

Notes de publication Kaldheim

Compilées par Matt Tabak, avec des contributions de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen.

Document modifié pour la dernière fois le 4 décembre 2020

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](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 *Kaldheim* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle, le vendredi 5 février 2021. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Le trône d'Eldraine*, *Theros par-delà la mort*, *Ikorra : la terre des béhémoths*, *Édition de base 2021*, *Renaissance de Zendikar* et *Kaldheim*.

Les cartes incluses dans les boosters de draft et les boosters thématiques de *Kaldheim* seront autorisées en format Standard. Ces cartes sont numérotées 1-285 et ont pour code d'extension imprimé KHM. Il y a vingt cartes *Kaldheim* supplémentaires dans les boosters d'extension et les boosters thématiques qui sont également légales en format Standard. Ces cartes sont numérotées 374-393 et ont également pour code d'extension imprimé KHM.

Il y a seize nouvelles cartes imprimées dans les decks Commander *Kaldheim*. 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 1-16 et ont pour code d'extension imprimé KHC. 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 17-119 et ont pour code d'extension imprimé KHC.

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 pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouveau mot-clé : prédiction

Le jeu prévoit de grandes choses pour vous grâce à la nouvelle mécanique de *prédiction*—nous en avons la certitude. La prédiction est une capacité mot-clé qui vous permet de mettre des cartes de côté pour les utiliser plus tard.

Faucheuse vengeresse
{3} {B}
Créature : ange et clerc
2/3
Vol, contact mortel, célérité
Prédiction {1} {B} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

Les règles officielles de la prédiction sont les suivantes :

702.141. Prédiction

702.141 a La prédiction est un mot-clé qui fonctionne pendant que la carte avec la prédiction est dans la main d'un joueur. À tout moment où un joueur a la priorité pendant son tour, ce joueur peut payer {2} et exiler une carte avec la prédiction de sa main face cachée. Si ce joueur le fait, il peut regarder cette carte et la lancer après la fin du tour en cours en payant tout coût de prédiction qu'elle a à la place de payer le coût de mana de ce sort. Lancer un sort de cette manière suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.141 b Exiler une carte en utilisant sa capacité de prédiction est une action spéciale qui n'utilise pas la pile. Voir règle 116, « Actions spéciales ».

702.141 c Si un effet fait référence à prédire une carte, cela signifie effectuer l'action spéciale associée à une capacité de prédiction. Si un effet fait référence à une carte ou un sort qui a été prédit, cela signifie une carte mise dans la zone d'exil des suites de l'action spéciale associée à une capacité de prédiction, ou un sort qui a été une carte prédite avant d'avoir été lancé, même s'il a été lancé pour un coût autre qu'un coût de prédiction.

702.141 d Si un effet indique qu'une carte en exil devient prédite, cette carte devient une carte prédite. Cet effet peut donner à la carte un coût de prédiction. Cette carte peut être lancée après la fin du tour en cours pour tout coût de prédiction qu'elle a, même si le sort qui en résulte n'a pas la prédiction.

702.141 e Si un joueur possède plusieurs cartes prédites en exil, il doit s'assurer que ces cartes puissent être facilement différenciées les unes des autres et des autres cartes face cachée en exil que ce joueur possède. Ceci inclut le fait de savoir à la fois l'ordre dans lequel ces cartes ont été mises en exil et les coûts de prédiction autres que le coût de prédiction imprimé que ces cartes pourraient avoir.

702.141 f Si un joueur quitte la partie, toutes les cartes prédites et face cachée que ce joueur possède doivent être révélées à tous les joueurs. À la fin de chaque partie, toutes les cartes prédites face cachée doivent être révélées à tous les joueurs.

- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisiez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisiez une carte qui n'est pas un éphémère (ou qui n'a pas le flash), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Nouveau mot-clé : vantardise

Quel est l'intérêt d'accomplir des exploits héroïques quasi-impossibles si vous ne pouvez pas vous en vanter après ? Les capacités de vantardise sont des capacités activées que vous pouvez activer une fois par tour, mais uniquement si la créature qui a la capacité a attaqué ce tour-là.

Libérateur intrépide

{1}{R}

Créature : nain et berserker

Vantardise — {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (*N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.*)

- Une capacité de vantardise peut être activée à tout moment après que la créature qui a cette capacité a été déclarée comme attaquant. Ce peut être avant que les bloqueurs ne soient déclarés, après que les bloqueurs sont déclarés mais avant que les blessures de combat soient infligées, pendant le combat après que les blessures de combat ont été infligées, pendant la deuxième phase principale, pendant l'étape de fin ou, dans certains cas inhabituels, pendant l'étape de nettoyage.
- Si ce n'est pas votre tour et que vous acquérez le contrôle d'une créature avec une capacité de vantardise après que cette créature a attaqué, vous pouvez activer la capacité de vantardise de cette créature si elle n'a pas encore été activée ce tour-là.
- Si une créature avec une capacité de vantardise est mise sur le champ de bataille attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme attaquant. Sa capacité de vantardise ne peut pas être activée ce tour-là.
- Si un effet ajoute des phases de combat supplémentaires à un tour et qu'une créature avec une capacité de vantardise attaque plus d'une fois pendant ce tour, sa capacité de vantardise ne peut quand même être activée qu'une seule fois.

Nouveau sous-type d'enchancement : rune

Les runes sont des symboles sacrés qui améliorent la prouesse au combat de tout ce à quoi elles sont appliquées. Rune est un nouveau sous-type d'enchancement trouvé dans un cycle d'enchancements d'aura qui peuvent améliorer les créatures ou les équipements. Le sous-type rune n'a pas de signification spéciale de règle, mais d'autres sorts et capacités peuvent y faire référence.

Rune de vol
{1}{U}
Enchantement : aura et rune
Enchanter : permanent
Quand la Rune de vol arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.
Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le
vol.
Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a
« La créature équipée a le vol. »

- Les runes peuvent cibler et être attachées à n'importe quel permanent, même s'il n'est pas actuellement une créature ou un équipement. Vous pouvez lancer une rune en choisissant un véhicule comme cible, par exemple. La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de la rune se déclenche, et vous piochez une carte. La rune n'a aucun effet tant que le véhicule n'est pas une créature, mais s'il en devient une plus tard, la capacité appropriée commencera à s'appliquer.
- Si la cible d'un sort d'aura est une cible illégale au moment où ce sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas, il n'arrive pas sur le champ de bataille et aucune de ses capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche.

Retour de mécanique de jeu : cartes modales recto-verso

Les cartes modales recto-verso ont été introduites dans l'extension *Renaissance de Zendikar*, et elles reviennent dans *Kaldheim* avec quelques nouvelles surprises en réserve. Les cartes modales recto-verso vous donnent une grande flexibilité, en vous laissant jouer l'une ou l'autre face selon la situation. Dans *Renaissance de Zendikar*, les versos des cartes modales recto-verso étaient tous des terrains. Dans l'extension *Kaldheim*, certaines cartes modales recto-verso ont deux faces non-terrain.

Halvar, dieu de la Bataille
{2}{W}{W}
Créature légendaire : dieu
4/4
Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou
équipées ont la double initiative.
Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une
aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature
que vous contrôlez à une créature ciblée que vous
contrôlez.
/////

Épée des royaumes
{1}{W}
Artefact légendaire : équipement
La créature équipée gagne +2/+0 et a la vigilance.
À chaque fois que la créature équipée meurt, renvoyez-la
dans la main de son propriétaire.
Équipement {1}{W}

Jouer avec des cartes modales recto-verso

- Pour déterminer s'il est légal de jouer une carte modale recto-verso, vous ne tenez compte que des caractéristiques de la face que vous jouez et vous ignorez les caractéristiques de l'autre face. Par exemple,

si un effet vous empêche de lancer des sorts de créature, vous ne pouvez pas lancer Halvar, dieu de la Bataille, mais vous pouvez quand même lancer l'Épée des royaumes.

- Si un effet vous autorise à jouer une carte modale recto-verso spécifique, vous pouvez la lancer comme un sort ou la jouer comme un terrain, selon la face que vous choisissez de jouer. Si un effet vous permet de lancer (à la place de « jouer ») une carte modale recto-verso spécifique, vous ne pouvez pas la jouer comme un terrain.
- Si un effet vous autorise à jouer un terrain ou à lancer un sort parmi un groupe de cartes, vous pouvez jouer ou lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso qui répond aux critères de cet effet. Par exemple, si un effet vous permet de lancer des sorts d'artefact depuis votre cimetière, vous pouvez lancer l'Épée des royaumes, mais pas Halvar, dieu de la Bataille. (Ne t'en fais pas, Halvar, On finira bien par te faire arriver sur le champ de bataille.)
- Si un effet vous permet de mettre une carte avec des caractéristiques particulières sur le champ de bataille sans vous instruire de la jouer ou de la lancer, vous ne tenez compte que des caractéristiques du recto d'une carte modale recto-verso pour voir si cette carte est admissible. Si c'est le cas, elle arrive sur le champ de bataille recto visible. Par exemple, si un effet vous permet de mettre une carte de créature de votre cimetière sur le champ de bataille, vous pouvez mettre Halvar, dieu de la Bataille sur le champ de bataille. (Ah, tu vois ?) Cependant, un effet qui vous permet de mettre une carte d'artefact de votre cimetière sur le champ de bataille n'affecterait pas l'Épée des royaumes. Une carte modale recto-verso n'a que les caractéristiques de son recto tant qu'elle est dans le cimetière.
- Le coût converti de mana d'une carte modale recto-verso est basé sur les caractéristiques de la face dont vous tenez compte. Sur la pile ou le champ de bataille, tenez compte de la face qui est visible. Dans toutes les autres zones, ne tenez compte que du recto. C'est différent de la manière dont le coût converti de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est déterminé.
- Une carte modale recto-verso ne peut pas être transformée ni être mise sur le champ de bataille transformée. Ignorez les instructions qui vous demandent de transformer une carte modale recto-verso ou d'en mettre une sur le champ de bataille transformée.

Informations générales sur les cartes recto-verso

- Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, la carte ci-dessus n'a que les caractéristiques de Halvar, dieu de la Bataille dans le cimetière, même si c'était l'Épée des royaumes sur le champ de bataille avant d'être mise au cimetière.
- Si un effet met une carte recto-verso sur le champ de bataille, et que son recto ne peut pas être mis sur le champ de bataille, elle n'arrive pas sur le champ de bataille. Par exemple, si un effet exile une carte modale recto-verso dont le recto est un éphémère et la renvoie sur le champ de bataille, elle reste en exil car un éphémère ne peut pas être mis sur le champ de bataille. (*Kaldheim* n'a pas de cartes modales recto-verso dont le recto est un éphémère ou un rituel.)
- Si un effet invite un joueur à choisir un nom de carte, le nom d'une des deux faces peut être choisi. Si cet effet ou une capacité liée fait référence à un sort du nom choisi qui est lancé et/ou à un terrain du nom choisi qui est joué, il ne considère que le nom choisi, pas le nom de l'autre face.
- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte recto-verso est déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle des deux faces combinées. Si l'une des faces a un indicateur de couleur ou un type de terrain de base, ils sont aussi pris en compte.

- L'une ou les deux faces d'une carte recto-verso peut inclure un rappel de ce qui se trouve sur l'autre face. Ce rappel de règle n'a aucun effet sur le jeu.
- Chaque carte recto-verso a une icône dans le coin supérieur gauche de chaque face. Pour les cartes modales recto-verso de cette extension, ces icônes représentent un triangle au recto, et un triangle double au verso. Ces icônes n'ont aucun effet sur le jeu.

Utilisation des cartes de substitution

- Il est important que les cartes de votre deck ne puissent pas être distinguées les unes des autres. Pour vous aider à accomplir ceci avec des cartes recto-verso, vous pouvez utiliser les cartes de substitution incluses dans certains boosters *Kaldheim*. Une carte de substitution peut remplacer une carte recto-verso dans les zones cachées ou à tout endroit où son identité est dissimulée (par exemple en exil si elle est exilée face cachée). L'utilisation des cartes de substitution est optionnelle, mais pendant les tournois, les joueurs avec des cartes recto-verso doivent utiliser des cartes de substitution ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).
- Vous devez avoir avec vous la carte recto-verso représentée par la carte de substitution. La carte recto-verso doit être séparée du reste de votre deck et de votre réserve.
- Une carte de substitution peut être incluse dans un deck uniquement si elle est utilisée pour représenter une carte recto-verso.
- Vous devez clairement indiquer sur la carte de substitution la carte recto-verso qu'elle représente. Le nom d'au moins l'une des deux faces doit être écrit sur la carte de substitution, et toute autre information visible sur l'une ou l'autre des faces de la carte peut aussi être écrite. Une information qui n'est pas disponible sur la carte ne peut pas être écrite sur une carte de substitution.
- Pendant la partie, une carte de substitution est considérée comme la carte recto-verso qu'elle représente.
- Si une carte de substitution arrive dans une zone publique (le champ de bataille, le cimetière, la pile ou l'exil, sauf si elle est exilée face cachée), utilisez la vraie carte recto-verso et mettez la carte de substitution de côté. Si la carte recto-verso est mise dans une zone cachée (votre main ou votre bibliothèque), réutilisez la carte de substitution.
- Si une carte recto-verso est exilée face cachée ou mise sur le champ de bataille face cachée, gardez son identité secrète en utilisant la carte de substitution face cachée ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).
- Dans certaines anciennes extensions, les cartes de substitution étaient des listes qui compilaient les cartes recto-verso ou les cartes avec l'assimilation de ces extensions. Une carte de substitution de *Kaldheim* peut être utilisée pour représenter ces cartes recto-verso. Les mêmes règles s'appliquent en ce qui concerne les informations pouvant être écrites sur les cartes de substitution.

Retour de type d'enchantement : saga

Sur *Kaldheim*, il y a dix royaumes avec chacun leurs histoires, et le récit de ces légendes est presque aussi fantastique que les événements qui les ont inspirées. Vingt de ces histoires épiques apparaissent dans l'extension principale sous la forme de cartes de saga.

Emprisonnement des dieux anciens

{2} {B} {G}

Enchantement : saga

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

I — Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

II — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée puis mélangez votre bibliothèque.

III — Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Les règles des sagas n'ont pas été modifiées depuis leur dernière apparition.

- Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, son contrôleur met un marqueur « sagesse » sur elle. Au moment où votre première phase principale commence (immédiatement après votre étape de pioche), vous mettez un autre marqueur « sagesse » sur chaque saga que vous contrôlez. Mettre un marqueur « sagesse » sur une saga d'une de ces manières n'utilise pas la pile.
- Chaque symbole à gauche de l'encadré de texte d'une saga représente une capacité de chapitre. Une capacité de chapitre est une capacité déclenchée qui se déclenche quand un marqueur « sagesse » qui est mis sur une saga fait que le nombre de marqueurs « sagesse » sur la saga devient supérieur ou égal au numéro du chapitre de la capacité. Les capacités de chapitre sont mises sur la pile et il est possible d'y répondre.
- Une capacité de chapitre ne se déclenche pas si un marqueur « sagesse » est mis sur une saga qui avait déjà un nombre de marqueurs « sagesse » supérieur ou égal au numéro de ce chapitre. Par exemple, le troisième marqueur « sagesse » mis sur une saga déclenche la capacité du chapitre III, mais celles des chapitres I et II ne se déclenchent pas à nouveau.
- Une fois qu'une capacité de chapitre s'est déclenchée, la capacité sur la pile n'est pas affectée par le fait que la saga gagne ou perde des marqueurs, ou qu'elle quitte le champ de bataille.
- Si plusieurs capacités de chapitre se déclenchent en même temps, leur contrôleur les met sur la pile dans l'ordre de son choix. Si l'une d'elles requiert des cibles, ces cibles sont choisies au moment où les capacités sont mises sur la pile, avant que l'une d'entre elles ne se résolve.
- Retirer des marqueurs « sagesse » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d'un chapitre précédent. Si des marqueurs « sagesse » sont retirés d'une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit plus de marqueurs « sagesse ».
- Une fois que le nombre de marqueurs « sagesse » sur une saga est supérieur ou égal au plus grand numéro de ses capacités de chapitre, le contrôleur de la saga la sacrifie dès que sa capacité de chapitre a quitté la pile, probablement parce qu'elle s'est résolue ou a été contrecarrée. Cette action basée sur l'état n'utilise pas la pile.

Retour de super-type : neigeux

Kaldheim présente des royaumes qui se percutent les uns les autres, des combats à une échelle que peu pourraient conceptualiser, et une riche histoire de guerre en règle générale. Mais il y fait aussi un peu frais. N'oubliez pas d'emporter un pull. Neigeux est un super-type qui revient sur plusieurs types de carte, notamment les types de permanents, les éphémères et les rituels.

Troll à peau de glace

{2}{G}

Créature neigeuse : troll et guerrier

2/3

{S}{S} : Le Troll à peau de glace gagne +2/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas. {S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)*

- « Neigeux » est un super-type, pas un type de carte. Le mot n'a aucune signification de règle ou fonction en lui-même, mais des sorts et des capacités peuvent y faire référence.
- Le symbole {S} est un symbole de mana générique. Il représente un coût qui peut-être payé par un mana qui a été produit par une source neigeuse. Ce mana peut être de n'importe quelle couleur ou incolore. Par exemple, vous pourriez engager deux Montagnes enneigées et utiliser ce mana rouge pour activer la dernière capacité du Troll à peau de glace.
- Neigeux n'est pas un type de mana. Si un effet dit que vous pouvez dépenser du mana comme s'il était de n'importe quel type, vous ne pouvez pas payer pour {S} en utilisant du mana qui n'a pas été produit par une source neigeuse.
- Certaines cartes ont des effets supplémentaires pour chaque {S} dépensé pour les lancer. Vous pouvez lancer ces sorts même si vous ne dépensez pas de mana neigeux pour les lancer ; leurs effets supplémentaires ne feront rien, tout simplement.
- L'extension *Kaldheim* n'a pas de cartes avec des coûts de mana qui incluent {S}, mais certaines extensions précédentes, oui. Si un effet dit qu'un tel sort coûte {1} de moins à lancer, cette réduction ne s'applique pas aux coûts de {S}. C'est aussi vrai pour les capacités activées qui incluent {S} dans leurs coûts d'activation et les effets qui réduisent ces coûts.
- Les terrains neigeux de base sont légaux dans tous les formats pour lesquels l'extension *Kaldheim* est légale. Ils seront légaux en Standard aussi longtemps que les autres cartes *Kaldheim* le resteront, et à moins qu'ils ne soient réimprimés dans une extension légale en Standard future, ils quitteront le Standard en même temps que *Kaldheim*. Vous pouvez inclure n'importe quel nombre d'entre eux dans un deck Construit pour un format dans lequel les terrains neigeux de base sont légaux.
- Dans un événement en format Limité (généralement le Booster Draft ou le Paquet scellé), vous ne pouvez pas ajouter des terrains neigeux de base à votre sélection des cartes comme vous pourriez le faire avec d'autres terrains de base. Vous pouvez jouer avec des terrains neigeux de base uniquement si vous les trouvez dans votre deck scellé ou si vous les draftez.

