, aucune blessure n'est infligée. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que des blessures sont infligées ne se déclenchent pas.

---

### Séparation du groupe

{3} {U} {U}

#### Rituel

Choisissez un joueur ciblé. Renvoyez la moitié des créatures qu'il contrôle dans la main de leur propriétaire, arrondie à l'unité supérieure.

- Le joueur qui contrôle la Séparation du groupe choisit quelles créatures sont renvoyées dans la main de leur propriétaire au moment où elle se résout.

---

Shessra, murmure de la mort

{2} {B} {G}

Créature légendaire : humain et elfe et psychagogue

1/3

*Murmures ensorcelants* — Quand Shessra, murmure de la mort arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

*Murmures de la tombe* — Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si la créature affectée par la capacité Murmures ensorcelants est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.
- La dernière capacité de Shessra, murmure de la mort ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte ce tour-ci au moment où l'étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

---

Sphère d'annihilation

{X} {B}

Artefact

La Sphère d'annihilation arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « vide » sur elle.

Au début de votre entretien, exilez la Sphère d'annihilation, toutes les créatures et tous les planeswalkers avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « vide » sur elle, et toutes les cartes de créature et de planeswalker dans les cimetières avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « vide » sur elle.

- Si un permanent sur le champ de bataille ou une carte d'un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer la valeur de mana de cette carte.

---

Souhait

{2} {R}

Rituel

Vous pouvez jouer une carte que vous possédez en dehors de la partie ce tour-ci.

- Vous choisissez la carte à jouer depuis l'extérieur de la partie au moment où vous la jouez, pas au moment où le Souhait se résout.



- Vous devez quand même payer tous les coûts pour jouer une carte de cette manière, et vous devez suivre toutes les règles de temps habituelles.
- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Dans les événements en format Limité, votre réserve inclut un nombre arbitraire de terrains de base. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

#### Talisman du farceur

{U}

Artefact : équipement

*Invocation de duplicata* — La créature équipée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier le Talisman du farceur. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

Équipement {2}

- Si votre Talisman du farceur est d'une manière quelconque équipé à une créature qu'un autre joueur contrôle, ce joueur ne pourra pas sacrifier le Talisman du farceur au moment où la capacité déclenchée se résout, car il ne le contrôle pas.

#### Talisman du faucheur

{B}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que la créature équipée attaque seule, le joueur défenseur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Quand la créature équipée attaque seule, les deux capacités se déclenchent.

#### Tanière du gobelours

Terrain

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Tanière du gobelours arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

{3}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Tanière du gobelours devient une créature 3/2 rouge Gobelin avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin qui est engagé et attaquant ». C'est toujours un terrain.

- Si la Tanière du gobelours arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain, elle ne tient pas compte de ces autres terrains quand elle détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.

- Si vous transformez la Tanière du gobelours en une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec elle.
- Si la dernière capacité de la Tanière du gobelours est activée plusieurs fois pendant un tour, il y aura plusieurs occurrences de la capacité déclenchée qu'elle accorde. Par exemple, si vous l'activez deux fois et que vous attaquez, vous créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelins qui sont engagés et attaquants.

Targ Nar, gnoll croc-démon

{R}{G}

Créature légendaire : gnoll

2/2

*Tactique de meute* — À chaque fois que Targ Nar, gnoll croc-démon attaque, si vous avez attaqué avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2}{R}{G} : Doublez la force et l'endurance de Targ Nar 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. C'est aussi vrai pour l'endurance.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, la créature gagne -X/-0, où X est la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné -4/-0 à une créature 2/2 afin qu'elle soit une créature -2/2, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+2, et elle devient une créature -4/4.

Temple de la Reine des Dragons

Terrain

Au moment où le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main. Le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez révélé une carte de dragon de cette manière ou que vous ne contrôliez un dragon.

Au moment où le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

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

- Une carte de dragon est une carte avec le type de créature dragon dans sa ligne de type. De même, une créature sur le champ de bataille est un dragon si elle a le type de créature dragon. Une carte qui a « dragon » dans son nom (comme le Temple de la Reine des Dragons) n'est pas une carte de dragon à moins qu'elle n'ait aussi le type de créature dragon.

Tiamat

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

Créature légendaire : dragon et dieu

7/7

Vol

Quand Tiamat arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à cinq cartes de dragon avec chacune des noms différents qui ne sont pas appelées Tiamat, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de Tiamat se déclenche si vous lancez Tiamat depuis n'importe quelle zone, pas seulement depuis votre main. Une fois de plus, pensez à la zone de commandement.
- Une carte de dragon est une carte avec le type de créature dragon dans sa ligne de type. Une carte qui a « dragon » dans son nom (comme le Disciple du dragon) n'est pas une carte de dragon à moins qu'elle n'ait aussi le type de créature dragon.