Retour de mot-clé : changelin

Les changeformes masqués qui résident dans le royaume de Littjara sont mystérieux et inscrutables. Ils peuvent prendre toutes les formes et marcher, sinuer, voler, tituber ou flotter sans se faire remarquer où qu'ils veuillent aller. Le changelin est une capacité mot-clé de retour qui donne aux créatures qui l'ont tous les types de créature.

Marchebrume
{2}{U}
Créature : changeforme
1/4
Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)
Vol
{1}{U} : Le Marchebrume gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Les règles du changelin n'ont pas été modifiées depuis sa dernière apparition.

- Le changelin est une capacité de définition de caractéristique. Elle fonctionne dans toutes les zones, pas seulement tant qu'une carte qui l'a est sur le champ de bataille.
- Le sous-type changeforme qui apparaît dans la ligne de type est principalement présent pour renforcer l'ambiance. Une carte de créature avec le changelin est tout autant un elfe, un nain, un slivoïde, une chèvre, un couard et un zombie qu'un changeforme.
- Si un effet fait qu'une créature avec le changelin devienne un nouveau type de créature, elle aura uniquement ce nouveau type de créature. Elle aura quand même le changelin. L'effet qui lui donne tous les types de créature est simplement remplacé.
- Si un effet fait qu'une créature avec le changelin perd toutes ses capacités, elle garde tous les types de créature, même si elle n'aura plus le changelin. C'est dû au fait que le changelin s'applique avant l'effet qui le retire. (Faites-nous confiance, ça vaut mieux ainsi. Ce serait encore plus bizarre si c'était différent.)

Thème : deuxième sort

Plusieurs cartes de cette extension ont des capacités déclenchées qui se déclenchent à chaque fois vous lancez votre deuxième sort du tour.

Berserker Ciel-de-sang
{1}{B}
Créature : humain et berserker
1/1
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Berserker Ciel-de-sang. Il acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.*)

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. La capacité se résout avant la résolution du deuxième sort. Peu importe si le premier sort que vous avez lancé ce tour-là s'est résolu, a été contrecarré ou s'il est encore sur la pile.
 - La capacité déclenchée se déclenche uniquement si la créature qui l'a est sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre deuxième sort. Les sorts que vous lancez pendant un tour avant que cette créature soit arrivée sur le champ de bataille comptent. En d'autres mots, la capacité ne se déclenche pas si la créature avec la capacité est le deuxième sort que vous avez lancé pendant un tour ou si vous avez déjà lancé au moins deux sorts au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille ce tour-là.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES KALDHEIM

À la recherche de la gloire

{2}{W}

Rituel neigeux

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent neigeux, une carte légendaire ou une carte de saga, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque {S} dépensé pour lancer ce sort. (*{S} est le mana d'une source neigeuse.*)

- Une carte de permanent neigeux est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker avec le super-type neigeux.
- Si vous lancez À la recherche de la gloire sans dépenser de mana neigeux, vous ne gagnez pas de points de vie. Vous faites quand même la recherche.
- Si À la recherche de la gloire est copié, aucun mana neigeux n'a été dépensé pour lancer la copie, alors vous ne gagnez pas de points de vie. Vous cherchez quand même... pour la gloire.

À la recherche de la noblesse

{G}{G}

Enchantement

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

- Un sort de permanent est un sort d'artefact, un sort de créature, un sort d'enchantement ou un sort de planeswalker.
 - Tenez compte des autres permanents que vous contrôlez au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer quel sort vous pouvez lancer. Si les seuls autres permanents que vous contrôlez sont des terrains, ou dans le cas improbable où vous ne contrôlez pas d'autres permanents, vous pouvez lancer un sort de permanent avec un coût converti de mana de 1 depuis votre main.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
-

Aegar, la Flamme gelante

{1}{U}{R}

Créature légendaire : géant et sorcier

3/3

À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker qu'un adversaire contrôle subit un surplus de blessures, si un géant, un sorcier ou un sort que vous contrôlez lui a infligé des blessures ce tour-ci, piochez une carte.

- Une créature a subi un surplus de blessures si au moins une source lui inflige plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à son endurance, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées pendant ce tour-là.
- Un planeswalker subit un surplus de blessures s'il subit un nombre de blessures supérieur à sa loyauté actuelle.
- Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme des blessures mortelles, donc toute quantité supérieure à cela infligera un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature. Remarquez qu'une source de blessures avec le contact mortel n'a aucun effet sur les blessures infligées aux planeswalkers.
- Peu importe que ce soit un géant, un sorcier ou un sort que vous contrôlez qui inflige le surplus de blessures. L'important, c'est qu'un surplus de blessures a été infligé et qu'une de ces trois choses a infligé des blessures à la créature ou au planeswalker à un certain point pendant le tour. Par exemple, si une créature 4/4 qu'un adversaire contrôle subit 2 blessures d'un sort que vous contrôlez et, plus tard pendant le même tour, subit 3 blessures d'un sort qu'un autre joueur contrôle, la capacité d'Aegar se déclenche.
- Si un permanent est à la fois une créature et un planeswalker, la quantité minimum de blessures considérée comme blessures mortelles est utilisée pour déterminer si un surplus de blessures a été infligé. Par exemple, si une créature 5/5 qui est aussi un planeswalker avec trois marqueurs « loyauté » sur lui subit 4 blessures, il a subi un surplus de 1 blessure et la capacité d'Aegar peut se déclencher.

Ailes du cosmos

{W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +1/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la.

- Les Ailes du cosmos peuvent cibler une créature qui est déjà dégagée. Elle gagne quand même +1/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Alourdir

{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une carte de créature depuis votre cimetière.

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

- Vous devez exiler exactement une carte de créature de votre cimetière pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans exiler de carte de créature, et vous ne pouvez pas exiler de cartes de créature supplémentaires.

Alründ, dieu du Cosmos

{3}{U}{U}

Créature légendaire : dieu

1/1

Alründ gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main et chaque carte prédite que vous possédez en exil.

Au début de votre étape de fin, choisissez un type de carte, puis révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes du type choisi révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

////

Hakka, corbeau chuchotant

{1}{U}

Créature légendaire : oiseau

2/3

Vol

À chaque fois que Hakka, corbeau chuchotant inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez-le dans la main de son propriétaire, puis regard 2.

- Les mots « révélées de cette manière » ont été omis par inadvertance sur la carte imprimée. Le texte Oracle actuel d'Alründ apparaît ci-dessus.
- La première capacité d'Alründ s'applique uniquement tant qu'Alründ est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, Alründ est 1/1.
- Vous pouvez choisir n'importe quel type de carte, mais ceux qui peuvent apparaître dans votre bibliothèque sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte trouvé sur certaines cartes anciennes). Les super-types comme neigeux et de base ne peuvent pas être choisis. Les sous-types comme dieu, aura et forêt ne peuvent pas non plus être choisis.

Amulette du géant

{U}

Artefact : équipement

Quand l'Amulette du géant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {3}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 bleue Géant et Sorcier, puis attachez-lui l'Amulette du géant.

La créature équipée gagne +0/+1 et a « Cette créature a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. » (*Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

Équipement {2}

- Vous décidez de payer {3}{U} au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Si vous faites ainsi, vous créez immédiatement le jeton de créature Géant et Sorcier et vous lui attachez l'Amulette du Géant. Aucun joueur ne peut répondre à votre décision de payer ou non, et aucun joueur ne peut agir pendant ce processus.

- Le jeton de créature Géant et Sorcier arrive sur le champ de bataille comme une créature 4/4. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine endurance arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver comme une créature 4/4.

Anneau répliqueur

{3}

Artefact neigeux

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

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « nuit » sur l'Anneau répliqueur. Ensuite, s'il a au moins huit marqueurs « nuit » sur lui, retirez-les tous et créez huit jetons d'artefact neigeux incolores appelés Anneau répliqué avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Vérifier si l'Anneau répliqueur a au moins huit marqueurs nuit sur lui a lieu en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Si l'Anneau répliqueur récupère son huitième marqueur « nuit » à un autre moment, vous ne créez pas immédiatement des Anneaux répliqués. Vous devrez attendre la prochaine fois que la capacité déclenchée se résout.

Annonciatrice de Karfell

{1}{U}

Créature : zombie et sorcier

1/3

{T} : Ajoutez {U}. Ne dépensez ce mana que pour prédire une carte de votre main ou lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

- Le mana peut être dépensé pour exiler une carte avec la prédiction de votre main face cachée, pas pour lancer la carte prédite depuis l'exil (à moins que ce soit un sort d'éphémère ou de rituel).

Aperçu du cosmos

{1}{U}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

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

Tant que vous contrôlez un géant, vous pouvez lancer l'Aperçu du cosmos depuis votre cimetière en payant {U} à la place de son coût de mana. Si vous lancez l'Aperçu du cosmos de cette manière et qu'il devrait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Lancer l'Aperçu du cosmos depuis votre cimetière en utilisant la dernière capacité ne change pas le moment où vous pouvez le lancer.
- Si vous lancez l'Aperçu du cosmos depuis votre cimetière en utilisant une permission différente, la dernière capacité ne s'applique pas. Vous paierez le coût stipulé par cette permission quel qu'il soit, et vous suivrez les instructions de cette permission en ce qui concerne l'exil de l'Aperçu du cosmos, le cas échéant.

- Si l'Aperçu du cosmos se résout pendant votre tour et qu'il est mis dans votre cimetière, vous recevez la priorité avant les autres joueurs. Vous pouvez à nouveau lancer l'Aperçu du cosmos depuis votre cimetière en utilisant la dernière capacité avant qu'un joueur puisse tenter de le retirer de votre cimetière.
 - L'Aperçu du cosmos a un coût converti de mana de 2, quel que soit le coût payé pour le lancer.
-

Arc elfe

{G}

Artefact : équipement

Quand l'Arc elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, puis attachez-lui l'Arc elfe.

La créature équipée gagne +1/+2 et a la portée.

Équipement {3}

- Vous décidez de payer {2} au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Si vous faites ainsi, vous créez immédiatement le jeton de créature Elfe et Guerrier et vous lui attachez l'Arc elfe. Aucun joueur ne peut répondre à votre décision de payer ou non, et aucun joueur ne peut agir pendant ce processus.
 - Le jeton de créature Elfe et Guerrier arrive sur le champ de bataille comme une créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force ou endurance arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver comme une créature 1/1.
-

Arcaniste du Bûcher de gel

{4}{U}

Créature : géant et sorcier

2/5

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un géant ou un sorcier.

Quand l'Arcaniste du Bûcher de gel arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel ayant le même nom qu'une carte dans votre cimetière, révélez-la, mettez-la dans votre main, et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Si vous contrôlez plus d'un géant et/ou un sorcier, l'Arcaniste du Bûcher de gel ne coûte quand même que {1} de moins à lancer.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez l'Arcaniste du Bûcher de gel, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier le coût en retirant vos géants et vos sorciers.
-

Arni Frontcassé

{2} {R}

Créature légendaire : humain et berserker

3/3

Célérité

Vantardise — {1} : Vous pouvez faire passer la force de base d'Arni Frontcassé à 1 plus la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. (*N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.*)

- La force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez est déterminée au moment où la capacité de vantardise se résout. Vous choisissez à ce moment-là si vous aimeriez modifier la force de base d'Arni Frontcassé. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature à ce moment-là, vous pouvez faire passer la force de base d'Arni à 1 jusqu'à la fin du tour. Arni est contre cette idée.
- Les effets qui modifient la force d'Arni Frontcassé sans l'établir à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force de base est établie, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie la force d'Arni.
- La nouvelle force de base d'Arni Frontcassé est établie à 1 plus la force actuelle de l'autre créature que vous contrôlez avec la force la plus élevée, pas la force de base de cette créature. Si la force de cette créature change après que la capacité de vantardise s'est résolue, la force d'Arni n'est pas affectée.
- Dans certaines situations malheureuses, la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez peut être négative. Par exemple, si cette force la plus élevée est -3, vous pouvez faire passer la force de base d'Arni à -2 jusqu'à la fin du tour. Arni est décidément contre cette idée.

Arni tue le troll

{R} {G}

Enchantement : saga

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

I — Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

II — Ajoutez {R}. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

III — Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Pour la capacité de chapitre I, si une des cibles est illégale au moment où cette capacité se résout, aucune des deux créatures n'infligera ni ne subira de blessures.
- La capacité de chapitre II n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Si vous ne choisissez pas de cible pour la capacité de chapitre II, vous ajoutez simplement {R} au moment où la capacité se résout. Cependant, si vous choisissez une créature ciblée que vous contrôlez, et que cette créature est une cible illégale au moment où la capacité se résout, la capacité ne se résout pas. Vous n'ajoutez pas {R} dans ce cas.
- Pour la capacité de chapitre III, utilisez la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnerez. Si vous ne

contrôlez pas de créatures à ce moment-là, ou si toutes les créatures que vous contrôlez ont une force inférieure ou égale à 0, vous ne gagnerez pas de points de vie.

Ascension des valeureux

{1}{W}{B}

Enchantement : saga

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

I, II — Choisissez une créature que vous contrôlez.

Jusqu'à votre prochain tour, toutes les blessures qui devraient être infligées à des créatures que vous contrôlez sont infligées à cette créature à la place.

III — Renvoyez le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « vol » sur elle. Cette créature est un ange et un guerrier en plus de ses autres types.

- Vous choisissez une créature pour la capacité de chapitre I/II au moment où cette capacité se résout.
 - Si la créature choisie n'est pas sur le champ de bataille au moment où les blessures devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez, ces blessures sont infligées aux créatures auxquelles elles étaient supposées être infligées. Elles ne sont pas redirigées.
 - La capacité de chapitre I/II ne change pas si les blessures sont des blessures de combat ou non. Si des blessures de combat devaient être infligées à une créature que vous contrôlez, les blessures qui sont infligées à la place à la créature choisie sont quand même des blessures de combat.
 - Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature ciblée après que la capacité de chapitre I/II s'est résolue mais avant votre prochain tour, les blessures qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez seront quand même infligées à cette créature à la place.
 - La carte de créature mise sur le champ de bataille par la capacité de chapitre III arrive sur le champ de bataille comme un ange et guerrier volant (en plus des autres types de créature qu'elle a).
-

Bataille de Bretagard

{1}{G}{W}

Enchantement : saga

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

I — Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Guerrier.

II — Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

III — Choisissez n'importe quel nombre de jetons d'artefact et/ou de jetons de créature que vous contrôlez avec des noms différents. Pour chacun d'entre eux, créez un jeton qui en est une copie.

- La capacité de chapitre III ne cible aucun des jetons. Vous choisissez lesquels copier au moment où la capacité se résout.

- À moins que l'effet qui crée un jeton spécifie un nom différent, le nom d'un jeton est le même que ses types de créature. En particulier, un jeton de créature Humain et Guerrier a un nom différent d'un jeton de créature Elfe et Guerrier, et vous pouvez créer une copie de chacun avec la capacité de chapitre III.
- Chaque jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton qu'il copie comme indiqué par l'effet qui a créé ce jeton. Le jeton nouvellement créé ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton original copie autre chose, le jeton que vous créez utilise les valeurs copiables du jeton original. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que le jeton original copie. S'il copie un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille des jetons que vous créez se déclenchent quand ils arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » des jetons fonctionnent aussi.

Bataille de glace et de feu

{3}{U}{R}

Enchantement : saga

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

I — La Bataille de glace et de feu inflige 4 blessures à chaque créature non-Géant et à chaque planeswalker.

II — Regard 3.

III — À chaque fois que vous lancez un sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 5 ce tour-ci, piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- La capacité déclenchée créée par la capacité de chapitre III peut se déclencher plusieurs fois pendant le tour, même si la Bataille de glace et de feu ne sera probablement plus sur le champ de bataille.

Batailleur du cosmos

{3}{U}

Créature : cheval et esprit

3/3

Flash

Vol

Prédire des cartes de votre main coûte {1} de moins et peut se faire pendant le tour de n'importe quel joueur.

Prédiction {2}{U} *(Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

- Tant que vous contrôlez le Batailleur du cosmos, vous pouvez prédire des cartes à tout moment où vous avez la priorité.
- La réduction de coût fait référence au coût que vous payez au moment d'exiler la carte depuis votre main face cachée, pas au coût que vous payez au moment où vous lancez le sort depuis l'exil.

- Si vous contrôlez deux Batailleurs du cosmos, vous pouvez prédire des cartes de votre main en payant {0}. Des Batailleurs du cosmos supplémentaires n'affectent pas plus ce coût.

La troisième capacité du Batailleur du cosmos s'applique uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille. Notamment, il n'affecte pas quand vous pouvez prédire le Batailleur du cosmos lui-même ou ce que vous payez pour le faire

Bénédictio de gel

{3} {G}

Rituel neigeux

Distribuez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez, X étant la quantité de {S} dépensés pour lancer ce sort. Puis, piochez une carte pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

- Comme la Bénédictio de gel ne cible pas de créatures, vous déterminez comment les marqueurs +1/+1 sont distribués au moment où la Bénédictio de gel se résout. Les joueurs peuvent répondre normalement à la Bénédictio de gel, et ils sauront la quantité de mana neigeux que vous avez dépensée pour la lancer, mais ils ne sauront pas nécessairement comment les marqueurs seront distribués.
 - Comme aucune des créatures n'est ciblée, vous pouvez choisir de mettre des marqueurs +1/+1 sur une créature avec la protection contre le vert, par exemple.
 - Vous déterminez combien de créatures de force supérieure ou égale à 4 vous contrôlez au moment où la Bénédictio de gel se résout, après que les marqueurs +1/+1 ont été mis sur les créatures.
 - Si vous lancez la Bénédictio de gel sans dépenser de mana neigeux, aucun marqueur +1/+1 ne sera distribué. Vous piochez quand même des cartes si vos créatures sont assez grosses.
 - Si la Bénédictio de gel est copiée, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, alors aucun marqueur +1/+1 ne sera distribué. Vous pouvez quand même piocher des cartes si vos créatures sont assez grosses.
-

Bergère du cosmos

{4} {W} {W}

Créature : ange et guerrier

3/3

Vol

Quand la Bergère du cosmos arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 ciblée depuis votre cimetière.

Prédiction {3} {W} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

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

par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste dans le cimetière.

Berserker sangdragon

{1} {R}

Créature : humain et berserker

2/2

Initiative

Les capacités de vantardise que vous activez coûtent {1} de moins à activer pour chaque dragon que vous contrôlez.

Vantardise — {4} {R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol. (*N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.*)

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique des coûts d'activation de capacités de vantardise que vous activez. Elle ne peut pas réduire les prérequis de couleurs spécifiques de mana.
 - Une fois que vous annoncez que vous activez une capacité de vantardise, aucun joueur ne peut agir tant que la capacité n'a pas été payée. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier le coût d'activation en retirant vos dragons.
-

Birgi, déesse des Contes

{2} {R}

Créature légendaire : dieu

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort, ajoutez {R}.

Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Les créatures que vous contrôlez peuvent se vanter deux fois pendant chacun de vos tours à la place d'une fois.

////

Harnfel, corne d'abondance

{4} {R}

Artefact légendaire

Défaussez-vous d'une carte : Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- La première capacité de Birgi utilise la pile et on peut lui répondre. Ce n'est pas une capacité de mana.
- Vous devez quand même attaquer avec une créature que vous contrôlez pour activer sa capacité de vantardise.
- Les cartes exilées par la capacité activée d'Harnfel sont exilées face visible.
- Vous pouvez jouer ces cartes pendant ce tour même si Harnfel quitte le champ de bataille ou qu'un autre joueur en acquiert le contrôle.
- Jouer les cartes exilées par Harnfel suit les règles normales pour jouer ces cartes. Vous devez payer leurs coûts, le cas échéant, et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si une des cartes

est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer les cartes de terrain exilées par Harnfel uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là. Dans la plupart des cas, si vous exilez deux cartes de terrain avec Harnfel, vous ne pourrez pas jouer les deux.
- Toutes les cartes exilées par Harnfel que vous ne jouez pas restent exilées.
- La carte dont vous vous défaussez pour activer la capacité ne fait pas partie de « ces cartes » et ne peut pas être jouée, même si elle termine en exil pour une raison quelconque.

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 ciblé.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous déterminez le coût converti de mana du sort.

Bûcher funéraire des héros

{2}

Artefact

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature qui partage un type de créature avec la créature sacrifiée et a un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana de cette créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Utilisez les types de créature et le coût converti de mana de la créature que vous avez sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer quelle carte de créature vous pouvez trouver. Notamment, si vous sacrifiez une créature qui est un permanent recto-verso avec son verso visible, vous utilisez les caractéristiques du verso, pas du recto.
- Si un permanent ou une carte d'une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Une fois que vous annoncez que vous activez la capacité activée, aucun joueur ne peut agir tant que la capacité n'a pas été payée. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer une de vos créatures pour vous empêcher de la sacrifier.

Buffle géant

{1}{W}

Créature : bovidé

0/6

Le Buffle géant pilote des véhicules en utilisant son endurance à la place de sa force.

- Piloter un véhicule ne modifie pas la force ou l'endurance du Buffle géant.
-

Cadeaux démoniaques

{1} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

- L'effet de réanimation des Cadeaux démoniaques ne fonctionne qu'une seule fois. Une fois que la créature meurt et qu'elle revient sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans relation avec la créature qu'elle était auparavant. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas.
-

Cairn de crânes de l'Immersturm

Terrain

Le Cairn de crânes de l'Immersturm arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{1} {B} {R} {R}, {T}, sacrifiez le Cairn de crânes de l'Immersturm : Il inflige 3 blessures à un joueur ciblé. Ce joueur se défausse d'une carte. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité activée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune blessure ne sera infligée et ce joueur ne se défaussera pas d'une carte.
-

Carcasse veule

{3} {R}

Créature : géant et couard

4/4

La Carcasse veule ne peut pas bloquer seule.

- Bien que la Carcasse veule ne puisse pas être la seule créature que vous déclarez comme créature bloqueuse, elle peut être la seule créature qui bloque une certaine créature attaquante donnée. Les autres créatures bloqueuses ne sont pas contraintes de bloquer la même créature que la Carcasse veule.
 - Si vous contrôlez plus d'une Carcasse veule, elles peuvent bloquer ensemble, même si aucune autre créature ne bloque.
 - Une fois que la Carcasse veule a été déclarée comme créature bloqueuse, elle reste au combat même si tous les autres bloqueurs quittent le champ de bataille ou sont autrement retirés du combat.
 - Si un effet dit que la Carcasse veule bloque « si possible », et que vous contrôlez au moins une autre créature qui puisse bloquer, vous devez bloquer avec la Carcasse veule et au moins une autre créature.
-

Cavalier de l'effroi

{5} {B}

Créature : esprit et chevalier

3/7

{1} {B}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : un adversaire ciblé perd 3 points de vie.

- Même si les joueurs peuvent répondre à la capacité activée, ils ne peuvent pas répondre au paiement de son coût d'activation. La carte de créature sera déjà exilée au moment où les joueurs pourraient répondre.

Cavalière boréale

{2} {G}

Créature neigeuse : elfe et guerrier

3/2

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, si {S} de n'importe quelle couleur de ce sort a été dépensé pour le lancer, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. (*{S} est le mana d'une source neigeuse.*)

- Contrairement aux effets qui s'intéressent au fait que vous ayez dépensé ou non du mana neigeux pour lancer un sort, la Cavalière boréale s'intéresse à la couleur de ce mana neigeux. Peu importe pour quelle partie du coût total de lancement du sort de créature le mana neigeux a été dépensé, tant que le mana neigeux dépensé correspond à l'une des couleurs du sort de créature. Par exemple, si un sort de créature rouge a un coût supplémentaire pour le lancer et que vous dépensez du mana rouge d'une source neigeuse pour payer ce coût, la capacité de la Cavalière boréale se déclenche.
- Une créature affectée par la capacité déclenchée de la Cavalière boréale arrivera avec un seul marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, même si vous avez dépensé plus d'un mana neigeux de la/des couleur(s) appropriée(s) pour la lancer.
- Si vous contrôlez plusieurs Cavalières boréales, chacune de leurs capacités déclenchées se déclenchera séparément. Une créature pourrait arriver sur le champ de bataille avec plusieurs marqueurs +1/+1 sur elle de cette manière, même si vous n'avez dépensé qu'un seul mana neigeux de la/des couleur(s) appropriée(s) pour lancer le sort de créature.

Champion de Forgerune

{2} {W}

Créature : nain et guerrier

2/3

Quand le Champion de Forgerune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de rune, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Vous pouvez payer {1} à la place du coût de mana des sorts de rune que vous lancez.

- La dernière capacité du Champion de Forgerune fournit un coût alternatif pour lancer les sorts de rune. Vous ne pouvez pas le combiner à d'autres coûts alternatifs qui pourraient s'appliquer. Dans le cas inhabituel où un sort de rune aurait des coûts supplémentaires, vous pouvez payer ces coûts en supplément du {1}. Si ces coûts supplémentaires sont obligatoires, vous devez les payer afin de lancer le sort.

- La dernière capacité du Champion de Forgerune ne change pas le moment où vous pouvez lancer un sort de rune.
- Lancer un sort de rune en payant son coût alternatif ne change pas son coût de mana ou son coût converti de mana.

Chariot d'Esika

{3}{G}

Artefact légendaire : véhicule

4/4

Quand le Chariot d'Esika arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Chat.

À chaque fois que le Chariot d'Esika attaque, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.

Pilotage 4

- Le jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton qu'il copie comme indiqué par l'effet qui a créé ce jeton. Le jeton nouvellement créé ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, le jeton que vous créez n'attaque pas, même si le jeton original le fait.
- Si le jeton original copie autre chose, le jeton que vous créez utilise les valeurs copiables du jeton original. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que le jeton original copie. S'il copie un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton que vous créez se déclenchent quand il arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du jeton copié fonctionnent aussi.
- Si le jeton original est une aura, le jeton que vous créez est mis sur le champ de bataille sans être lancé. Celui qui va être le contrôleur choisit ce qu'il enchante au moment où il arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si un jeton d'aura ne peut pas être légalement attaché à quoi que ce soit, il n'est pas créé.

Châtiment de Firja

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

Enchantement : saga

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

« sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol et la vigilance.

II — Jusqu'à la fin du tour, les anges que vous contrôlez acquièrent « {T} : Détruisez une créature ciblée avec une force inférieure à la force de cette créature. »

III — Les anges que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Seuls les anges que vous contrôlez quand la capacité de chapitre II se résout acquerront la capacité activée. De même, seuls les anges que vous contrôlez quand la capacité de chapitre III se résout acquerront la double initiative. Dans les deux cas, les anges qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour n'acquerront pas la capacité.
- La force de la créature ciblée doit être inférieure à la force de l'ange au moment où vous activez la capacité. Au moment où la capacité essaie de se résoudre, les forces sont comparées à nouveau. Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à la force de l'ange, la capacité ne se résout pas. Si l'ange n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la capacité se résout.

Chercheurs de sang de Littjara

{3}{U}

Créature : changeforme

2/4

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Quand les Chercheurs de sang de Littjara arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois créatures qui partagent un type de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur les Chercheurs de sang de Littjara, puis regard 1.

- Trois créatures partagent un type de créature s'il y a au moins un type de créature qu'elles ont toutes les trois, quels que soient les autres types de créature qu'elles aient. Par exemple, les Chercheurs de sang de Littjara (qui ont tous les types de créature), un elfe et guerrier et un elfe et sorcier partagent un type de créature parce qu'ils sont tous des elfes.
- Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures qui partagent un type de créature immédiatement après que les Chercheurs de sang de Littjara arrivent sur le champ de bataille, leur capacité ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moins trois au moment où la capacité se résout, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur les Chercheurs de sang de Littjara et vous n'appliquez pas regard 1. Les trois créatures au type partagé que vous contrôlez quand la capacité se résout ne doivent pas obligatoirement être les mêmes que celles que vous contrôliez quand la capacité s'est déclenchée.
- Vous mettez seulement un marqueur +1/+1 sur les Chercheurs de sang de Littjara et appliquez regard 1 quel que soit le nombre de trios de créatures supplémentaires qui partagent un type de créature que vous contrôlez.

Chute de l'imposteur

{1}{G}{W}

Enchantement : saga

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

I, II — Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

III — Exilez une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

- La force la plus élevée parmi les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle est déterminée uniquement en évaluant les créatures que ce joueur contrôle à ce moment-là. Vous ne tenez pas compte des créatures contrôlées par un autre joueur.

- Si le joueur ciblé contrôle plus d'une créature ayant la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle, vous choisissez laquelle est exilée.
- La capacité de chapitre III ne cible aucune créature. Par exemple, une créature avec la protection contre le blanc peut être exilée de cette manière.

Combat dans le blizzard

{G}

Rituel neigeux

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Vous ne pouvez pas lancer le Combat dans le blizzard à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- Vérifiez si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux au moment où le Combat dans le blizzard se résout pour voir si la créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible. Cette créature se battra même si elle ne gagne pas ces bonus.
- Si une des cibles est une cible illégale au moment où le Combat dans le blizzard essaie de se résoudre, aucune créature ne se battra et aucune blessure ne sera infligée.
- Si la créature que vous contrôlez est encore une cible légale au moment où le Combat dans le blizzard essaie de se résoudre mais que la créature ciblée que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne quand même les bonus jusqu'à la fin du tour.

Confrontation des skalds

{2} {R} {W}

Enchantement : saga

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

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

II, III — À chaque fois que vous lancez un sort ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Les cartes que vous exilez à cause de la capacité de chapitre I sont exilées face visible.
- Jouer une carte de cette manière suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si l'une des cartes est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Dans des circonstances normales, vous pouvez jouer un terrain parmi les cartes exilées uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

- Les cartes que vous ne jouez pas avant la fin de votre prochain tour restent exilées.
-

Cosima, déesse du Voyage

{2}{U}

Créature légendaire : dieu

2/4

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler Cosima.

Si vous faites ainsi, elle acquiert « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Cosima est exilée, vous pouvez mettre un marqueur « voyage » sur elle. Si vous ne le faites pas, renvoyez Cosima sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle et piochez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « voyage » sur elle. »

////

L'Orakarve

{1}{U}

Artefact légendaire : véhicule

3/3

À chaque fois qu'un véhicule que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile autant de cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez jouer les terrains parmi ces cartes tant qu'elles restent exilées.

Pilotage 1

- La capacité de Cosima se déclenche uniquement si Cosima est sur le champ de bataille au début de votre entretien, et vous pouvez exiler Cosima uniquement si elle est encore sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout.
 - Pendant que la capacité déclenchée que Cosima acquiert se résout, si vous ne mettez pas de marqueur « voyage » sur Cosima, vous la renvoyez immédiatement sur le champ de bataille et vous piochez un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « voyage » que Cosima avait sur elle en exil. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix, et aucun joueur ne peut agir pendant ce processus.
 - Vous pouvez choisir de renvoyer Cosima sur le champ de bataille même si elle n'a pas de marqueur « voyage » sur elle. Si vous le faites, elle arrive sans marqueur +1/+1 sur elle et vous ne piochez pas de carte.
 - Si un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant que Cosima est exilée et qu'elle a la capacité déclenchée ajoutée, cette capacité se déclenche. Au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle vérifie si Cosima est encore en exil. Si Cosima a quitté l'exil avant que la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. C'est vrai même si Cosima revient en exil avant que cette capacité essaie de se résoudre.
 - L'Orakarve ne vous permet pas de jouer des terrains supplémentaires pendant votre tour, et ne vous permet pas de jouer des terrains à des moments où vous ne pouvez pas normalement le faire. Dans la plupart des cas, vous ne pourrez jouer qu'un seul terrain parmi les cartes exilées par L'Orakarve pendant chacun de vos tours.
 - Vous pouvez jouer des terrains parmi les cartes exilées par L'Orakarve tant qu'elles restent exilées, même si L'Orakarve quitte le champ de bataille ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.
-

Couronne de flétrissement

{1} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force de base de 0 et a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins que vous ne sacrifiez cette créature. »

- La Couronne de flétrissement remplace tout effet précédent qui établissait la force de la créature enchantée à une valeur spécifique. Les autres effets qui établissent sa force de base à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la Couronne de flétrissement devient attachée à la créature remplaceront cet effet.
- Les effets qui modifient la force de la créature enchantée sans l'établir à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force de base est établie, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force.

Coursier de Starnheim

{2} {W}

Créature : pégase

2/2

Vol

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

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Coursier de Starnheim). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût des sorts d'artefact et d'enchantement que vous lancez. Elle ne peut pas réduire les prérequis de couleurs spécifiques de mana.

Démon aux runes brûlantes

{4} {B} {B}

Créature : démon et berserker

6/6

Vol

Quand le démon aux runes brûlantes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque exactement deux cartes avec des noms différents qui ne sont pas appelées Démon aux runes brûlantes. Si vous faites ainsi, révéléz ces cartes. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez la carte choisie dans votre main et l'autre dans votre cimetière, puis mélangez votre bibliothèque.

- Tant qu'elle est dans votre bibliothèque, une carte recto-verso n'a que le nom de son recto. Il n'est pas possible de révéler deux exemplaires de la même carte recto-verso de cette manière.
- Si vous choisissez de ne pas chercher dans votre bibliothèque, aucune carte n'est révélée ou mise autre part, et vous ne mélangez pas.

Dévastateur de basalt

{3} {R}

Créature : géant et sorcier

4/2

Quand le Dévastateur de basalt arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

- La quantité de blessures infligée est calculée au moment où la capacité déclenchée se résout en se basant sur les créatures que vous contrôlez à ce moment-là, y compris le Dévastateur de basalt lui-même s'il est encore sous votre contrôle. Vous devrez toujours utiliser le nombre le plus grand possible. Il n'est pas utile de choisir les types de créature. Par exemple, si vous contrôlez un géant et sorcier, un géant et guerrier, un elfe et guerrier et un kor et guerrier à ce moment-là, le Dévastateur de basalt infligera 3 blessures.

Disciple Croc-ancêtre

{1} {B}

Créature : elfe et clerc

1/1

Quand la Disciple Croc-ancêtre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

- Au moment où la capacité déclenchée se résout, d'abord l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit d'abord une carte de sa main et la met de côté sans la révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Finalement, toutes les cartes choisies sont révélées et défaussées en même temps.

Dragon d'Orpont

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

- Si un sort cible le Dragon d'Orpont plus d'une fois, la capacité déclenchée ne se déclenche qu'une seule fois.
 - Une capacité qui se déclenche quand une créature devient la cible d'un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Une telle capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
-

Draugr sinistre

{2} {B}

Créature neigeuse : zombie et berserker

3/2

{1} {S} : La Draugr sinistre gagne +1/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus. {S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)*

- Activer la capacité de la Draugr sinistre après qu'elle a été bloquée par une seule créature ne fera pas que la Draugr sinistre devienne non-bloquée.

Du sang sur la neige

{4} {B} {B}

Rituel neigeux

Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les planeswalkers.

Puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ou de planeswalker avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, X étant la quantité de {S} dépensés pour lancer ce sort. *({S} est le mana d'une source neigeuse.)*

- Vous choisissez un mode pour Du sang sur la neige au moment où vous le lancez. La dernière partie de l'effet (renvoyer une carte sur le champ de bataille) a lieu quel que soit le mode que vous choisissez.
- Du sang sur la neige ne cible pas une carte de créature ou de planeswalker dans votre cimetière. Vous choisissez laquelle renvoyer sur le champ de bataille, le cas échéant, au moment où Du sang sur la neige se résout. Notamment, vous pourriez renvoyer une des créatures ou un des planeswalkers qui vient juste d'être détruit par Du sang sur la neige.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si vous lancez Du sang sur la neige sans dépenser de mana neigeux, vous pouvez uniquement renvoyer une carte de créature ou de planeswalker avec un coût converti de mana de 0. (Il est très improbable qu'on voit débarquer des cartes de planeswalker avec un coût converti de mana de 0.)
- Si Du sang sur la neige est copié, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, alors vous ne pouvez renvoyer qu'une carte de créature ou de planeswalker avec un coût converti de mana de 0.

Échouage forcé

{4} {U} {U}

Éphémère

Choisissez l'un ou les deux —

- Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.
- Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

- Pour le premier mode, le propriétaire de la carte choisit si elle va au-dessus ou au-dessous de cette bibliothèque.

- Si vous choisissez les deux modes, ils se déroulent dans l'ordre indiqué et rien ne se passe entre les deux modes. Notamment, si le deuxième mode cible une aura qui enchante actuellement la cible du premier mode, cette aura est renvoyée dans la main de son propriétaire. (Elle ne sera pas mise dans un cimetière en tant qu'action basée sur l'état avant la fin de la résolution de l'Échouage forcé.)

Écrabouiller

{4} {R}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous contrôlez un géant.

Écrabouiller inflige 6 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé.

- Si vous contrôlez plus d'un géant, le coût d'Écrabouiller n'est réduit que de {3}.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez Écrabouiller, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de modifier le coût en retirant vos géants.

Écraser les faibles

{2} {R}

Rituel

Écraser les faibles inflige 2 blessures à chaque créature.

Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Prédiction {R} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.*

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

- Les créatures ne doivent pas nécessairement subir des blessures mortelles d'Écraser les faibles pour être exilées. Après avoir subi des blessures, si elles devaient mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, elles sont exilées à la place.

Egon, dieu de la Mort

{2} {B}

Créature légendaire : dieu

6/6

Contact mortel

Au début de votre entretien, exilez deux cartes depuis votre cimetière. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez

Egon et piochez une carte.

////

Trône de la mort

{B}

Artefact légendaire

Au début de votre entretien, meulez une carte.

{2} {B}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Piochez une carte.

- Vous choisissez quelles cartes vous exilez au moment où la capacité déclenchée d'Egon se résout. S'il y a au moins deux cartes dans votre cimetière à ce moment-là, vous devez en exiler deux. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas exiler des cartes et de sacrifier Egon à la place pour piocher une carte.
- S'il n'y a qu'une seule carte dans votre cimetière, vous ne l'exilez pas. Comme vous ne pouvez pas exiler deux cartes, vous sacrifiez Egon et vous piochez une carte.
- Si Egon quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous exilez quand même deux cartes de votre cimetière si vous le pouvez et piochez une carte si vous ne pouvez pas.
- Même si les joueurs peuvent répondre à la capacité activée du Trône de la mort, ils ne peuvent pas répondre au paiement de son coût d'activation. La carte de créature sera déjà exilée au moment où les joueurs pourraient répondre.

Elixir du cosmos

{4}

Artefact

Au début de votre étape de fin, piochez une carte si votre total de points de vie est supérieur à votre total de points de vie de départ. Sinon, vous gagnez 2 points de vie.

- Vous comparez votre total de points de vie actuel à votre total de points de vie de départ au moment où la capacité de l'Elixir du cosmos se résout pour déterminer si vous piochez une carte ou si vous gagnez 2 points de vie. Il n'y a aucune situation dans laquelle vous ferez les deux.

Empoisonner la coupe

{1} {B} {B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Si ce sort a été prédit, regard 2.

Prédiction {1} {B} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Empoisonner la coupe essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous n'appliquerez pas regard 2 si Empoisonner la coupe a été prédit.

Enjambeur de berg

{4} {U}

Créature neigeuse : géant et sorcier

4/4

Quand l'Enjambeur de berg arrive sur le champ de bataille, engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si {S} a été dépensé pour lancer ce sort, ce permanent ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. (*{S} est le mana d'une source neigeuse.*)

- Dépenser plus d'un mana neigeux pour lancer l'Enjambeur de berg ne fait pas que l'artefact ou la créature reste engagée pendant des tours supplémentaires.
- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille peut cibler un artefact ou une créature qu'un adversaire contrôle qui est déjà engagée. Si du mana neigeux a été dépensé pour lancer l'Enjambeur de berg, la cible ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
- Si l'Enjambeur de berg arrive sur le champ de bataille sans être lancé, aucun mana n'a été dépensé pour le lancer. La capacité d'arrivée sur le champ de bataille peut quand même engager la cible, mais ce permanent ne sera pas empêché de se dégager pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
- De même, si un effet copie le sort de créature qui devient l'Enjambeur de berg, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie. La cible ne sera pas empêchée de se dégager pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Entravé par l'or

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni piloter de véhicule, et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Une créature qui ne peut pas "piloter de véhicule" ne peut pas être engagée pour payer le coût de pilotage d'un véhicule.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : ») et apparaissent sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certains mots-clés (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont également des capacités activées.
- Entravé par l'or n'empêche pas les capacités statiques d'affecter la partie, et n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher. Il n'empêche pas non plus les capacités de mana d'être activées. La plupart des capacités activées qui produisent du mana en se résolvant sont des capacités de mana.

Entraver le monstre

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand Entraver le monstre arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée. Elle vous inflige un nombre de blessures égal à sa force.

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

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche même si la créature enchantée est déjà engagée. Cette créature vous inflige quand même des blessures.
- Utilisez la force de la créature enchantée au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées.
- Si Entraver le monstre n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, utilisez la force de la créature qu'elle a enchantée en dernier pour déterminer la

quantité de blessures qui est infligée. Les blessures sont infligées même si cette créature n'est pas également sur le champ de bataille à ce moment-là.

Épée de valkyrie

{1} {W}

Artefact : équipement

Quand l'Épée de valkyrie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {4} {W}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol et la vigilance, puis attachez-lui l'Épée de valkyrie.

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {3}

- Vous décidez de payer {4} {W} au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Si vous faites ainsi, vous créez immédiatement le jeton de créature Ange et Guerrier et vous lui attachez l'Épée de valkyrie. Aucun joueur ne peut répondre à votre décision de payer ou non, et aucun joueur ne peut agir pendant ce processus.
 - Le jeton de créature Ange et Guerrier arrive sur le champ de bataille comme une créature 4/4. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force ou endurance arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver comme une créature 4/4.
-

Équipage téméraire

{3} {R}

Rituel

Créez X jetons de créature 2/1 rouge Nain et Berserker, X étant le nombre de véhicules que vous contrôlez plus le nombre d'équipements que vous contrôlez. Pour chacun de ces jetons, vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez.

- Comptez le nombre de véhicules et d'équipements que vous contrôlez au moment où l'Équipage téméraire se résout pour déterminer combien de nains et berserkers créer.
 - Tous les équipements que vous décidez d'attacher aux jetons deviennent attachés en même temps.
 - Vous ne pouvez pas faire que plus d'un équipement devienne attaché au même jeton.
-

Esika, déesse de l'Arbre
{1}{G}{G}
Créature légendaire : dieu
1/4

Vigilance
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont la vigilance et « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

////

Le pont prismatique
{W}{U}{B}{R}{G}
Enchantement légendaire
Au début de votre entretien, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature ou de planeswalker. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si une créature perd la vigilance après qu'elle attaque (par exemple parce qu'Esika quitte le champ de bataille), cette créature continue d'attaquer. Elle ne deviendra pas engagée.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de Le pont prismatique, s'il n'y a pas de cartes de créature ou de planeswalker dans votre bibliothèque, vous révéléz simplement votre bibliothèque entière, vous la remettez dans un ordre aléatoire et vous continuez à jouer.
- Si vous révéléz une carte recto-verso dont le recto est une créature ou un planeswalker, vous la mettez sur le champ de bataille avec son recto visible.

Esprit ascendant
{U}
Créature neigeuse : esprit
1/1

{S}{S} : L'Esprit ascendant devient un esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 2/3.

{S}{S}{S} : Si l'Esprit ascendant est un guerrier, mettez un marqueur « vol » sur lui et il devient un esprit et guerrier et ange avec une force et une endurance de base de 4/4.

{S}{S}{S}{S} : Si l'Esprit ascendant est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui et il acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

- Aucune des capacités de l'Esprit ascendant n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que l'Esprit ascendant quitte le champ de bataille ou qu'un effet suivant modifie ses caractéristiques.
- La première et la deuxième capacité font que l'Esprit ascendant perd tous les autres types de créature qu'il pourrait avoir. Il garde tous les types ou les super-types de carte qu'il pourrait avoir.
- La première et la deuxième capacité remplacent tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de l'Esprit ascendant à des valeurs spécifiques. Les effets qui établissent la force et l'endurance de base de l'Esprit ascendant qui commencent à s'appliquer après une de ces capacités remplacera l'effet de cette capacité.

- Activer la deuxième capacité après que l'Esprit ascendant a déjà été légalement bloqué par une créature sans le vol ou la portée ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance de l'Esprit ascendant sans les établir à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.
- Les capacités de l'Esprit ascendant peuvent être activées plusieurs fois. Plusieurs marqueurs « vol » sur le même permanent ne procurent aucun avantage supplémentaire. Cependant, à chaque fois que la dernière capacité se résout pendant que l'Esprit ascendant est un ange, elle donne à l'Esprit ascendant deux marqueurs +1/+1 de plus et lui fait acquérir une autre occurrence de la capacité déclenchée. Toutes ces occurrences se déclenchent séparément.

Fanfaron d'Axgard

{3}{W}

Créature : nain et guerrier

3/3

Vantardise — {1}{W} : Dégagez le Fanfaron d'Axgard.

Mettez un marqueur +1/+1 sur lui. *(N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)*

- Vous pouvez activer la capacité de vantardise du Fanfaron d'Axgard même si le Fanfaron d'Axgard est déjà dégagé. Vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur lui.

Fers de trahison

{2}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, détruisez un équipement ciblé qui lui est attaché. »

- Les Fers de trahison peuvent cibler n'importe quelle créature, y compris une créature qui est déjà dégagée ou qui n'a pas d'équipement qui lui est attaché.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
- La capacité déclenchée acquise par la créature se déclenche quand cette créature inflige des blessures, pas seulement des blessures de combat.
- Si cette capacité se déclenche, vous devez choisir une cible légale si une est disponible. Peu importe qui contrôle l'équipement attaché à la créature. Si cet équipement n'est plus attaché à la créature au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et l'équipement n'est pas détruit.

Forme du corbeau

{2} {U}

Rituel

Exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

Prédiction {U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Si l'artefact ou la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Forme du corbeau essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun joueur ne crée de jeton de créature Oiseau.
-

Frappe double

{R} {R}

Éphémère

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Prédiction {R} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- La Frappe double copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel de coût converti de mana inférieur ou égal à 4, pas seulement un qui requiert des cibles.
- Une copie est créée même si le sort que vous avez lancé a été contrecarré ou a autrement quitté la pile au moment où la capacité de copie se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- Si vous copiez un sort qui a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il a une liste à puces de modes), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer si le coût converti de mana du sort est inférieur ou égal à 4. Si le sort est copié, la copie aura la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Fumerolle de la toundra

{1} {R} {R}

Rituel neigeux

La Fumerolle de la toundra inflige 4 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Ajoutez {C} pour chaque {S} dépensé pour lancer ce sort. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent. (*{S} est le mana d'une source neigeuse.*)

- Si la créature ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où la Fumerolle de la toundra essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous n'ajoutez pas de mana.
- Si vous lancez la Fumerolle de la toundra sans dépenser de mana neigeux, vous n'ajoutez pas de mana. Les blessures sont quand même infligées.
- Si la Fumerolle de la toundra est copiée, aucun mana neigeux n'a été dépensé pour lancer la copie, alors vous n'ajoutez pas de mana. Les blessures sont quand même infligées.

Fynn, le porteur de croc

{1} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier

1/3

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (*Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

- Perdre la partie parce qu'un joueur (si possible un adversaire) a au moins dix marqueurs « poison » est une règle du jeu. Fynn n'a pas besoin d'être encore sur le champ de bataille quand quelqu'un (si possible un adversaire) gagne son dixième marqueur « poison ».

Garde-clairière de Littjara

{3} {G}

Créature : changeforme

3/3

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

{2} {G}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Une fois que vous annoncez que vous activez la capacité activée, aucun joueur ne peut agir tant que la capacité n'a pas été payée. Notamment, les adversaires ne peuvent pas retirer des cartes de créature de votre cimetière pour vous empêcher d'activer la capacité.
-

Géant au cœur de cendres

{5} {R} {R}

Créature : géant et berserker

7/6

Piétinement

Quand le Géant au cœur de cendres meurt, il inflige

7 blessures à une créature qu'un adversaire contrôle choisie au hasard.

- La créature qu'un adversaire contrôle n'est pas ciblée, alors elle est choisie au moment où la capacité déclenchée se résout. Une créature avec la défense talismanique pourrait être choisie, tout comme une créature avec la protection contre le rouge, même si dans ce dernier cas, les blessures seraient prévenues.
-

Gel scintillant

{2} {G}

Enchantement neigeux : aura

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est neigeux.

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

- Le terrain enchanté garde les autres super-types qu'il pourrait avoir, comme de base ou légendaire. Il garde également les sous-types qu'il pourrait avoir, comme forêt ou île.
-

Halle-ancêtre de Skemfar

Terrain

La Halle-ancêtre de Skemfar arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{2} {B} {B} {G}, {T}, sacrifiez la Halle-ancêtre de Skemfar : Jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si vous activez la dernière capacité sans choisir de cible, vous créez juste des jetons Elfe et Guerrier au moment où la capacité se résout. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette créature est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Dans ce cas, vous ne créez pas de jetons Elfe et Guerrier.
-

Halvar, dieu de la Bataille

{2}{W}{W}

Créature légendaire : dieu

4/4

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou équipées ont la double initiative.

Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

////

Épée des royaumes

{1}{W}

Artefact légendaire : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée meurt, renvoyez-la dans la main de son propriétaire.

Équipement {1}{W}

- Une créature que vous contrôlez est enchantée ou équipée si une aura ou un équipement lui est attaché. Vous ne devez pas obligatoirement contrôler cette aura ou cet équipement.
- De même, vous ne devez pas obligatoirement contrôler l'aura ou l'équipement que vous choisissez comme cible pour la capacité déclenchée de Halvar, mais il doit être attaché à une créature que vous contrôlez.
- Si une des cibles de la capacité déclenchée est une cible illégale au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas. Si l'aura ou l'équipement est déjà attaché à la créature ciblée, rien ne se passe.
- Si la créature équipée par l'Épée des royaumes meurt mais qu'elle quitte le cimetière avant que la capacité déclenchée se résolve, elle ne reviendra pas dans la main de son propriétaire. Elle reste là où elle est allée.
- Si l'Épée des royaumes est attachée à une créature-jeton qui meurt, la capacité déclenchée de l'Épée se déclenche, mais le jeton cesse d'exister après être allé au cimetière. Il ne reviendra pas dans la main de son propriétaire.

Harald unit les elfes

{2}{B}{G}

Enchantement : saga

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

I — Meulez trois cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'elfe ou de Tyvar depuis votre cimetière.

II — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque elfe que vous contrôlez.

III — À chaque fois qu'un elfe que vous contrôlez attaque ce tour-ci, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Pour la capacité de chapitre I, la carte d'elfe ou de Tyvar que vous mettez sur le champ de bataille peut être une des cartes que vous venez de meuler, ou une carte qui était déjà dans votre cimetière.

- Seuls les elfes que vous contrôlez quand la capacité de chapitre II se résout gagneront un marqueur +1/+1. Les elfes qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour n'en gagneront pas.
- À l'inverse, la capacité déclenchée créée par la capacité de chapitre III se déclenche à chaque fois qu'un elfe que vous contrôlez attaque ce tour-là, même si vous ne contrôliez pas cet elfe au moment où la capacité de chapitre III s'est résolue.
- La capacité déclenchée créée par la capacité de chapitre III se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés. Elle peut retirer des créatures adverses avant qu'elles aient l'occasion de bloquer.

Havre sans visage

Terrain neigeux

{T} : Ajoutez {C}.

{S} {S} {S} : Le Havre sans visage devient une créature

4/3 avec la vigilance et a tous les types de créature

jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (*{S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.*)

- Bien que le Havre sans visage ait tous les types de créature après la résolution de sa dernière capacité activée, il n'a pas la capacité mot-clé changelin.
- Si le Havre sans visage devient une créature mais qu'il n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent, il ne peut pas attaquer ou être engagé pour du mana.

Heaume du draugr

{1} {B}

Artefact : équipement

Quand le Heaume du draugr arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2} {B}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Berserker, puis attachez-lui le Heaume du draugr.

La créature équipée gagne +2/+2 et a la menace. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Équipement {4}

- Vous décidez de payer {2} {B} au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Si vous faites ainsi, vous créez immédiatement le jeton de créature Zombie et Berserker et vous lui attachez le Heaume du draugr. Aucun joueur ne peut répondre à votre décision de payer ou non, et aucun joueur ne peut agir pendant ce processus.
- Le jeton de créature Zombie et Berserker arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/2. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force ou endurance arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver comme une créature 2/2.

Heaume du persécuteur

{R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée, elle inflige 1 blessure au joueur défenseur.

Équipement {1} ({1}) : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- La capacité déclenchée se déclenche une seule fois si la créature équipée devient bloquée, quel que soit le nombre de créatures qui l'ont bloquée.