---

Trelasarra, danseuse de la lune

{G}{W}

Créature légendaire : elfe et clerc

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur Trelasarra, danseuse de la lune et regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

- Si vous gagnez des points de vie en même temps que Trelasarra, danseuse de la lune subit des blessures mortelles, elle meurt avant que sa capacité déclenchée ne mette un marqueur +1/+1 sur elle, mais vous avez quand même regard 1.
  - Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement de gain de points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
  - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct de gain de points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Tyrannœil sinistre

{4} {B} {B}

Créature : tyrannœil

6/5

Quand le Tyrannœil sinistre arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- *Cône d'antimagie* — Chaque adversaire sacrifie un enchantement.
- *Rayon de terreur* — Les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. (*Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

- Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire choisit dans l'ordre du tour quel enchantement sacrifier et connaît les choix effectués par les autres joueurs avant lui. Une fois ces décisions prises, les enchantements choisis sont tous sacrifiés au même moment.
- 

Vagabond sinistre

{1} {B}

Créature : goblin et psychagogue

5/3

Flash

*Histoire tragique* — Ne lancez ce sort que si une créature est morte ce tour-ci.

- La capacité du Vagabond sinistre ne s'intéresse pas à qui contrôlait la créature qui est morte.
- 

Ver pourpre

{5} {G} {G}

Créature : ver

8/7

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

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

- La première capacité du Ver pourpre ne réduit jamais son coût de plus de {2}, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.
- 

Vous arrivez à une rivière

{1} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- *Vous résistez au courant* — Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
- *Vous trouvez un gué* — Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Lancer ce sort et choisir le mode Vous trouvez un gué en ciblant une créature attaquante qui est déjà bloquée ne change pas ou n'annule pas ce blocage. Elle gagnera quand même +1/+0.
- 

Vous arrivez au camp des gnolls

{1}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- *Vous les intimidez*— Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
  - *Vous les combattez*— Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.
- Lancer ce sort et choisir le mode Vous les intimidez après que les bloqueurs ont été déclarés ne change ou n'annule aucun blocage.
- 

Vous trouvez des prisonniers

{1}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- *Vous brisez leurs chaînes* — Détruisez un artefact ciblé.
  - *Vous les interrogez* — Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.
- Pour le mode Vous les interrogez, les cartes que vous n'avez pas choisies restent en exil. Si vous ne jouez pas la carte choisie, elle reste aussi en exil.
- 

Xanathar, baron de la guilde

{4}{U}{B}

Créature légendaire : tyrannœil

5/6

Au début de votre entretien, choisissez un adversaire ciblé. Jusqu'à la fin du tour, ce joueur ne peut pas lancer de sorts, vous pouvez regarder la carte du dessus de sa bibliothèque à tout moment, vous pouvez jouer la carte du dessus de sa bibliothèque et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de cette manière.

- L'adversaire ciblé peut toujours lancer des sorts en réponse à la capacité de Xanathar, baron de la guilde pendant votre entretien. Si ce joueur est d'une manière quelconque devenu une cible illégale pour la capacité au moment où elle essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien. Il peut lancer des sorts et vous ne pouvez pas regarder ou jouer la carte du dessus de sa bibliothèque.
- Pendant votre tour, vous pouvez regarder la carte du dessus de la bibliothèque de l'adversaire de votre choix 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 cette bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort du dessus de cette bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la carte suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Xanathar ne change pas le moment où vous pouvez lancer des sorts ou jouer des terrains. Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps habituelles et le nombre limite de mises de jeu de terrain.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts des sorts lancés de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.

---

Xorn

{2} {R}

Créature : élémental

3/2

Si vous deviez créer au moins un jeton Trésor, à la place créez ces jetons plus un jeton Trésor supplémentaire.

- Si vous contrôlez plusieurs copies de Xorn, vous créez autant de jetons Trésor supplémentaires.

---

Zalto, duc des géants du feu

{3} {R} {R}

Créature légendaire : géant et barbare

7/3

Piétinement

À chaque fois que Zalto, duc des géants du feu subit des blessures, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

- Si Zalto subit des blessures mortelles, vous pouvez quand même vous aventurer dans le donjon.
- Si Zalto subit des blessures de plusieurs sources en même temps (généralement des créatures qui le bloquent), vous ne vous aventurez dans le donjon qu'une seule fois.

---

Zariel, archiduchesse d'Averne

{2} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Zariel

4

+1: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

0: Créez un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

-6: Vous gagnez un emblème avec « À la fin de la première phase de combat pendant votre tour, dégagez une créature ciblée que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. »

- Il n'y a pas de phase principale entre les phases de combat. Vous passez directement de la première phase de combat à la deuxième phase de combat.
- La capacité de l'emblème peut cibler n'importe quelle créature que vous contrôlez, pas seulement une créature qui est engagée.
- Si la cible de la capacité de l'emblème devient une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'aurez pas de phase de combat supplémentaire.
- Si vous avez plus d'un emblème de Zariel, les capacités se déclenchent chacune à la fin de la première phase de combat pendant votre tour. Vous pouvez choisir la même créature comme cible pour chaque capacité. Ces cibles se dégagent avant tout combat supplémentaire. Aucune créature ne se dégage entre la première phase de combat supplémentaire et la deuxième phase de combat supplémentaire (ou entre la deuxième et la troisième, et ainsi de suite, et... bon, ça fait combien de temps que Zariel est sous votre contrôle ?!)

---

## **NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER FORGOTTEN REALMS* : *AVENTURES DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS***

---

Blâme infernal

{2} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, les permanents que vos adversaires contrôlent acquièrent « Quand ce permanent inflige des blessures au joueur qui a lancé le Blâme infernal, sacrifiez ce permanent. Vous perdez 2 points de vie. »

- Quand la capacité déclenchée accordée par le Blâme infernal aux permanents se résout, si le contrôleur de ce permanent ne peut pas le sacrifier, il perd quand même 2 points de vie. De même, s'il ne peut pas perdre de points de vie, il sacrifie quand même le permanent.
- Si un joueur lance plus d'un Blâme infernal pendant un tour, les permanents acquièrent plusieurs occurrences de la capacité déclenchée. Chacune se déclenche et se résout séparément. Par exemple, si vous lancez le Blâme infernal deux fois, chaque permanent qui vous a infligé des blessures fait que son contrôleur perd 4 points de vie.
- Si plus d'un joueur lance le Blâme infernal pendant un tour, certains permanents acquièrent plusieurs occurrences de la capacité déclenchée qui font référence à plusieurs joueurs. Chacune se déclenche uniquement pour le joueur qui a lancé le Blâme infernal qui lui a accordé la capacité.
- Les copies du Blâme infernal qui n'ont pas été lancées donnent la capacité aux permanents adverses, mais cette capacité ne fait rien, car aucun joueur n'a lancé cette copie du Blâme infernal.
- Si un sort ou une capacité fait qu'un autre joueur acquiert le contrôle du Blâme infernal pendant qu'il est sur la pile, les permanents contrôlés par les adversaires de ce joueur acquièrent la capacité (dont probablement des permanents que vous contrôlez). Cependant, vous êtes quand même le joueur qui a lancé le Blâme infernal, donc la capacité se déclenche à chaque fois qu'un de ces permanents inflige des blessures à vous et pas au joueur qui contrôle le Blâme infernal au moment où il se résout.

---

Casse-tête de protection néthérisse

{3}{U}

Enchantement

*Focalisation de rayon* — Au début de votre entretien, lancez un d4. Regard X, X étant le résultat.

*Illumination parfaite* — À chaque fois que vous obtenez le résultat naturel le plus élevé d'un dé, piochez une carte.

- Si vous faites un 4 naturel en résolvant la capacité Focalisation de rayon, vous appliquez regard avant de piocher une carte pour la capacité Illumination parfaite.
- Si on vous instruit de lancer plusieurs dés (à une exception près, voir ci-dessous) et que plus d'un affiche le résultat naturel le plus élevé, la capacité Illumination parfaite se déclenche autant de fois.
- Tout lancer de dé qui est ignoré, comme celui de l'effet de la Guide pixie, ne provoque pas le déclenchement de la capacité Illumination parfaite.

---

Catti-Brie de Castelmithral

{G}{W}

Créature légendaire : humain et archer

2/2

Initiative, portée

À chaque fois que Catti-Brie de Castelmithral attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque équipement qui lui est attaché.

{1}, retirez tous les marqueurs +1/+1 de Catti-Brie : Elle inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de marqueurs retirés de cette manière.

- Si une créature bloqueuse est détruite à cause de blessures infligées de cette manière, la créature qu'elle bloquait est toujours considérée comme bloquée. À moins que la créature attaquante n'ait le piétinement, elle n'inflige pas de blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.
- Si Catti-Brie de Castelmithral n'a aucun marqueur, vous pouvez quand même activer la dernière capacité. Cela n'infligera aucune blessure, mais cela comptera comme cibler quelque chose pour des capacités comme celle du Destrier de la Féerie.

---

Ceinturon de force de géant

{1}{G}

Artefact : équipement

La créature équipée a une force et une endurance de base de 10/10.

Équipement {10}. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force de la créature qu'elle cible.



- Le Ceinturon de force de géant remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature équipée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

---

#### Championne drakéide

{2} {R} {G}

Créature : dragon et guerrier

5/3

Piétinement

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige au moins 5 blessures à un joueur, piochez une carte.

- La dernière capacité de la Championne drakéide se déclenche uniquement si au moins 5 blessures sont infligées par la même source au même moment. Si une source inflige 3 blessures à un joueur et inflige ensuite 2 blessures supplémentaires à ce même joueur, cela ne provoquera pas le déclenchement de la capacité.

---

#### Chevaucher l'avalanche

{G} {U}

Éphémère

Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash. Quand vous lancez votre prochain sort ce tour-ci, ciblez jusqu'à une créature. Mettez X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la valeur de mana de ce sort.

- Lancer Chevaucher l'avalanche ne nécessite pas de cible. Au moment où vous mettez la capacité déclenchée à retardement sur la pile après avoir lancé votre prochain sort, vous choisissez la créature ciblée, le cas échéant.

---

#### Dragon du chaos

{1} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol, célérité

Le Dragon du chaos attaque à chaque combat si possible. Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur lance un d20. Si au moins un adversaire a eu le résultat le plus élevé, le Dragon du chaos ne peut pas attaquer ce joueur ou les planeswalkers qu'il contrôle pendant ce combat.