Inga Œil-de-rune

{3}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Quand Inga Œil-de-rune arrive sur le champ de bataille, regard 3.

Quand Inga Œil-de-rune meurt, piochez trois cartes si au moins trois créatures sont mortes ce tour-ci.

- Le nombre de créatures qui sont mortes pendant ce tour est vérifié au moment où la dernière capacité se résout. Inga Œil-de-rune comptera, ainsi que les créatures qui meurent en même temps qu'Inga Œil-de-rune et les créatures qui meurent pendant que cette capacité est sur la pile mais qu'elle ne s'est pas encore résolue.
- La dernière capacité compte n'importe quelle créature qui est morte, quel que soit son contrôleur.

Invasion des géants

{U}{R}

Enchantement : saga

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

I — Regard 2.

II — Piochez une carte. Vous pouvez ensuite révéler une carte de géant de votre main. Quand vous faites ainsi, l'Invasion des géants inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

III — Le prochain sort de géant que vous lancez ce tour-ci coûte {2} de moins à lancer.

- La capacité de chapitre II va sur la pile sans cible. Vous choisissez de révéler ou non une carte de géant de votre main après avoir pioché une carte. Quand vous faites ainsi, la capacité déclenchée réflexive se déclenche. C'est différent des effets qui disent « si vous faites ainsi » dans le sens que les joueurs peuvent répondre après que vous avez révélé la carte de géant mais avant que les blessures ne soient infligées.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme l'effet de la capacité de chapitre III). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'il ait été le coût total pour le lancer.

Invocation de la divinité

{2} {W}

Éphémère

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Vous gagnez 4 points de vie.

- Si l'artefact ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où l'Invocation de la divinité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas 4 points de vie.

Jorn, dieu de l'Hiver

{2} {G}

Créature neigeuse légendaire : dieu

3/3

À chaque fois que Jorn attaque, dégagez chaque permanent neigeux que vous contrôlez.

////

Kaldring, le bâton de givre

{1} {U} {B}

Artefact neigeux légendaire

{T} : Vous pouvez jouer une carte de permanent neigeux ciblée depuis votre cimetière ce tour-ci. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

- La capacité déclenchée de Jorn dégage Jorn lui-même.
 - Une carte de permanent neigeux est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker avec le super-type neigeux.
 - Vous ne jouez pas la carte au moment où la capacité activée de Kaldring se résout ; à la place, cette capacité vous donne la permission de jouer cette carte pendant ce tour-là. Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte quand vous la jouez. Pour jouer un terrain de cette manière, vous devez avoir une mise en jeu de terrain disponible. Notamment, si vous activez la capacité de Kaldring pendant le tour d'un adversaire, vous ne pourrez pas lancer un sort de cette manière à moins qu'il ait le flash et vous ne pourrez pas du tout jouer un terrain de cette manière.
 - Vous devrez quand même payer tous les coûts pour lancer un sort de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
 - Même si vous pouvez jouer la carte, elle n'est pas dans votre main, alors vous ne pouvez pas, par exemple, vous en défausser ou la prédire.
 - Si finalement vous ne jouez pas la carte, elle reste dans votre cimetière. Vous ne pourrez pas la jouer pendant un prochain tour à moins que vous la cibliez à nouveau avec la capacité de Kaldring (ou qu'autre chose vous laisse la jouer).
-

Kardur, fléau du domeskar

{2}{B}{R}

Créature légendaire : démon et berserker

4/3

Quand Kardur, fléau du domeskar arrive sur le champ de bataille, jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible. À chaque fois qu'une créature attaquante meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- La première capacité de Kardur affecte toutes les créatures que vos adversaires contrôlent, y compris celles qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de la capacité.
- Si une créature qu'un adversaire contrôle ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple parce qu'elle est engagée ou qu'elle est arrivée sous le contrôle de son contrôleur ce tour-là), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si une créature qu'un adversaire contrôle ne se qualifie pas pour une des exceptions ci-dessus et peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que vous si possible. Si la créature ne peut pas attaquer un de ces joueurs, ou s'il n'y a pas de tels joueurs, elle doit vous attaquer ou attaquer un planeswalker adverse.
- Si une créature affectée par la capacité de Kardur peut attaquer légalement plusieurs joueurs et/ou planeswalkers, son contrôleur choisit qui elle attaque.
- La dernière capacité de Kardur se déclenche quel que soit le joueur qui contrôlait la créature attaquante et qui elle attaquait.

Kaya l'Inexorable

{3}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Kaya

5

+1: Ciblez jusqu'à une créature non-jeton. Mettez un marqueur « forme fantôme » sur elle. Elle acquiert « Quand cette créature meurt ou est mise en exil, renvoyez-la dans la main de son propriétaire et créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. »

-3: Exilez un permanent non-terrain ciblé.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort légendaire depuis votre main, votre cimetière, ou parmi les cartes que vous possédez en exil sans payer son coût de mana. »

- Le marqueur « forme fantôme » ajouté par la première capacité n'a pas d'importance fonctionnelle. Il est là pour vous rappeler la capacité que la créature acquiert. Même si ce marqueur est retiré de la créature, la capacité déclenchée qu'elle acquiert fonctionnera quand même.
- Si une créature non-jeton acquiert plus d'une occurrence de cette capacité déclenchée, chacune d'elle se déclenchera séparément. Vous ne pouvez renvoyer la carte dans la main de son propriétaire qu'une seule fois, mais vous créez un jeton de créature Esprit pour chacune de ces capacités.

- Si vous possédez une carte face cachée en exil, l'emblème de Kaya vous laissera la lancer uniquement si vous pouvez regarder la carte (et uniquement si elle est légendaire). Si vous n'êtes pas autorisé à regarder la carte, vous ne pouvez pas la lancer, même si vous savez qu'elle est légendaire.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Koll, le maître-forgeron

{R}{W}

Créature légendaire : nain et guerrier

2/2

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, si elle était enchantée ou équipée, renvoyez-la dans la main de son propriétaire.

Les jetons de créature que vous contrôlez qui sont enchantés ou équipés gagnent +1/+1.

- Un jeton de créature que vous contrôlez est enchanté ou équipé si une aura ou un équipement lui est attaché. Vous ne devez pas obligatoirement contrôler cette aura ou cet équipement.
- Un jeton de créature que vous contrôlez qui est enchanté ou équipé ne gagne que +1/+1 de la dernière capacité de Koll, quel que soit le nombre d'auras et d'équipements qui sont attachés à cette créature.

Kolvori, déesse de la Parenté

{2}{G}{G}

Créature légendaire : dieu

2/4

Tant que vous contrôlez au moins trois créatures légendaires, Kolvori gagne +4/+2 et a la vigilance.

{1}{G}, {T} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature légendaire parmi elles et la mettre dans votre main.

Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

////

La fibule de Ringhart

{1}{G}

Artefact légendaire

Au moment où La fibule de Ringhart arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou un sort de créature légendaire.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non-mortelles infligées à Kolvori peuvent devenir mortelles si vous avez contrôlé au moins trois créatures légendaires et que certaines d'entre elles quittent le champ de bataille ce tour-là.

- Pour la première capacité de La fibule de Ringhart, vous devez choisir un type de créature existant, comme fongus ou archer. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
- Si La fibule de Ringhart est sur le champ de bataille d'une manière quelconque sans choix de type de créature, le mana produit par sa capacité activée peut quand même être dépensé pour lancer un sort de créature légendaire.

Koma, le Serpent du Cosmos

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

Créature légendaire : grand serpent

6/6

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature

3/3 bleue Grand serpent appelé Annelure de Koma.

Sacrifiez un autre grand serpent : Choisissez l'un —

- Engagez un permanent ciblé. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées ce tour-ci.
- Koma, le Serpent du Cosmos acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Koma, le Serpent du Cosmos. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Koma n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : ») et apparaissent sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certains mots-clés comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont également des capacités activées.
- Vous ne pouvez pas sacrifier Koma lui-même pour activer sa dernière capacité, mais vous pouvez sacrifier n'importe quel autre grand serpent que vous contrôlez, y compris l'Annelure de Koma.
- Si vous choisissez le premier mode de la capacité activée de Koma, vous pouvez choisir un permanent qui est déjà engagé comme cible. L'effet qui empêche d'activer ses capacités activées s'applique quand même.
- Le premier mode de la capacité activée de Koma n'empêche pas les capacités statiques d'affecter la partie, et n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher. Contrairement à des effets similaires, il empêche les capacités de mana d'être activées. La plupart des capacités activées qui produisent du mana en se résolvant sont des capacités de mana.

Kraken brise-glace

{10}{U}{U}

Créature neigeuse : kraken

8/8

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque terrain neigeux que vous contrôlez.

Quand le Kraken brise-glace arrive sur le champ de bataille, les artefacts et les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Renvoyez trois terrains neigeux que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Renvoyez le Kraken brise-glace dans la main de son propriétaire.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Kraken brise-glace). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Kraken brise-glace n'engage pas d'artefacts ou de créatures.
- Les artefacts ou les créatures contrôlés par le joueur affecté par la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Kraken brise-glace se dégagent pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur, même si elles étaient dégagées au moment où la capacité s'est résolue ou si ce joueur ne les contrôlait pas à ce moment-là.
- Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité, aucun joueur ne peut agir tant que la capacité n'a pas été payée. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de vous empêcher de l'activer en retirant vos terrains neigeux.

L'Arbre-monde

Terrain

L'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Tant que vous contrôlez au moins six terrains, les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez

L'Arbre-monde : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de dieu, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- La troisième capacité de L'Arbre-monde ne fait pas que les terrains que vous contrôlez perdent leurs capacités. Elle ne fait pas non plus que les terrains que vous contrôlez acquièrent ou perdent des types de terrain.

L'avertissement du corbeau

{1}{W}{U}

Enchantement : saga

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

I — Créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol. Vous gagnez 2 points de vie.

II — À chaque fois qu'au moins une créature avec le vol que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, regardez la main de ce joueur et piochez une carte.

III — Vous pouvez mettre une carte que vous possédez en dehors de la partie au-dessus de votre bibliothèque.

- Vous ne devez pas obligatoirement révéler la carte que vous faites entrer dans la partie via la capacité de chapitre III.

- Dans une partie amicale, une carte que vous possédez en dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans une partie jouée selon les règles de tournoi, une carte que vous possédez en dehors de la partie vient de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.
-

Le massacre de Ciel-de-sang

{1}{B}{R}

Enchantement : saga

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

I — Créez un jeton de créature 2/3 rouge Démon et Berserker avec la menace.

II — À chaque fois qu'un berserker attaque ce tour-ci, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

III — Ajoutez {R} pour chaque berserker que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- La capacité de chapitre III n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre. Utilisez le nombre de berserkers que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de {R} ajouter.
-

Les ours de Littjara

{1}{G}{U}

Enchantement : saga

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

I — Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin.

II — N'importe quel nombre de créatures Changeforme ciblées que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 4/4.

III — Choisissez jusqu'à une créature ciblée ou un planeswalker ciblé. Chaque créature avec une force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à ce permanent.

- La capacité de chapitre II remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de n'importe lesquels des changeformes à des valeurs spécifiques. Les effets qui établissent la force et l'endurance de base d'un changeforme qui commencent à s'appliquer après la capacité de chapitre II remplaceront l'effet de cette capacité.
 - Les effets qui modifient la force ou l'endurance du changeforme sans les établir à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.
 - L'effet de la capacité de chapitre II dure indéfiniment. Il n'expire pas à fin du tour.
-

Le vol du dieu-décepteur

{2} {U} {B}

Enchantement : saga

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

I — Vous pouvez échanger le contrôle de deux créatures ciblées.

II — Vous pouvez échanger le contrôle de deux permanents non-base, non-créature ciblés qui partagent un type de carte.

III — Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

- Si un des permanents ciblés par la capacité de chapitre I ou de chapitre II est une cible illégale au moment où cette capacité se résout, l'échange n'a pas lieu. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas.
- Pour ces deux capacités, vous n'êtes pas forcé de contrôler une des cibles.
- Si le même joueur contrôle les deux permanents ciblés au moment où la capacité de chapitre I ou de chapitre II se résout, rien ne se passe.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne fait pas acquérir au joueur le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
- Pour la capacité de chapitre II, une cible peut avoir des types de carte que l'autre n'a pas. Par exemple, vous pouvez cibler un terrain-artefact et un artefact.

Les trois saisons

{G} {U}

Enchantement : saga

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

I — Meulez trois cartes.

II — Renvoyez jusqu'à deux cartes de permanent neigeux ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

III — Choisissez trois cartes dans chaque cimetière.

Leurs propriétaires mélangent ces cartes dans leurs bibliothèques.

- Pour la capacité de chapitre III, si un joueur n'a pas de carte dans son cimetière, il ne mélange pas sa bibliothèque.
-

Levée de l'Effroyable armée de Marn

{2} {B}

Éphémère

Créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie et

Berserker, X étant le nombre de créatures non-jeton qui sont mortes ce tour-ci.

Prédiction {B} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.*

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

- Le nombre de jetons non-créature qui sont morts ce tour-là est compté au moment où la Levée de l'Effroyable armée de Marn se résout. En d'autres mots, les créatures non-jeton qui meurent en réponse à la Levée de l'Effroyable armée de Marn comptent.
- Peu importe que les cartes qui représentaient ces créatures soient encore dans le cimetière au moment où la Levée de l'Effroyable armée de Marn se résout. Elles comptent quand même tant qu'elles sont mortes pendant ce tour-là.

Lutte de Skemfar

{3} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Prédiction {G} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.*

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

- Vous pouvez lancer la Lutte de Skemfar en ne ciblant qu'une créature que vous contrôlez.
- Si vous choisissez deux créatures ciblées et qu'une des cibles est illégale quand la Lutte de Skemfar essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Lutte de Skemfar essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez.

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1} {R}

Créature légendaire : nain et berserker

2/1

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

- La capacité déclenchée de Magda ne vous permet pas d'engager des nains. Vous devez trouver un autre moyen de les engager. Attaquer est toujours un bon moyen de le faire.
- Pour que la capacité déclenchée se déclenche, un nain que vous contrôlez doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente d'engager un nain que vous contrôlez alors qu'il est déjà engagé, la capacité ne se déclenche pas.

Maja, protectrice de Bretagard

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

Créature légendaire : humain et guerrier

2/3

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

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

1/1 blanche Humain et Guerrier.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Maja, protectrice de Bretagard quitte le champ de bataille ce tour-là.

Maître de guerre elfe

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

2/2

À chaque fois qu'au moins un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{5}{G}{G} : Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- Peu importe le nombre d'elfes qui arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle. La capacité ne crée qu'un seul jeton de créature Elfe et Guerrier.
- Une fois que la capacité déclenchée s'est déclenchée une fois pendant un tour, elle ne peut pas se déclencher à nouveau, même si la capacité déclenchée est encore sur la pile, si elle a été contrecarrée ou si elle a autrement quitté la pile.
- La capacité activée n'affecte que les elfes que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Les elfes que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'acquièrent pas les bonus. Les créatures que vous contrôlez qui deviennent des elfes plus tard pendant le tour ne gagnent pas de bonus, et les elfes que vous contrôlez qui ont gagné les bonus et qui cessent d'être des elfes plus tard pendant le tour ne les perdent pas.

Maîtresse skald

{4} {W}

Créature : nain et guerrier

4/4

Quand la Maîtresse skald arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous choisissez la carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans votre cimetière au moment où vous mettez la capacité déclenchée sur la pile. Une fois que la capacité commence à se résoudre, vous choisissez quelle carte de créature exiler depuis votre cimetière, le cas échéant. À cet instant, personne ne peut répondre à votre choix ou agir avant que la capacité n'ait fini de se résoudre.
- Si vous choisissez une carte de créature-artefact ou de créature-enchantement dans votre cimetière comme cible, vous pourriez exiler cette carte au moment où la capacité déclenchée se résout, mais si vous le faites, vous ne la renvoyez pas dans votre main.

Mammouth de bataille

{3} {G} {G}

Créature : éléphant

6/5

Piétinement

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

Prédiction {2} {G} {G} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- La capacité déclenchée du Mammouth de bataille se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle cible un permanent unique que vous contrôlez plus d'une fois, la capacité déclenchée du Mammouth de bataille ne se déclenche qu'une seule fois. Cependant, si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle cible plusieurs permanents que vous contrôlez, la capacité déclenchée du Mammouth de bataille se déclenche une fois pour chacun de ces permanents.
- Vous choisissez de piocher une carte ou non au moment où la capacité déclenchée du Mammouth de bataille se résout.

Marchefeu tuskeri

{2} {R}

Créature : humain et berserker

3/2

Vantardise — {1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. (*N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.*)

- La carte que vous exilez avec la capacité de vantardise est exilée face visible.
- Jouer une carte de cette manière suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Dans des circonstances normales, vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte avant la fin du tour, elle reste exilée. Se vanter à nouveau pendant un prochain tour ne vous permettra pas de jouer cette carte.

Maréchale resplendissante

{1}{W}{W}

Créature : ange et guerrier

3/3

Vol

Quand la Maréchale resplendissante arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous pouvez exiler une autre carte de créature depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez autre que la Maréchale resplendissante qui partage un type de créature avec la carte exilée.

- Vous ne choisissez pas quelle carte de créature vous exilez, le cas échéant, avant que la capacité déclenchée ne se résolve. Quand vous faites ainsi, la capacité déclenchée réflexive se déclenche. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité déclenchée réflexive, en connaissant les types de créature de la carte que vous avez exilée et quelles créatures peuvent gagner un marqueur +1/+1. C'est différent des effets qui disent « si vous faites ainsi » dans le sens que les joueurs peuvent agir après que vous avez exilé une autre carte de créature mais avant de mettre des marqueurs sur les autres créatures que vous contrôlez.

Marcheroyaume

{2}{G}

Créature : changeforme

2/3

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Au moment où le Marcheroyaume arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

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

Vous pouvez lancer les sorts de créature du type choisi depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme élan ou conseiller. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
- Si le Marcheroyaume est sur le champ de bataille pour une raison quelconque sans que des choix aient été faits pour lui, vous pouvez quand même regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment. Vous ne pourrez pas lancer de sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque, même s'ils n'ont pas de types de créature.
- 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 le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Le Marcheroyaume ne change pas quand 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.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la prédire, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.

Marteau nain

{2} {R}

Artefact : équipement

Quand le Marteau nain arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker, puis attachez-lui le Marteau nain.

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement.

Équipement {3}

- Vous décidez de payer {2} au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Si vous faites ainsi, vous créez immédiatement le jeton de créature Nain et Berserker et vous lui attachez le Marteau nain. Aucun joueur ne peut répondre à votre décision de payer ou non, et aucun joueur ne peut agir pendant ce processus.
- Le jeton de créature Nain et Berserker arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 2/1.

Meneur d'avalanche

{1} {U}

Créature neigeuse : humain et sorcier

1/3

{2} : Un terrain neigeux ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la défense talismanique et la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. *(Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- Un terrain qui devient une créature à cause de la capacité activée du Meneur d'avalanche garde tous les super-types, types de carte, sous-types et capacités qu'il avait. En particulier, ce sera un terrain-créature neigeux.
- Dans la plupart des cas, le terrain qui devient une créature reste incolore. Si un autre effet a fait que le terrain a au moins une couleur, le terrain-créature résultant garde ces couleurs.

- La capacité activée ne fait pas que le terrain neigeux ciblé devienne engagé ou dégagé.
-

Mirelac de Littjara

Terrain

Le Mirelac de Littjara arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{2}{G}{G}{U}, {T}, sacrifiez le Mirelac de Littjara :

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature et rien de plus (à moins que cette créature soit un jeton ou copie autre chose ; voir ci-dessous). Le jeton ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature ciblée est elle-même un jeton, le jeton qui est créé par la capacité du Mirelac de Littjara copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
 - Si la créature ciblée copie autre chose, le jeton que vous créez utilise les valeurs copiables de la créature ciblée. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que la créature ciblée copie. S'il copie un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
-

Montdormant de Gnottvold

Terrain

Le Montdormant de Gnottvold arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{3}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez le Montdormant de

Gnottvold : Détruisez un terrain ciblé. Créez un jeton de créature 4/4 verte Troll et Guerrier avec le piétinement.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité activée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne créez pas un jeton de créature Troll et Guerrier.
-

Moritte des Frimas

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

Créature neigeuse légendaire : changeforme

0/0

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Vous pouvez faire que Moritte des Frimas arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un permanent que vous contrôlez, excepté qu'il est légendaire et neigeux en plus de ses autres types et, si c'est une créature, il arrive avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui et il a le changelin.

- Moritte copie exactement ce qui était imprimé sur le permanent d'origine (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Moritte ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si Moritte copie un permanent non-légendaire, vous contrôlerez deux permanents du même nom, mais un seul d'entre eux (Moritte) sera légendaire. Vous ne mettrez aucun d'eux dans le cimetière de leur propriétaire.
 - Si le permanent choisi a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Si le permanent choisi est un jeton, Moritte copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Moritte ne devient pas un jeton dans ce cas.
 - Si le permanent choisi copie autre chose, Moritte utilisera les valeurs copiables du permanent choisi. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que le permanent choisi copie. S'il copie un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand Moritte arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
 - Si Moritte copie une créature, il arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui, en plus de tout marqueur qui sera mis sur lui par les capacités qu'il a copiées ou par d'autres capacités d'autres objets.
 - Si le permanent copié est affecté par un effet modificateur de type, Moritte peut arriver sur le champ de bataille avec des types de permanent différents de ceux que le permanent copié a actuellement. Utilisez les caractéristiques de Moritte au moment où il arrive sur le champ de bataille, pas celles du permanent copié, pour déterminer s'il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur supplémentaire sur lui. Notamment, si Moritte copie un permanent qui n'est pas normalement une créature mais qui a été transformé en créature par un autre effet, Moritte arrive sur le champ de bataille comme un permanent non-créature qui ne gagne pas de marqueurs +1/+1 et qui n'a pas le changelin.
 - Si Moritte arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, il ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent qui est déjà sur le champ de bataille.
-

Morsure de gel

{R}

Éphémère neigeux

La Morsure de gel inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, elle inflige 3 blessures à la place.

- Le fait que vous contrôliez ou non au moins trois permanents neigeux est vérifié au moment où la Morsure de gel se résout.
-

Narfi, roi traître

{3} {U} {B}

Créature neigeuse légendaire : zombie et sorcier

4/3

Les autres créatures neigeuses et les autres créatures

Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{S} {S} {S} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé,

Narfi, roi traître depuis votre cimetière. (*{S}* peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

- Une autre créature neigeuse Zombie que vous contrôlez ne gagnera que +1/+1 de la première capacité de Narfi.
-

Nécromancien draugr

{3} {B}

Créature neigeuse : zombie et clerc

4/4

Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte avec un marqueur « glace » sur elle à la place.

Vous pouvez lancer des sorts parmi les cartes exilées que vos adversaires possèdent avec des marqueurs « glace » sur elles, et vous pouvez dépenser du mana de sources neigeuses comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

- Si un adversaire contrôle une créature non-jeton que vous possédez et que cette créature devait mourir, elle sera exilée avec un marqueur « glace » sur elle. Cependant, vous ne pourrez pas lancer cette carte depuis l'exil.
- De même, si un terrain non-jeton qu'un adversaire contrôle et qui est devenu une créature meurt, cette carte sera exilée avec un marqueur « glace », mais le Nécromancien draugr ne vous permet pas de jouer des terrains depuis l'exil.
- Lancer un sort depuis l'exil de cette manière suit les règles normales de lancement de ce sort. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables.
- Le Nécromancien draugr vous permet de lancer des sorts parmi toutes les cartes en exil que vos adversaires possèdent avec des marqueurs « glace » sur elles, y compris des cartes qui ont été exilées par des Nécromanciens draugr précédents.

Nexus de Masquebois

{4}

Artefact

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue

Changeforme avec le changelin. (*Il a tous les types de créature.*)

- Les effets de remplacement qui modifient la manière dont les créatures d'un certain type de créature arrivent sur le champ de bataille s'appliquent après que vous ayez appliqué l'effet du Nexus de Masquebois. Par exemple, si vous contrôlez le Nexus de Masquebois et qu'un effet dit que chaque guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui, toute créature qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle gagnera ce marqueur.
- Les jetons créés par la capacité activée continueront d'avoir tous les types de créature si le Nexus de Masquebois quitte le champ de bataille parce que ces jetons ont le changelin. Les autres créatures que vous contrôlez retrouveront leurs types de créature habituels à moins qu'un autre effet approprié les affecte.

Niko Aris

{X} {W} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Niko

3

Quand Niko Aris arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Éclat. (*Ce sont des enchantements avec « {2} », sacrifiez cet enchantement : Regard 1, puis piochez une carte. »*)

+1: Jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci. À chaque fois que cette créature inflige des blessures ce tour-ci, renvoyez-la dans la main de son propriétaire.

-1: Niko Aris inflige 2 blessures à une créature engagée ciblée pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

-1: Créez un jeton Éclat.

- Éclat est un nouveau jeton prédéfini, similaire à Nourriture et à Trésor. Un jeton Éclat est un enchantement incolore avec « {2} », sacrifiez cet enchantement : Regard 1, puis piochez une carte. » Éclat est un nouveau sous-type d'enchantement.
- Si Niko Aris arrive sur le champ de bataille sans être lancæ, qu'il a été lancæ pour un coût autre que son coût de mana, ou si X a été choisi comme étant 0, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne crée pas de jetons Éclat.
- La capacité déclenchée à retardement créée par la première capacité de loyauté de Niko se déclenche à chaque fois que la créature ciblée inflige des blessures ce tour-là, pas seulement des blessures de combat.
- Niko inflige toutes les blessures de sa deuxième capacité en même temps. Par exemple, si vous avez pioché deux cartes ce tour-ci, Niko inflige 4 blessures à la créature engagée ciblée. Iel n'inflige pas 2 blessures, puis 2 blessures supplémentaires.

Niko défie le destin

{1}{W}{U}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille

et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte

prédite que vous possédez en exil.

II — Ajoutez {W}{U}. Ne dépensez ce mana que pour

prédire des cartes ou lancer des sorts qui ont la

prédiction.

III — Renvoyez une carte avec la prédiction ciblée

depuis votre cimetière dans votre main.

- Le mana ajouté par la capacité de chapitre II peut être dépensé uniquement pour lancer un sort qui a la prédiction quel que soit l'endroit depuis lequel vous le lancez. Ce n'est pas obligatoirement une carte prédite que vous lancez depuis l'exil.

Ombre de Tergrid

{3}{B}{B}

Éphémère

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Prédiction {2}{B}{B} *(Pendant votre tour, vous pouvez*

payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face

cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût

de prédiction.)

- Au moment où l'Ombre de Tergrid se résout, d'abord le joueur dont c'est le tour choisit deux créatures qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
- Si un joueur contrôle deux créatures ou moins, ce joueur sacrifie chaque créature qu'il contrôle.

Ombresage de Skemfar

{3}{B}

Créature : elfe et clerc

2/5

Quand l'Ombresage de Skemfar arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

- Vous gagnez X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

- Vous choisissez le mode de la capacité déclenchée au moment où vous mettez cette capacité sur la pile. Vous ne pouvez pas changer de mode plus tard.

- La quantité de points de vie perdus ou gagnés est calculée au moment où la capacité déclenchée se résout en se basant sur les créatures que vous contrôlez à ce moment-là, y compris l'Ombresage de Skemfar lui-même s'il est encore sous votre contrôle. Vous devrez toujours utiliser le nombre le plus grand possible. Il n'est pas utile de choisir les types de créature. Par exemple, si vous contrôlez un géant et sorcier, un géant et guerrier, un elfe et guerrier et un kor et guerrier à ce moment-là, chaque adversaire perdra 3 points de vie ou vous gagnerez 3 points de vie.

Onirovore

{1} {B}

Créature : démon et clerc

0/3

Chaque carte non-terrain dans votre main sans la prédiction a la prédiction. Son coût de prédiction est égal à son coût de mana réduit de {2}. *(Pendant votre tour, vous pouvez payer \ {2} et l'exiler depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

À chaque fois que vous prédisez une carte, l'Onirovore gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Les cartes qui sont prédites par la capacité de l'Onirovore ne continuent pas d'avoir la capacité de prédiction une fois qu'elles quittent votre main, mais vous pouvez quand même les lancer depuis l'exil lors d'un prochain tour pour les coûts de prédiction donnés par l'Onirovore.
- Peu importe que l'Onirovore soit encore sur le champ de bataille ou encore sous votre contrôle au moment où vous lancez le sort depuis l'exil.
- La réduction du coût de prédiction s'applique uniquement au mana générique du coût de prédiction. Elle ne peut pas réduire les prérequis de couleurs spécifiques de mana. Par exemple, si vous prédisez une carte dans votre main avec un coût de mana de {1} {G} {G}, son coût de prédiction sera {G} {G}.
- Si vous prédisez une carte modale recto-verso, le coût de prédiction sera basé sur le coût de mana de la face que vous lancez depuis l'exil. Par exemple, si vous prédisez Kolvori, déesse de la Parenté/La fibule de Ringhart, vous pouvez lancer Kolvori en payant {G} {G} ou La fibule de Ringhart en payant {G} lors d'un prochain tour. Si vous prédisez une carte modale recto-verso dont le recto est non-terrain mais dont le verso est un terrain, vous ne pouvez pas jouer cette carte comme un terrain.
- La dernière capacité se déclenche quand vous exilez une carte de votre main en utilisant la prédiction, pas quand vous lancez une carte prédite depuis l'exil.

Orvar, le Tout-forme

{3} {U}

Créature légendaire : changeforme

3/3

Changelin

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, s'il cible au moins un autre permanent que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie d'un de ces permanents.

Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé.

- La première capacité déclenchée d'Orvar se résout (si elle se résout, voir ci-dessous) avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement.
- Pour la première capacité déclenchée, le sort d'éphémère ou de rituel peut cibler d'autres chose s'il cible également au moins un permanent que vous contrôlez. Cependant, le jeton que vous créez peut uniquement copier des permanents que vous contrôlez qui sont des cibles du sort. Si le sort cible plus d'un permanent que vous contrôlez, vous choisissez quel permanent le jeton copie au moment où vous créez le jeton.
- Au moment où la première capacité déclenchée essaie de se résoudre, le sort qui a provoqué son déclenchement et les cibles de ce sort sont vérifiés à nouveau. Ignorez les cibles du sort qui ont quitté le champ de bataille à cet instant. Si tous les permanents que vous contrôlez qui étaient des cibles ont quitté le champ de bataille à cet instant, la capacité déclenchée ne fait rien et aucun jeton n'est créé. Si au moins un permanent que vous contrôlez qui est une cible est encore sur le champ de bataille, la capacité déclenchée se résout, même si ce permanent est maintenant une cible illégale pour le sort.
- Si le sort lui-même a quitté la pile à cet instant, utilisez les cibles qu'il avait quand il a quitté la pile pour effectuer la vérification décrite ci-dessus.
- Pour la deuxième capacité déclenchée, vous pouvez choisir n'importe quel permanent comme cible, qui que soit son contrôleur.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent et rien de plus (à moins que ce permanent soit un jeton ou copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent qui est copié est lui-même un jeton, le jeton qui est créé par la dernière capacité copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
- Si le permanent qui est copié copie autre chose, le jeton que vous créez utilise les valeurs copiables de ce permanent. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que le permanent copie. S'il copie un permanent ou une carte avec $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent qui est copié a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous permet ou vous instruit de choisir une carte à défausser, et que vous vous défaussez d'Orvar, sa dernière capacité se déclenche.

Pari divin

$\{W\}\{W\}$

Rituel

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut mettre une carte de permanent de sa main sur le champ de bataille.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- Si l'artefact, la créature ou l'enchantement est une cible illégale au moment où le Pari divin essaie de se résoudre, le Pari divin ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun joueur ne mettra de carte sur le champ de bataille.

- Si le joueur choisit de mettre une carte recto-verso sur le champ de bataille, elle arrive avec son recto visible. Il ne peut le faire que si le recto de la carte est une carte de permanent.

Passage vers l'Arbre-monde

{1}{G}

Enchantement

Quand le Passage vers l'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, sacrifiez le Passage vers l'Arbre-monde : Vous gagnez 2 points de vie et piochez deux cartes. Un adversaire ciblé perd 2 points de vie. Le Passage vers l'Arbre-monde inflige 2 blessures à jusqu'à une créature ciblée. Vous créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

- La dernière capacité du Passage vers l'Arbre-monde cible toujours un adversaire et peut cibler une créature. Au moment où la capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne ferez aucun des super trucs que cette capacité vous dit de faire.

Peur paralysante

{2}{B}{B}

Rituel

Choisissez un type de créature. Les créatures qui ne sont pas du type choisi gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez le type de créature au moment où la Peur paralysante se résout, puis les créatures qui n'ont pas ce type gagnent -3/-3. Une fois que la Peur paralysante commence à se résoudre, les joueurs ne peuvent pas répondre au choix ou agir avant que la Peur paralysante finisse de se résoudre.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme poisson ou artificier. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. Artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
- La Peur paralysante n'affecte que les créatures qui n'ont pas le type choisi qui sont sur le champ de bataille au moment où elle se résout. Elle n'affecte pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour, quel que soit leur type de créature. Si une créature change de type de créature plus tard pendant le tour, la Peur paralysante ne commence pas ou ne cesse pas d'affecter cette créature.

Pierre à runes érodée

{2}

Artefact

Les cartes de permanent non-terrain des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

- Les joueurs peuvent toujours jouer des terrains depuis les cimetières si un effet le leur permet. De même, des effets peuvent mettre des cartes de terrain sur le champ de bataille depuis n'importe quelle zone.

- Si un effet exile une carte d'un cimetière ou d'une bibliothèque et permet à un joueur de la lancer, le joueur peut le faire. Le sort est lancé depuis l'exil.
 - Vérifiez la carte telle qu'elle existe dans votre cimetière ou votre bibliothèque pour déterminer si elle peut arriver sur le champ de bataille. Si c'est une carte recto-verso, utilisez uniquement les caractéristiques de son recto.
-

Pillage de crâne

{3} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes. Si moins de deux cartes ont été défaussées de cette manière, vous piochez un nombre de cartes égal à la différence.

Prédiction {1} {B} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- L'adversaire doit se défausser de deux cartes s'il a au moins deux cartes dans sa main. S'il n'a qu'une seule carte en main, il se défausse de cette carte et vous piochez une carte. S'il n'a pas de carte en main, il ne peut pas s'en défausser, alors vous piochez deux cartes.
-

Pillard hystérique

{1} {R}

Créature : démon et berserker

2/2

À chaque fois que vous activez une capacité de vantardise, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pillard hystérique.

- La capacité déclenchée du Pillard hystérique se résout avant la capacité de vantardise qui a provoqué son déclenchement.
-

Port de Karfell

Terrain

Le Port de Karfell arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{3} {U} {B} {B}, {T}, sacrifiez le Port de Karfell :

Meulez quatre cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature depuis votre cimetière. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- La dernière capacité activée ne cible aucune carte de créature dans les cimetières. Vous pouvez renvoyer une carte de créature qui a juste été meulée ou une carte qui y était déjà.
-

Porteur de calamité

{2} {R} {R}

Créature : géant et berserker

3/4

Si une source Géant que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par le Porteur de calamité à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures que votre source Géant devrait infliger—par exemple en en prévenant une partie—le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui du Porteur de calamité) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet du Porteur de calamité ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source Géant que vous contrôlez sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec un géant 5/5 avec le piétinement et qu'il est bloqué par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.

Porteur de séisme

{3} {R} {R}

Créature : géant et berserker

5/4

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie. Au début de votre entretien, le Porteur de séisme inflige 2 blessures à chaque adversaire. Cette capacité ne se déclenche que si le Porteur de séisme est sur le champ de bataille ou si le Porteur de séisme est dans votre cimetière et que vous contrôlez un géant.