- Vous lancez un d20 ainsi que vos adversaires. Si vous avez un résultat supérieur à celui de tous vos adversaires, le Dragon du chaos n'a aucune restriction concernant qui il peut attaquer.
-

Druide de purification

{3} {G}

Créature : humain et druide

2/3

Quand le Druide de purification arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur peut choisir un artefact ou un enchantement que vous ne contrôlez pas. Détruisez chaque permanent choisi de cette manière.

- Les joueurs font leur choix dans l'ordre du tour et peuvent connaître les choix faits avant le leur. Ils peuvent choisir un artefact ou un enchantement qui a déjà été choisi par un autre joueur. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, les permanents sont détruits simultanément.
- 

Éclaireur de chemin de minuit

{2} {W} {U}

Créature : humain et sorcier

2/3

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures légendaires. À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

- Les créatures non-bloquées avec la double initiative infligent des blessures deux fois, ce qui fait que la dernière capacité de l'Éclaireur de chemin de minuit se déclenche deux fois.
- 

Ensorcelleur de magie sauvage

{3} {R}

Créature : orque et shaman

4/3

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

- Le premier sort que vous lancez depuis l'exil à chaque tour a la cascade, même si ce n'est pas le premier sort que vous lancez ce tour-ci.
- Cependant, si vous lancez un sort depuis l'exil puis que, plus tard pendant le tour, l'Ensorcelleur de magie sauvage arrive sous votre contrôle, l'Ensorcelleur de magie sauvage ne donne pas la cascade à un autre sort que vous lancez depuis l'exil ce tour-ci.
- Si vous contrôlez plus d'un Ensorcelleur de magie sauvage, le premier sort que vous lancez depuis l'exil aura autant d'occurrences de la cascade, chacune se déclenchant séparément.
- Si, au moment de résoudre la capacité de cascade du premier sort lancé depuis l'exil pendant un tour, vous lancez un deuxième Ensorcelleur de magie sauvage avec la cascade, le sort n'aura pas à nouveau la cascade.

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts. Par exemple, la valeur de mana de l'Ensorceleur de magie sauvage est toujours 4.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a  $\{X\}$  dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- À cause d'un changement de règle récent sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.

Épée des heures

$\{2\}$

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Équipement  $\{2\}$  ( $\{2\}$  : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, comptez le nombre de marqueurs +1/+1 qui sont actuellement sur ce permanent et mettez-en autant sur lui. Tout effet de remplacement qui modifie ce nombre s'applique comme il se doit.
- Si la créature équipée subit des blessures mortelles en même temps qu'elle inflige des blessures de combat, elle meurt avant que les marqueurs sur elle puissent être doublés. Cependant, vous lancez quand même un d12, ce qui peut provoquer le déclenchement des capacités d'autres permanents.

### Examen approfondi

{2} {W}

#### Enchantement

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

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

- La première capacité de l'Examen approfondi ne peut se déclencher qu'une fois par combat, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles vous attaquez.
- 

### Faille de l'Outreterre

#### Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, exilez la Faille de l'Outreterre : Lancez un d10.

Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si le propriétaire de ce permanent a moins de X cartes dans sa bibliothèque, mettez le permanent au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
- 

### Fiellefouet

{1} {R}

#### Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0 et a la portée.

À chaque fois que la créature équipée subit des blessures, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

Équipement {2} {R}

- Utilisez la force de la créature équipée au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature équipée n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille.
  - Si la créature équipée n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée se résout, mais qu'elle a le lien de vie quand elle quitte le champ de bataille, vous gagnez des points de vie.
-

Frénésie du berserker

{2} {R}

Éphémère

Ne lancez ce sort qu'avant le combat ou pendant le combat avant la déclaration des bloqueurs.

Lancez deux d20 et ignorez le résultat le plus bas.

1-14 | Choisissez n'importe quel nombre de créatures.

Elles bloquent ce tour-ci si possible.

15-20 | Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

- Si vous faites un double, ignorez un des lancers et utilisez le résultat de l'autre.
- Un lancer ignoré n'a en pratique jamais eu lieu. Aucune capacité ne se déclenche à cause d'un lancer ignoré.
- Quand vous choisissez les blocages pour les créatures que vous ne contrôlez pas, vous devez toujours faire des choix légaux. Par exemple, vous ne pouvez pas choisir d'avoir une créature sans le vol ou la portée qui bloque une créature avec le vol.
- S'il y a un coût associé au blocage par une créature et que vous choisissez que cette créature bloque, son contrôleur peut choisir de payer ce coût ou non. Si ce joueur ne paie pas ce coût, vous devez proposer une nouvelle série de créatures bloqueuses.

---

Galea, embraseuse d'espoir

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

Créature légendaire : elfe et chevalier

4/4

Vigilance

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

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement depuis le dessus de votre bibliothèque. Quand vous lancez un sort d'équipement de cette manière, il acquiert « Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. »

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est 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 lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la carte suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
  - Galea, embraseuse d'espoir ne change pas le moment où vous pouvez lancer des sorts d'aura et d'équipement. Normalement, cela signifie pendant votre phase principale, quand la pile est vide, même si le flash peut changer ça.
  - Vous devrez quand même payer tous les coûts du sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
-

Golem d'argile

{4}

Créature-artefact : golem

4/4

{6}, lancez un d8 : Monstruosité X, X étant le résultat.