Prédiction {2} {R} {R}

- L'arrivée du Porteur de séisme sur le champ de bataille n'annule pas les points de vie gagnés plus tôt pendant le tour.
 - Si le Porteur de séisme est sur le champ de bataille au début de votre entretien, sa capacité se déclenche même s'il n'est plus un géant et si vous ne contrôlez pas un autre géant.
-

Prédateur de l'Immersturm

{2} {B} {R}

Créature : vampire et dragon

3/3

Vol

À chaque fois que le Prédateur de l'Immersturm devient engagé, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière et mettez un marqueur +1/+1 sur le Prédateur de l'Immersturm.

Sacrifiez une autre créature : Le Prédateur de l'Immersturm acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

- La capacité déclenchée du Prédateur de l'Immersturm ne vous permet pas d'engager le Prédateur de l'Immersturm. Vous devez trouver un autre moyen de l'engager. Par exemple en attaquant ?
- Pour que la capacité déclenchée se déclenche, le Prédateur de l'Immersturm doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager alors qu'il est déjà engagé à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas.
- Vous pouvez mettre la capacité déclenchée sur la pile dans cible. Au moment où elle se résout, vous mettez seulement un marqueur +1/+1 sur le Prédateur de l'Immersturm. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette carte est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Dans ce cas, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur le Prédateur de l'Immersturm.
- Vous pouvez activer la dernière capacité du Prédateur de l'Immersturm même s'il est déjà engagé.

Prétendant à la lignée

{3}

Créature-artefact : changeforme

2/2

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Au moment où le Prétendant à la lignée arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu'une autre créature du type choisi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Prétendant à la lignée.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou druide. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. Artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
 - Si le Prétendant à la lignée arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, vous pouvez choisir un des types de créature de cette créature et faire que la dernière capacité du Prétendant à la lignée se déclenche pour cette autre créature.
 - Si le Prétendant à la lignée est pour une raison quelconque sur le champ de bataille sans un type de créature choisi, sa dernière capacité ne peut pas se déclencher, même si une créature sans type de créature arrive sur le champ de bataille.
-

Prêtre de la frontière hantée

{1}{B}

Créature neigeuse : zombie et clerc

0/4

{T}, sacrifiez le Prêtre de la frontière hantée : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains neigeux que vous contrôlez. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Utilisez le nombre de terrains neigeux que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

Protectrice glorieuse

{2}{W}{W}

Créature : ange et clerc

3/4

Flash

Vol

Quand la Protectrice glorieuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de créatures non-Ange que vous contrôlez jusqu'à ce que la Protectrice glorieuse quitte le champ de bataille.

Prédiction {2}{W}

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de la Protectrice glorieuse ne cible pas de créature. Vous choisissez quelles créatures non-Ange exiler, le cas échéant, au moment où cette capacité se résout.
- Si la Protectrice glorieuse quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucune créature n'est exilée.
- Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tous les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister. Quand les cartes sont renvoyées sur le champ de bataille, ce sont des nouveaux objets sans rapport avec les cartes qui ont été exilées.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Racines de sagesse

{1}{G}

Rituel

Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de terrain ou une carte d'elfe depuis votre cimetière dans votre main.

Si vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Les Racines de sagesse ne ciblent pas de cartes dans les cimetières. Vous pouvez renvoyer une carte de terrain ou une carte d'elfe qui a juste été meulée ou une carte qui y était déjà.
- S'il y a une carte de terrain ou une carte d'elfe dans votre cimetière, vous devez en renvoyer une. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le faire pour piocher une carte.

Ralliement des rangs

{1} {W}

Enchantement

Au moment où le Ralliement des rangs arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme hippopotame ou monstruosité. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Ralliement des rangs quitte le champ de bataille ce tour-là.

Reflets de Littjara

{4} {U}

Enchantement

Au moment où les Reflets de Littjara arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois que vous lancez un sort du type choisi, copiez ce sort. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme zombie ou ange. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
- La capacité déclenchée et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.
- Au moment où une copie d'un sort de permanent se résout, elle est mise sur le champ de bataille comme un jeton plutôt qu'une copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie résolue d'un sort de permanent devient n'est pas « créé ». Les capacités qui font référence à une copie étant créée n'interagissent pas avec la copie qui se résout.
- Si un sort a le type de carte tribal et le type de créature choisi, les Reflets de Littjara le copient. (Tribal est un type de carte trouvé sur d'anciennes cartes.)

Reflète mystique

{1} {U}

Éphémère

Choisissez une créature non-légitime ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie.

Prédiction {U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.*

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

- Dans la plupart des cas, les valeurs copiables de la créature ciblée ne changeront pas entre la résolution du Reflet mystique et la prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille. Dans certains cas inhabituels, cela peut arriver, et si c'est le cas, utilisez les valeurs copiables de la créature au moment où les permanents arrivent sur le champ de bataille.
 - Si le Reflet mystique se résout, mais que la créature ciblée quitte le champ de bataille avant la prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille, utilisez les valeurs copiables de la créature ciblée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer ce que les permanents arrivant sur le champ de bataille copient.
 - Les permanents arrivant sur le champ de bataille ne copient pas le fait que la créature ciblée soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand les permanents arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature ciblée fonctionnent aussi.
 - Les effets de remplacement qui modifient la manière dont une créature arrive sur le champ de bataille sont appliqués dans l'ordre suivant : d'abord les effets de modification de contrôle (comme celui de Rassembler des spécimens), puis les effets de copie (comme les capacités du Reflet mystique et du Clone), puis tous les autres effets.
 - Si une créature comme le Clone arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il y aura deux effets de copie à appliquer : celui de la créature elle-même et celui du Reflet mystique. Quel que soit l'ordre dans lequel ces effets sont appliqués, la créature sera une copie de la créature ciblée quand elle arrivera sur le champ de bataille.
 - Les autres capacités de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille imprimées sur les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne seront pas appliquées parce que ces permanents seront déjà des copies de la créature ciblée à ce moment précis (et par conséquent, elles n'auront pas ces capacités). Les capacités externes peuvent toujours affecter la manière dont ces permanents arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, si un autre effet dit « les créatures arrivent sur le champ de bataille engagées », les permanents arriveront comme des copies engagées de la créature ciblée.
 - Si plus d'un Reflet mystique s'applique au même permanent arrivant sur le champ de bataille, le contrôleur de ce permanent choisit l'ordre de ces effets de copie. L'effet de copie qu'ils appliquent en dernier détermine quelle créature le permanent arrivant sur le champ de bataille copie.
-

Reidane, déesse des Valeureux

{2}{W}

Créature légendaire : dieu

2/3

Vol, vigilance

Les terrains neigeux que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Les sorts non-créature que vos adversaires lancent avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 coûtent {2} de plus à lancer.

////

Valkmira, bouclier du protecteur

{3}{W}

Artefact légendaire

Si une source qu'un adversaire contrôle devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures.

À chaque fois que vous ou qu'un autre permanent 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 son contrôleur ne paie {1}.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de Reidane, déesse des Valeureux), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer si son coût converti de mana est supérieur ou égal à 4. Si c'est le cas, la dernière capacité de Reidane s'applique. Sinon, elle ne le fait pas.
- La première capacité de Valkmira prévient 1 blessure de chaque source qu'un adversaire contrôle à chaque fois que cette source vous inflige des blessures. Elle prévient 1 blessure de n'importe quelle sorte, pas seulement les blessures de combat.
- La dernière capacité de Valkmira affecte chaque sort (y compris les sorts d'aura), chaque capacité activée et chaque capacité déclenchée contrôlés par un adversaire qui vous cible ou qui cible un autre permanent que vous contrôlez.

Ressusciter les draugr

{1}{B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
 - Renvoyez deux cartes de créature ciblées qui partagent un type de créature depuis votre cimetière dans votre main.
- Si vous choisissez le deuxième mode, les cartes doivent partager au moins un type de créature, tel que chevalier ou djinn. Les types de carte (ex. artefact) et les super-types (ex. légendaire ou neigeux) ne sont pas des types de créature.

- Si vous choisissez le deuxième mode et que l'une des deux cartes quitte votre cimetière, vous renvoyez quand même l'autre carte dans votre main tant qu'elle a un type de créature que l'autre carte avait avant de quitter votre cimetière.

Retour à la marée

{4} {B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si c'est un elfe, créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Prédiction {3} {B} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Vous vérifiez si la créature est un elfe une fois qu'elle est sur le champ de bataille. Vous créez des jetons si c'est le cas, même si la carte dans le cimetière n'était pas une carte d'elfe.
- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où la carte revient sur le champ de bataille et celui où les jetons Elfe et Guerrier sont créés.

Retour vicieux de Kardur

{2} {B} {R}

Enchantement : saga

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

I — Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, le Retour vicieux de Kardur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

II — Chaque joueur se défausse d'une carte.

III — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

- La capacité de chapitre I va sur la pile sans cible. Tant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous le faites, la capacité déclenchée réflexive se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C'est différent des effets qui disent « si vous faites ainsi » dans le sens où les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié la créature mais avant que les blessures ne soient infligées.
 - Au moment où la capacité de chapitre II se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une carte de sa main et la met de côté sans la révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
-

Révélation d'Alründ

{5} {U} {U}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Révélation d'Alründ.

Prédiction {4} {U} {U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Exiler la Révélation d'Alründ au moment où elle se résout fait partie de son effet. Si la Révélation d'Alründ ne se résout pas, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire. Si elle est exilée de cette manière, elle est exilée face visible et ne devient pas prédite.

Rites du village

{B}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

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

S'emparer du butin

{2} {R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer S'emparer du butin ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Sanctuaire de tyrite

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Une créature légendaire ciblée devient un dieu en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{4}, {T}, sacrifiez le Sanctuaire de tyrite : Mettez un marqueur « indestructible » sur un dieu ciblé.

- Vous pouvez activer la capacité du milieu en ciblant une créature légendaire qui est déjà un dieu. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

- Un marqueur « indestructible » sur un permanent donne à ce permanent l'indestructible.
-

Sapience sculptée
{3}{U}{U}
Éphémère neigeux
Regard X, X étant la quantité de {S} dépensés pour lancer ce sort, puis piochez trois cartes. (*{S} est le mana d'une source neigeuse.*)

- Si vous lancez la Sapience sculptée sans dépenser de mana neigeux, vous piochez seulement trois cartes.
 - Si la Sapience sculptée est copiée, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, alors vous piochez seulement trois cartes.
-

Sarulf, dévoreur de royaume
{1}{B}{G}
Créature légendaire : loup
3/3
À chaque fois qu'un permanent qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Sarulf, dévoreur de royaume.
Au début de votre entretien, si Sarulf a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, vous pouvez tous les retirer. Si vous faites ainsi, exilez chaque autre permanent non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de marqueurs retirés de cette manière.

- Peu importe dans quel cimetière le permanent est mis tant qu'un adversaire le contrôlait au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.
 - Si Sarulf n'a pas de marqueurs +1/+1 sur lui au moment où votre entretien commence, sa dernière capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si Sarulf n'a pas de marqueurs +1/+1 sur lui à cet instant, la capacité n'aura aucun effet. Aucun autre permanent ne sera exilé.
 - Si Sarulf n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité commence à se résoudre, vous ne pouvez pas lui retirer de marqueurs +1/+1, même s'il avait des marqueurs +1/+1 sur lui quand il a cessé d'exister sur le champ de bataille. Aucun autre permanent ne sera exilé.
 - Choisir de retirer tous les marqueurs +1/+1 sur Sarulf n'affecte pas les autres marqueurs qu'il pourrait avoir.
 - Si vous retirez des marqueurs +1/+1, vous devez tous les retirer. Vous ne pouvez pas limiter le carnage en retirant seulement quelques-uns.
 - Vous choisissez de retirer des marqueurs +1/+1 au moment où la dernière capacité se résout. Si vous faites ainsi, les permanents appropriés sont ensuite exilés. Personne ne peut répondre à votre choix ou agir pendant ce processus.
 - Vous pouvez choisir de retirer les marqueurs +1/+1 de Sarulf même si cela ferait que des blessures mortelles soient marquées sur Sarulf. Si vous faites ainsi, Sarulf mourra après que sa dernière capacité a fini de se résoudre. Mais il ne mourra pas seul ! Légendaire.
-

Sculpteuse de l'hiver
{1}{G}
Créature neigeuse : elfe et gredin
2/2
{T} : Dégagez un terrain neigeux ciblé.

- La capacité activée de la Sculpteuse de l'hiver n'est pas une capacité de mana. Elle ne peut pas être activée pendant le lancement d'un sort ou l'activation d'une capacité. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
-

Sentinelle de Jaspera
{G}
Créature : elfe et gredin
1/2
Portée
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de la Sentinelle de Jaspera. Cependant, vous devez avoir contrôlé la Sentinelle de Jaspera de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Sigrid, protégée des dieux
{1}{W}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
2/2
Flash
Initiative, protection contre les créatures Dieu
Quand Sigrid, protégée des dieux arrive sur le champ de bataille, exiliez jusqu'à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée jusqu'à ce que Sigrid quitte le champ de bataille.

- Si Sigrid quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée. Elle reste une créature attaquante ou bloqueuse.
 - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton de créature est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Certains dieux dans d'autres extensions ont des capacités qui disent qu'ils ne sont pas des créatures dans certaines conditions. Si l'un d'eux n'est pas une créature (et par conséquent pas un dieu non plus), Sigrid n'a pas la protection contre lui.
-

Starnheim déchaîné

{2}{W}{W}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol et la vigilance. Si ce sort a été prédit, créez X de ces jetons à la place.

Prédiction {X}{X}{W} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Vous choisissez la valeur de X dans le coût de prédiction au moment où vous lancez le sort. Vous payez {2}{W} pour un jeton Ange et Guerrier, {4}{W} pour deux, {6}{W} pour trois, et ainsi de suite.
-

Svella, modelleuse de glace

{1}{R}{G}

Créature neigeuse légendaire : troll et guerrier

2/4

{3}, {T} : Créez un jeton d'artefact neigeux incolore appelé Manalithe de glace avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{6}{R}{G}, {T} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Le sort que vous lancez avec la dernière capacité de Svella est lancé depuis votre bibliothèque.
 - Si vous lancez un sort en utilisant la capacité de Svella, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
 - Dans certains cas inhabituels, l'ordre de votre bibliothèque sera important au moment où vous lancez le sort parmi les cartes révélées. N'oubliez pas que regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque ne change pas leur ordre et ne vous permet pas de changer leur ordre. Vous ne mettez les cartes au-dessous de votre bibliothèque qu'après que vous avez terminé de lancer le sort.
 - Vous mettez les cartes que vous n'avez pas lancées au-dessous de votre bibliothèque avant que le sort que vous lancez se résolve.
-

Tergrid, déesse de la Peur

{3} {B} {B}

Créature légendaire : dieu

4/5

Menace

À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton ou se défait d'une carte de permanent, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, cette carte depuis un cimetière.

////

Lanterne de Tergrid

{3} {B}

Artefact légendaire

{T} : Un joueur ciblé perd 3 points de vie à moins qu'il ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défait d'une carte.

{3} {B} : Dégagez la Lanterne de Tergrid.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- Si un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, peu importe dans quel cimetière il va. La capacité de Tergrid se déclenche.
- Si la carte quitte le cimetière avant que la capacité de Tergrid se résolve, vous ne pouvez pas la mettre sur le champ de bataille, même si elle revient au cimetière avant que la capacité ne se résolve.
- Si un adversaire sacrifie un permanent non-jeton ou se défait d'une carte de permanent pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la capacité de Tergrid se déclenche et elle va sur la pile au-dessus de ce sort ou de cette capacité. La capacité de Tergrid se résoudra avant ce sort ou cette capacité.
- Si vous mettez une aura sur le champ de bataille en utilisant la capacité de Tergrid, vous choisissez ce qu'elle enchante juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchante ; par conséquent, les permanents ou les joueurs avec la défense talismanique peuvent être choisis. Cependant, le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchante, l'aura reste dans le cimetière.
- Le joueur ciblé par la première capacité de la Lanterne de Tergrid peut choisir de perdre 3 points de vie même s'il a des permanents non-terrain à sacrifier ou des cartes à se défait. Il ne peut pas choisir de sacrifier un permanent non-terrain s'il n'en contrôle pas, et il ne peut pas choisir de se défait d'une carte s'il n'en a aucune en main.

Titan du domeskar

{4} {R} {R}

Créature : géant et berserker

4/4

Quand le Titan du domeskar arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Prédiction {4} {R} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- La capacité déclenchée n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout, probablement en incluant le Titan du domeskar lui-même. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'acquièrent pas les bonus.

Toralf, dieu de la Fureur

{2} {R} {R}

Créature légendaire : dieu

5/4

Piétinement

À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker qu'un adversaire contrôle subit un surplus de blessures non-combat, Toralf inflige un nombre de blessures égal à ce surplus à n'importe quelle cible autre que ce permanent.

////

Marteau de Toralf

{1} {R}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée a « {1} {R}, {T}, détachez le Marteau de Toralf : Il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Renvoyez le Marteau de Toralf dans la main de son propriétaire. »

La créature équipée gagne +3/+0 tant qu'elle est légendaire.

Équipement {1} {R}

- Une créature a subi un surplus de blessures si au moins une source lui inflige plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à son endurance, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées pendant ce tour-là.
- Un planeswalker subit un surplus de blessures s'il subit un nombre de blessures supérieur à sa loyauté en cours.
- Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme des blessures mortelles, donc toute quantité supérieure à cela infligera un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature. Remarquez qu'une source de blessures avec le contact mortel n'a aucun effet sur les blessures infligées aux planeswalkers.
- Si un permanent est à la fois une créature et un planeswalker, la quantité minimum de blessures considérée comme blessures mortelles est utilisée pour déterminer si un surplus de blessures a été infligé. Par exemple, si une créature 5/5 qui est aussi un planeswalker avec trois marqueurs « loyauté » sur lui subit 4 blessures non-combat, elle a subi un surplus de 1 blessure et la capacité de Toralf se déclenchera.
- Peu importe si une créature ou un planeswalker qu'un adversaire contrôle a subi des blessures de combat plus tôt pendant le tour. La seule chose qui importe est que les blessures infligées à ce permanent qui ont provoqué le surplus de blessures à infliger étaient des blessures non-combat.
- La capacité de Toralf n'affecte pas les blessures infligées à la créature ou au planeswalker qu'un adversaire contrôle. Ces blessures sont quand même infligées normalement.
- Les blessures que Toralf inflige à cause de sa capacité déclenchée sont des blessures non-combat. Ces blessures peuvent provoquer à nouveau le déclenchement de la capacité de Toralf.