*(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

*Berserk* — Quand le Golem d'argile devient monstrueux, détruisez un permanent ciblé.

- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe. Cependant, étant donné que lancer le d8 fait partie du coût d'activation de la capacité, si vous n'êtes pas satisfait de votre lancer et que vous avez {6} supplémentaires de disponibles, vous pouvez répondre à la capacité en activant à nouveau la capacité. Bonne chance !
- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient monstrueuse ne se déclenche pas si cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité de monstruosité se résout.
- Vous pouvez activer la première capacité du Golem d'argile même une fois qu'il est devenu monstrueux. Il ne redevient pas monstrueux et vous ne mettez aucun marqueur sur lui, mais vous lancez un dé pour activer la capacité, ce qui peut faire que les capacités d'autres permanents se déclenchent.

---

Klauth, ancêtre sans égal

{5} {R} {G}

Créature légendaire : dragon

4/4

Vol, célérité

À chaque fois que Klauth, ancêtre sans égal attaque, ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la force totale des créatures attaquantes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- Malgré le fait qu'elle peut produire du mana au moment où elle se résout, la capacité déclenchée de Klauth n'est pas une capacité de mana, car sa condition de déclenchement n'est pas l'activation ou la résolution d'une capacité de mana activée. Cela signifie qu'elle utilise la pile et qu'on peut lui répondre. Notamment, les joueurs peuvent répondre en détruisant les créatures attaquantes pour réduire la quantité de mana produite.
-

Lorcan, collectionneur de sorciers

{5} {B} {B}

Créature légendaire : diable

6/6

Vol

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana. Si vous faites ainsi, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. C'est un psychagogue en plus de ses autres types.

Si un psychagogue que vous contrôlez devait mourir, exilez-le à la place.

- La deuxième capacité de Lorcan, collectionneur de sorciers s'intéresse seulement au type de la carte dans le cimetière, pas à son type dans n'importe quelle autre zone. Par exemple, les terrains animés qui meurent ne provoquent pas le déclenchement de la capacité. L'inverse est également vrai. Par exemple, si une créature lancée comme une aventure est contrecarrée, c'est une carte de créature dans le cimetière et la capacité déclenchée se déclenche.
- La dernière capacité de Lorcan affecte tous les psychagogues que vous contrôlez, pas uniquement ceux qu'il a collectés depuis le cimetière d'un adversaire.

---

Maléfice accablant

{1} {R} {R}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort non-créature, lancez un d6. Le Maléfice accablant inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au résultat. Puis attachez le Maléfice accablant à un autre de vos adversaires choisi au hasard.

- Si le Maléfice accablant est attaché à votre seul adversaire, il reste attaché à ce joueur au moment où la capacité se résout.

---

Manteau des Anciens

{3} {W} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées qui pourraient être attachées à la créature enchantée de votre cimetière.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

- Le Manteau des Anciens a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Le texte officiel est listé ci-dessus. Plus spécifiquement, vous ne pouvez choisir que des cartes d'aura et d'équipement dans votre cimetière qui pourraient être attachées légalement à la créature enchantée par le Manteau des Anciens.

- Au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, les cibles qui ne peuvent pas être légalement attachées à la créature enchantée par le Manteau des Anciens restent dans votre cimetière.
- Si le Manteau des Anciens devient attaché à une créature différente en réponse à sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille, la créature à laquelle il est attaché au moment où cette capacité se résout est la « créature enchantée », même si vous avez utilisé la créature enchantée originale pour choisir des cibles. Cela signifie que certaines de ces cibles pourraient devenir illégales.
- Si le Manteau des Anciens quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, le dernier permanent auquel il était attaché avant de quitter le champ de bataille est la « créature enchantée » (même si ce permanent n'est plus une créature).

Minn, illusionniste rusée

{1}{U}{U}

Créature légendaire : gnome et sorcier

1/3

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec « Cette créature gagne +1/+0 pour chaque autre illusion que vous contrôlez. »

À chaque fois qu'une illusion que vous contrôlez meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de cette créature.

- La dernière capacité de Minn utilise la force de l'illusion au moment où elle quitte le champ de bataille pour déterminer quelles cartes vous pouvez mettre sur le champ de bataille.

Monture fantôme

{3}{U}

Créature : cheval et illusion

4/3

Flash

Quand la Monture fantôme arrive sur le champ de bataille, exiliez une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que la Monture fantôme quitte le champ de bataille.

À chaque fois que la Monture fantôme attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la carte exilée, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

- La monture fantôme a reçu une mise à jour non fonctionnelle à son écriture. La carte imprimée fait référence à « la créature exilé ». Le texte corrigé (« carte exilée ») est inclus ci-dessus.
- Si la Monture fantôme quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.



- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille. La dernière capacité de la Monture fantôme ne crée aucun jeton.
- Même si le jeton créé par la capacité déclenchée attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- Vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la Monture fantôme attaque.
- Si la carte exilée a  $\{X\}$  dans son coût de mana,  $X$  est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la 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.
- Si la Monture fantôme exile d'une manière quelconque une carte non-créature, comme un terrain animé, elle crée quand même une copie de cette carte quand elle attaque. Elle arrive sur le champ de bataille engagée et sera sacrifiée à la fin du combat. Cependant, elle n'attaque pas et ce n'est pas une illusion.

Mouche d'ébène

$\{2\}$

Artefact

La Mouche d'ébène arrive sur le champ de bataille engagée.

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

$\{4\}$  : Lancez un dé. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez faire que la Mouche d'ébène devienne une créature-artefact  $X/X$  Insecte avec le vol,  $X$  étant le résultat.

À chaque fois que la Mouche d'ébène attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez si la Mouche d'ébène devient une créature au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, une fois que vous voyez le résultat du lancer de dé. Si vous ne choisissez pas d'en faire une créature à ce moment-là, vous ne pouvez pas choisir d'en faire une créature plus tard dans le tour à moins que vous n'activiez à nouveau la capacité.

Nihiloor

$\{2\}\{W\}\{U\}\{B\}$

Créature légendaire : horreur

3/5

Quand Nihiloor arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, engagez jusqu'à une créature dégagee que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, acquérez le contrôle d'une créature ciblée que ce joueur contrôle ayant une force inférieure ou égale à la force de la créature engagée tant que vous contrôlez Nihiloor.

À chaque fois que vous attaquez avec une créature qu'un adversaire possède, vous gagnez 2 points de vie et ce joueur perd 2 points de vie.

- Au moment où la première capacité déclenchée de Nihiloor se résout, vous choisissez jusqu'à une créature pour chaque adversaire, et vous les engagez toutes en même temps. Puis, une capacité déclenchée séparée est mise sur la pile pour chaque créature que vous engagez de cette manière. Ces capacités sont placées sur la pile dans l'ordre de votre choix. Si engager ces créatures provoque le déclenchement d'autres capacités que vous contrôlez, celles-ci sont aussi placées sur la pile à ce moment-là.
- La force de la créature engagée et la force de la créature ciblée sont vérifiées à la fois au moment où vous mettez la capacité sur la pile et au moment où la capacité se résout afin de veiller à ce que la cible soit légale.
- Si la créature engagée n'est plus sur le champ de bataille au moment où le déclencheur se résout, utilisez le moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la cible est toujours légale au moment où la capacité se résout.
- Si une créature que vous engagez pour la capacité de Nihiloor n'est plus engagée d'une manière quelconque au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout, cette capacité se résout quand même et vous acquérez quand même le contrôle de la cible tant qu'elle a une force inférieure à celle de la créature que vous avez engagée.
- Si Nihiloor quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve ou avant que sa capacité déclenchée réflexive ne se résolve, alors vous n'acquérez le contrôle d'aucune créature.

#### Partage du butin

{1} {R}

#### Enchantement

Quand le Partage du butin arrive sur le champ de bataille ou quand un adversaire perd la partie, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur.

Pendant le tour de chaque joueur, ce joueur peut jouer un terrain ou lancer un sort parmi les cartes exilées par le Partage du butin, et il peut dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort. Quand il fait ainsi, exilez la carte du dessus de sa bibliothèque.

- Une fois qu'un joueur joue un terrain ou lance un sort parmi les cartes exilées, il ne peut plus jouer une de ces cartes ce tour-ci. Autrement dit, c'est un terrain ou un sort, pas un de chaque.
- Jouer une carte de cette manière suit les restrictions de temps habituelles pour cette carte. Par exemple, si vous jouez un terrain de cette manière, vous ne pouvez le faire que pendant votre phase principale tant que la pile est vide et seulement si vous n'avez pas encore joué un terrain (à moins qu'un autre effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires).
- Si vous contrôlez le Partage du butin d'un adversaire et que ce joueur perd la partie, le Partage du butin quitte la partie avec lui et la première capacité ne se déclenche pas.
- Une fois que le Partage du butin quitte le champ de bataille, les joueurs ne peuvent plus jouer les cartes exilées. Si le Partage du butin est détruit et revient sur le champ de bataille d'une manière quelconque, c'est un nouvel objet sans lien avec les cartes exilées précédemment.

Prosper, lié au grimoire

{2} {B} {R}

Créature légendaire : tieffelin et psychagogue

1/4

Contact mortel

*Arcanum mystique* — Au début de votre étape de fin, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

*Faveur de pacte* — À chaque fois que vous jouez une carte depuis l'exil, créez un jeton Trésor.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les cartes jouées avec la capacité Arcanum mystique.
- La capacité Faveur de pacte se déclenche à chaque fois que vous jouez des cartes depuis l'exil, pas seulement celles exilées par la capacité Arcanum mystique.

---

Puissance indomptable

{3} {G}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Le contrôleur de la créature enchantée peut faire qu'elle attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

- L'attribution des blessures de combat de la créature comme si elle n'était pas bloquée est à prendre ou à laisser. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour attribuer certaines des blessures de la créature à une créature bloquée et le reste au joueur ou au planeswalker défenseur.
- Même si les blessures sont infligées comme si elle n'était pas bloquée, elle subit quand même des blessures de la créature qui la bloque.

---

Robe aux étoiles

{1} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +0/+3.

*Projection astrale* — {1} {W} : La créature équipée 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.*)

Équipement {1}

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Notamment, cela signifie que vous ne pouvez pas équiper la Robe aux étoiles à une autre créature pendant qu'elle est hors phase. Si vous activez la capacité Projection astrale d'une Robe aux étoiles attachée en réponse à la capacité d'équipement, la Robe aux étoiles passe hors phase avant que la capacité d'équipement ne se résolve et n'est pas déplacée.

- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés (y compris la Robe aux étoiles) passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase attachés à la créature à laquelle ils étaient attachés quand ils sont passés hors phase.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il aura ces marqueurs quand il repassera en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse 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 continus avec une durée « tant que », comme celui du Flagelleur mental, ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un adversaire acquiert le contrôle d'une de vos créatures, que cette créature passe hors phase et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'elle ne repasse en phase, cette créature 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.

Sac à malices

{1}{G}

Artefact

{4}{G}, {T} : Lancez un d8. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature avec une valeur de mana égale au résultat. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous n'avez pas de carte de créature dans votre bibliothèque avec une valeur de mana égale au résultat, vous révélez toute votre bibliothèque puis vous la remettez entièrement dans un ordre aléatoire.
- Même si vous révélez toute la bibliothèque de cette manière, la mettre au-dessous dans un ordre aléatoire ne compte pas comme « mélanger » la bibliothèque.

Sac dévoreur

{B}

Artefact

À chaque fois que vous sacrifiez un autre artefact non-jeton ou une autre créature non-jeton, exilez-la.

{2}, {T}, sacrifiez un autre artefact ou une autre créature : Piochez une carte.

{3}, {T}, sacrifiez le Sac dévoreur : Lancez un d10.

Renvoyez jusqu'à X cartes parmi les cartes exilées par le Sac dévoreur dans les mains de leurs propriétaires, X étant le résultat.

- La première capacité du Sac dévoreur est une capacité déclenchée qui se produit quand vous sacrifiez des permanents, mais vous ne pouvez pas simplement sacrifier des permanents à chaque fois que vous le souhaitez. Vous devez avoir un autre moyen de le faire, comme en activant la deuxième capacité du Sac dévoreur.
- Si la carte que vous sacrifiez n'est plus dans le cimetière au moment où la première capacité se résout, elle ne sera pas exilée. Ce ne sera pas une carte exilée par le Sac dévoreur pour la troisième capacité.

---

Sceptre d'absorption

{2} {U}

Artefact

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, exilez-le à la place de le mettre dans un cimetière au moment où il se résout.

{X}, {T}, sacrifiez le Sceptre d'absorption : Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X parmi les cartes exilées par le Sceptre d'absorption sans payer leur coût de mana.

- Si plusieurs Sceptres d'absorption sont sur le champ de bataille en même temps, tout joueur qui lance un sort d'éphémère ou de rituel provoque leur déclenchement à tous. Au moment où le sort se résout, son contrôleur choisit quel Sceptre va l'exiler.
- Chaque Sceptre d'absorption suit les cartes qu'il a exilées séparément. Si le Sceptre d'absorption est détruit, puis est plus tard renvoyé sur le champ de bataille, il ne pourra accéder à aucune des cartes qu'il avait exilées avant.
- Si un sort est contrecarré ou ne se résout jamais, le Sceptre d'absorption ne l'exile pas.
- Quand la dernière capacité du Sceptre d'absorption se résout, vous lancez autant de sorts de valeur de mana inférieure ou égale à X parmi les cartes exilées que vous souhaitez dans l'ordre de votre choix. Les cartes que vous ne lancez pas de cette manière restent en exil indéfiniment.
- 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, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

---

### Sceptre inamovible

{W}

Artefact

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Sceptre inamovible pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois que le Sceptre inamovible devient dégagé, aventurez-vous dans le donjon.

{3}{W}, {T} : Tant que le Sceptre inamovible reste engagé, un autre permanent ciblé perd toutes ses capacités et ne peut ni attaquer ni bloquer.

- Certaines capacités continuent de fonctionner même si elles ont été retirées. Plus spécifiquement, les capacités statiques qui changent le type d'un objet ou qui changent les couleurs d'un objet s'appliquent toujours même si ces capacités sont perdues.
- Si une créature avec une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force et/ou son endurance perd cette capacité, la force et/ou l'endurance (le cas échéant) devient 0.
- Si vous ciblez une aura avec la dernière capacité du Sceptre inamovible, elle perd sa capacité d'enchanter et est mise dans le cimetière de son propriétaire, car elle ne peut rien enchanter légalement. Un équipement qui perd ses capacités perd sa capacité d'équipement, vous ne pouvez donc pas le déplacer de cette manière, mais il reste attaché à la créature qu'il équipe, le cas échéant.

---

### Sefris des Voies Secrètes

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/3

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, aventurez-vous dans le donjon. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (*Pour vous aventurer dans le donjon, entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

*Création de mort-vivant* — À chaque fois que vous terminez un donjon, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- La première capacité de Sefris des Voies Secrètes s'intéresse uniquement au type de la carte dans le cimetière, pas au type qu'elle avait dans n'importe quelle autre zone. Par exemple, les terrains animés qui meurent ne provoquent pas le déclenchement de la capacité. L'inverse est également vrai. Par exemple, si une créature lancée comme une aventure est contrecarrée, c'est une carte de créature dans le cimetière et la première capacité se déclenche.
-

Solar radieux

{5}{W}

Créature : ange

3/6

Vol, lien de vie

À chaque fois que le Solar radieux ou une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, aventurez-vous dans le donjon. (*Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.*)

{W}, défaussez-vous du Solar radieux : Aventurez-vous dans le donjon et vous gagnez 3 points de vie.

- Une copie jeton du Solar radieux qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement de sa propre capacité, mais pas celle d'autres Solars radieux.

---

Sort de danse macabre

{3}{B}{B}

Rituel

Chaque joueur sacrifie une créature non-jeton. Lancez un d20 et ajoutez au résultat l'endurance de la créature que vous avez sacrifiée de cette manière.

1-14 | Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière.

15+ | Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à deux cartes de créature mises dans des cimetières de cette manière.

- En commençant par vous et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit quelle créature il sacrifie. Il connaîtra les choix faits par les joueurs avant lui dans cet ordre quand il fera ce choix. Toutes les créatures sont ensuite sacrifiées en même temps.
  - Toutes les créatures sont choisies et sacrifiées avant le lancer de dé. Vous ne pouvez pas voir le résultat du lancer de dé avant de choisir quelle créature sacrifier.
  - Vous ajoutez uniquement l'endurance de la créature que vous avez sacrifiée de cette manière, pas l'endurance des créatures que votre adversaire a sacrifiées. Si vous n'avez pas sacrifié une créature de cette manière, vous lancez quand même un d20, mais vous n'ajoutez rien au lancer.
  - Si un joueur sacrifie son commandant de cette manière, il ne pourra pas choisir de le mettre ou non dans la zone de commandement avant la fin de la résolution du Sort de danse macabre. Notamment, cela signifie que le commandant sacrifié est un choix légal pour être renvoyé sur le champ de bataille par le contrôleur du sort. S'il le choisit de cette manière, il reste sur le champ de bataille sous son contrôle.
-

Storvald, jarl géant du givre

{4}{G}{W}{U}

Créature légendaire : géant

7/7

Parade {3}

Les autres créatures que vous contrôlez ont parade {3}.

À chaque fois que Storvald arrive sur le champ de bataille ou attaque, choisissez l'un ou les deux —

- Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 7/7 jusqu'à la fin du tour.
- Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de Storvald remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de cette créature autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
- Si vous choisissez les deux modes, les effets ont lieu dans l'ordre indiqué.
- Vous pouvez choisir la même créature comme cible pour les deux modes si vous voulez, par exemple... lui donner un aperçu d'une puissance cosmique phénoménale avant de la réduire à l'infinitésimal.

---

Suspicion enfiévrée

{6}{B}{R}

Rituel

Chaque adversaire exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain.

Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes non-terrain sans payer leur coût de mana.

*Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

- Vous lancez les cartes exilées par la Suspicion enfiévrée au moment où elle se résout. Si vous choisissez de ne pas les lancer, vous ne pouvez pas les lancer plus tard.
  - Vous pouvez lancer les cartes exilées dans l'ordre de votre choix, pas seulement dans l'ordre où elles ont été exilées.
  - 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, vous devez les payer pour lancer le sort.
  - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
  - Les cartes que vous ne lancez pas de cette manière, y compris toutes les cartes de terrain exilées, restent en exil indéfiniment.
-



Traversée des Enfers

{2} {B} {R}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps habituelles pour lancer le sort.
  - Si la créature que vous exilez est en fait une carte de terrain qui était animé, vous ne pourrez pas jouer la carte de terrain depuis l'exil.
- 

Vengeresse sacrée

{2} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée a la double initiative.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à elle, une carte d'aura de votre main.

Équipement {2} {W}

- Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à la créature équipée, une carte d'aura si elle peut légalement être attachée à cette créature.
- 

Volonté de Klauth

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

Éphémère

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

- *Souffle de flammes* — La Volonté de Klauth inflige X blessures à chaque créature sans le vol.
- *Fracas de reliques* — Détruisez jusqu'à X artefacts et/ou enchantements ciblés.

- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
  - Une fois que vous avez annoncé que vous lancez la Volonté de Klauth, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
  - Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.
-

Wulfgar du Valbise

{3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et barbare

4/4

Mêlée (*À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.*)

Si une créature attaquante que vous contrôlez devait provoquer le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La dernière capacité de Wulfgar du Valbise n'affecte que les capacités déclenchées avec des conditions directement liées à l'attaque, comme « à chaque fois que cette créature attaque » ou « à chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature ». Elle n'affecte pas les capacités déclenchées avec d'autres conditions de déclenchement comme « à chaque fois que cette créature devient engagée ».
- La dernière capacité de Wulfgar provoque un déclenchement supplémentaire de sa capacité de mêlée.

---

Magic: The Gathering, Magic, Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés, Dungeons & Dragons, Strixhaven : l'Académie des mages, Kaldheim, Zendikar, Eldraine, Theros et Ikororia sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2021 Wizards.