- La créature équipée du Marteau de Toralf est la source de la capacité activée, mais le Marteau de Toralf est la source des blessures. Par exemple, si la créature équipée est verte, cette capacité ne peut pas cibler un permanent avec la protection contre le vert. Elle pourrait cibler un permanent avec la protection contre le rouge, mais les blessures seraient prévenues car elles auraient été infligées par une source rouge (le Marteau de Toralf).
- Si la cible est 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 ne renvoyez pas le Marteau de Toralf dans la main de son propriétaire.
- Vous détachez le Marteau de Toralf en tant que partie du coût d'activation de la capacité. Si la capacité ne se résout pas, le Marteau de Toralf ne devient pas attaché à nouveau.

Toski, porteur de secrets

{3}{G}

Créature légendaire : écureuil

1/1

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Indestructible

Toski, porteur de secrets attaque à chaque combat si possible.

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

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Toski. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Toski n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.
- Si Toski ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

Trahison du roi Narfi

{1}{U}{B}

Enchantement : saga

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

I — Chaque joueur meule quatre cartes. Vous pouvez ensuite exiler une carte de créature ou de planeswalker depuis chaque cimetière.

II, III — Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi les cartes exilées par la Trahison du roi Narfi, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

- La capacité de chapitre I ne cible aucune carte dans les cimetières. Pour chaque cimetière, vous pouvez exiler une carte de créature ou de planeswalker qui vient juste d'être meulée ou une carte qui y était déjà. Vous choisissez quelles cartes sont exilées.
- La capacité de chapitre II/III ne change pas quand vous pouvez lancer les cartes exilées. Dans la plupart des cas, cela signifie pendant votre phase principale, pendant que la pile est vide, même si le flash peut changer ça.

- Si vous lancez un sort avec la capacité de chapitre II/III, il devient un nouvel objet. S'il revient en exil, il n'est plus exilé par la Trahison du roi Narfi et vous ne pourrez pas la relancer de cette manière.
 - Les « cartes exilées par la Trahison du roi Narfi » sont seulement les cartes exilées par cette Trahison du roi Narfi spécifique, pas par d'autres Trahisons que vous avez contrôlées précédemment.
-

Troll à peau de glace

{2}{G}

Créature neigeuse : troll et guerrier

2/3

{S}{S} : Le Troll à peau de glace gagne +2/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas. {S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)*

- Vous pouvez activer la dernière capacité du Troll à peau de glace même s'il est déjà engagé.
-

Troll primaire

{G}{G}{G}

Créature : troll et guerrier

4/4

Piétinement

Quand le Troll primaire meurt, si c'était une créature, renvoyez-le sur le champ de bataille. C'est un enchantement Aura avec enchanter : une forêt que vous contrôlez et « La forêt enchantée a "{T} : Ajoutez {G}{G}" et "{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 4/4 verte Troll et Guerrier engagée avec le piétinement." »

- Si vous contrôlez mais que vous ne possédez pas le Troll primaire, vous (pas son propriétaire) le renvoyez sur le champ de bataille quand il meurt. Vous choisissez la forêt que vous contrôlez qu'il va enchanter au moment où il revient sur le champ de bataille.
 - S'il n'y a rien de légal à enchanter pour le Troll primaire, il reste dans le cimetière de son propriétaire.
 - Si un jeton est une copie du Troll primaire, il n'est pas renvoyé depuis le cimetière de son propriétaire.
 - Si un permanent non-jeton qui est une copie du Troll primaire meurt pendant que c'est une créature, il est renvoyé sur le champ de bataille comme une aura avec à la fois ses propres capacités normales et les deux nouvelles capacités accordées par le Troll primaire. Le permanent qui en résulte garde aussi son nom, ses couleurs et ses super-types, mais ce sera un enchantement d'aura sans autre type ni sous-type.
-

Tromperie selon Tibalt

{1} {R}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Choisissez 1, 2 ou 3 au hasard. Son contrôleur meule autant de cartes, puis il exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain avec un nom différent de celui de ce sort. Il peut lancer cette carte sans payer son coût de mana. Il met ensuite les cartes exilées au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- S'il n'y a pas de cartes non-terrain dans cette bibliothèque qui ont un nom différent du sort contrecarré, le joueur exile toutes les cartes de sa bibliothèque, en les révélant toutes, puis il met ces cartes au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Si un joueur lance un sort « sans payer son coût de mana », il ne peut pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Il peut cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, il doit choisir 0 comme valeur pour X.
- Si le sort qui est contrecarré était le verso d'une carte modale recto-verso, aucune carte dans la bibliothèque du joueur n'aura le même nom que ce sort parce que ces cartes utilisent toutes exclusivement les caractéristiques de leur recto quand elles sont dans la bibliothèque. Cependant, si la première carte que le joueur exile qui a un nom différent du sort est une carte modale recto-verso, il peut lancer la face de son choix, même si le verso a le même nom que le sort contrecarré.
- La Tromperie selon Tibalt peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Si la Tromperie selon Tibalt se résout, le sort ciblé n'est pas contrecarré, mais tous les autres effets ont quand même lieu.

Tyvar Kell

{2} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Tyvar

3

Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {B}. »
+1: Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un elfe ciblé.
Dégagez-le. Il acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

0: Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

-6: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et vous piochez deux cartes. »

- Tyvar ressemble peut-être à un elfe, mais il n'est pas une créature avec le type de créature elfe, alors il ne se donne pas la capacité de mana qu'il donne aux elfes que vous contrôlez et il ne peut pas être la cible de la première capacité de loyauté.
 - La première capacité de loyauté peut cibler un elfe qui est déjà dégage.
 - L'emblème fait acquérir la célérité au sort d'elfe. Ce changement est transféré au permanent que le sort devient.
-

Valki, dieu des Mensonges

{1} {B}

Créature légendaire : dieu

2/1

Quand Valki arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Pour chaque adversaire, exilez une carte de créature qu'il a révélée de cette manière jusqu'à ce que Valki quitte le champ de bataille.

{X} : Choisissez une carte de créature exilée par Valki avec un coût converti de mana de X. Valki devient une copie de cette carte.

////

Tibalt, imposteur cosmique

{5} {B} {R}

Planeswalker légendaire : Tibalt

5

Au moment où Tibalt arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez jouer les cartes exilées par Tibalt, imposteur cosmique, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts. »

+2: Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur.

-3: Exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

-8: Exilez toutes les cartes de tous les cimetières. Ajoutez {R} {R} {R}.

- Si Valki quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, chaque adversaire révèle sa main mais aucune carte n'est exilée.
- La carte de créature exilée par Valki dont il devient une copie n'est pas choisie avant que cette capacité ne se résolve. (Dans bon nombre de cas, la valeur que vous choisissez pour X indiquera vos intentions.)
- S'il n'y a pas de cartes de créature exilées par Valki avec un coût converti de mana égal à la valeur de X au moment où la capacité activée de Valki se résout, rien ne se passe. C'est bien le dieu des Mensonges, tiens !
- Si Valki devient une copie d'une créature pendant le même tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser une de ses capacités {T} qu'il acquiert.
- Valki copie les valeurs imprimées sur la carte de créature exilée. Notamment, une fois que Valki devient une copie d'une autre carte de créature, il n'a pas sa propre capacité activée imprimée.
- Vous pouvez activer la capacité de Valki plusieurs fois en réponse l'une à l'autre. Cela peut permettre à Valki de copier brièvement des cartes de créature différentes. Vous aurez la priorité pour lancer des sorts ou activer des capacités entre chacune des capacités activées de Valki.
- Si un effet commence à s'appliquer à Valki avant qu'il ne devienne une copie, cet effet continue de s'appliquer.
- Si un autre objet devient une copie de Valki, il devient ce que Valki copie. Cet objet reste une copie même si Valki quitte le champ de bataille.
- L'emblème que vous donne Tibalt vous permet de jouer des cartes exilées par ce Tibalt, imposteur cosmique spécifique, même après que ce Tibalt a quitté le champ de bataille. Si un Tibalt, imposteur cosmique différent arrive sous votre contrôle, c'est un nouvel objet (même s'il est représenté par la même carte). Bien sûr, le nouveau Tibalt vous donnera aussi un emblème pour que vous puissiez jouer les cartes qu'il exile.

- Les cartes exilées par la capacité de loyauté de Tibalt sont toutes exilées face visible.
- Jouer les cartes exilées par Tibalt suit les règles normales pour jouer ces cartes. Vous devez payer leurs coûts, le cas échéant, et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si une des cartes est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer les cartes de terrain exilées par Tibalt uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain pendant ce tour-là.
- Pendant la résolution de la dernière capacité de Tibalt, vous ajoutez $\{R\}\{R\}\{R\}$ même si vous n'exilez pas de cartes.

Valkyrie éradicatrice

$\{2\}\{B\}\{B\}$

Créature : ange et berserker

4/3

Vol, lien de vie, défense talismanique contre les planeswalkers

Vantardise — $\{1\}\{B\}$, sacrifiez une créature : Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

(N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

- La Valkyrie éradicatrice ne peut pas être la cible de capacités dont la source est un planeswalker qu'un adversaire contrôle.
- Au moment où la capacité de vantardise se résout, d'abord l'adversaire suivant dans l'ordre du tour choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, connaissant les choix effectués avant le sien. Puis toutes les créatures et tous les planeswalkers choisis sont sacrifiés en même temps.

Valkyrie juste

$\{2\}\{W\}$

Créature : ange et clerc

2/4

Vol

À chaque fois qu'un autre ange ou clerc arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

- La quantité de points de vie que vous gagnez est égale à l'endurance de l'ange ou du clerc au moment où la capacité déclenchée se résout. Si l'ange ou le clerc n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez son endurance quand il a quitté le champ de bataille.
- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Valkyrie juste quitte le champ de bataille ce tour-là.

Valkyrie vaillante

{3}{W}

Créature : ange et guerrier

3/2

Vous pouvez payer {1}{W} et exiler une carte de créature de votre cimetière à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Vol

- Lancer la Valkyrie vaillante en payant son coût alternatif ne change pas le moment où vous pouvez la lancer.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez la Valkyrie vaillante en utilisant son coût alternatif, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer des cartes de créature de votre cimetière pour vous empêcher de lancer le sort.
- La Valkyrie vaillante a un coût converti de mana de 4, quel que soit le coût payé pour la lancer.

Vandale masqué

{1}{G}

Créature : changeforme

1/3

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Quand le Vandale masqué arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle.

- Vous choisissez l'artefact ou l'enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle au moment où vous mettez la capacité déclenchée sur la pile. Une fois que la capacité commence à se résoudre, vous choisissez quelle carte de créature exiler depuis votre cimetière, le cas échéant. À cet instant, personne ne peut répondre à votre choix ou agir avant que la capacité n'ait fini de se résoudre.

Veiga, le gardien

{1}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et esprit

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, piochez une carte.

- La capacité de Veiga se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Vengeance du roi Harald

{2} {G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert le piétinement. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

- Utilisez le nombre de créatures que vous contrôlez au moment où la Vengeance du roi Harald se résout pour déterminer l'importance de l'augmentation de force et d'endurance.
 - Si la créature attaque, le joueur défenseur doit lui assigner au moins un bloqueur si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer. Les autres créatures peuvent aussi la bloquer, bloquer d'autres créatures ou ne pas bloquer du tout.
-

Voleur de caveau

{1} {R}

Créature : nain et gredin

1/3

{1}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Une fois que vous annoncez que vous activez la capacité activée, aucun joueur ne peut agir tant que la capacité n'a pas été payée. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer une de vos cartes de créature pour vous empêcher de l'exiler.
-

Vorinlex, pillard monstrueux

{4} {G} {G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

6/6

Piétinement, célérité

Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.

Si un adversaire devait mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, il met la moitié de ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place, arrondie à l'unité inférieure.

- Contrairement à bon nombre d'effets similaires, Vorinlex s'intéresse vraiment à qui met les marqueurs sur le permanent ou le joueur pour déterminer laquelle de ses deux dernières capacités s'applique.
- Si un permanent arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs sur lui, l'effet qui fait que le permanent reçoit des marqueurs peut spécifier quel joueur met ces marqueurs sur lui. Si l'effet ne spécifie pas un joueur, le contrôleur de l'objet met ces marqueurs sur lui.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.

Voyage obsédant

{4} {B} {B}

Rituel

Choisissez un type de créature. Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature de ce type depuis votre cimetière. Si ce sort a été prédit, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de ce type depuis votre cimetière à la place.

Prédiction {5} {B} {B} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Le Voyage obsédant ne cible aucune carte de créature. Vous choisissez le type de créature au moment où le Voyage obsédant se résout, puis vous choisissez jusqu'à deux cartes de créature de ce type à renvoyer (ou toutes si le Voyage obsédant a été prédit).
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme bovidé ou couard. Vous ne pouvez pas choisir des types de carte (ex. Artefact), des super-types (ex. Neigeux) ou des sous-types non-créature (ex. aura).

Yeti de Gèlemont

{3} {U}

Créature neigeuse : yeti

3/3

{1} {S} : Le Yeti de Gèlemont ne peut pas être bloqué ce tour-ci. (*{S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.*)

- Activer la capacité du Yeti de Gèlemont après qu'il a déjà été bloqué ne le fait pas devenir non-bloqué.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DES BOOSTERS D'EXTENSION ET THÉMATIQUES KALDHEIM

Absorption de l'identité

{1} {U}

Éphémère

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous pouvez faire que les changeformes que vous contrôlez deviennent des copies de cette créature jusqu'à la fin du tour.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Absorption de l'identité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Les changeformes que vous contrôlez ne deviennent pas des copies de la créature.
- Soit tous les changeformes que vous contrôlez deviennent des copies de la créature, soit aucun d'entre eux ne le fait.

- Si les changeformes que vous contrôlez deviennent des copies de la créature, ils utilisent les valeurs copiables de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Ils ne copient pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle, qu'elle ait eu des auras et/ou des équipements qui lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature qui a été renvoyée copiait autre chose, les changeformes qui deviennent des copies de cette créature utilisent les valeurs copiables de cette créature. Dans la plupart des cas, ils seront des copies de ce que la créature ciblée copiait. Si elle copiait un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.

Annonciatrice valkyrie

{4}{W}{W}

Créature : ange et clerc

4/5

Vol, lien de vie

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

- Vous ne créez qu'un seul jeton Ange, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 4 points de vie.
- La capacité de l'Annonciatrice valkyrie vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même si elle n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.
- Si vous n'avez pas gagné 4 points de vie au moment où une étape de fin commence, la capacité de l'Annonciatrice valkyrie ne se déclenche pas du tout.

Armé et cuirassé

{1}{W}

Éphémère

Les véhicules que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts jusqu'à la fin du tour. Choisissez un nain que vous contrôlez. Attachez-lui n'importe quel nombre d'équipements que vous contrôlez.

- Vous pouvez lancer Armé et cuirassé même si vous ne contrôlez pas des véhicules ou des nains. La partie de l'effet qui peut se produire a lieu, et le reste est ignoré.
- La série de véhicules affectés par Armé et cuirassé est déterminée au moment où le sort se résout. Les véhicules que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne deviennent pas automatiquement des créatures.

Aspirante de Starheim

{2}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

Les sorts d'ange que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de l'Aspirante de Starheim). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût des sorts d'ange que vous lancez. Elle ne peut pas réduire les prérequis de couleurs spécifiques de mana.
 - Un sort d'ange est un sort de créature avec le type de créature ange. Les cartes d'éphémère, de rituel et d'enchantement qui peuvent créer des jetons Ange ne sont pas des sorts d'ange.
-

Élémentaliste de Surtland

{5}{U}{U}

Créature : géant et sorcier

8/8

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de géant de votre main ou payez {2}.

À chaque fois que l'Élémentaliste de Surtland attaque, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Une carte de géant est une carte de créature avec le type de créature géant. Elle aura probablement la même taille que toutes vos autres cartes.
 - Si vous lancez un sort en utilisant la capacité déclenchée de l'Élémentaliste de Surtland, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de carte sont ignorées, et le sort se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
-

Embuscade elfe

{3}{G}

Éphémère

Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier pour chaque elfe que vous contrôlez.

- Utilisez le nombre d'elfes que vous contrôlez au moment où l'Embuscade elfe se résout pour déterminer combien de jetons Elfe et Guerrier créer.
-

Emprise du géant

{2} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : un géant que vous contrôlez

Quand l'Emprise du géant arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé tant que l'Emprise du géant reste sur le champ de bataille.

- Si Emprise du géant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle du permanent non-terrain ciblé.
 - L'effet de modification de contrôle n'expire pas si un autre joueur acquiert le contrôle de l'Emprise du géant (même s'il est probable que cela le force à quitter le champ de bataille parce qu'il ne peut enchanter qu'un géant contrôlé par le contrôleur de l'Emprise du géant). L'effet expire uniquement une fois que l'Emprise du géant n'est plus sur le champ de bataille.
 - Acquérir le contrôle d'un permanent non-terrain ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
-

Faucheuse tranchante

{3} {B} {B}

Créature : ange et berserker

5/3

Vol, piétinement

Payez 3 points de vie : Renvoyez la Faucheuse tranchante depuis votre cimetière dans votre main.

N'activez cette capacité que si vous avez fait arriver un ange ou un berserker sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- L'ange ou le berserker ne doit pas obligatoirement être encore sous votre contrôle pour activer la capacité de la Faucheuse tranchante. De plus, l'ange ou le berserker pourrait être arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle à tout moment pendant le tour, même avant que la Faucheuse tranchante ne soit mise au cimetière.
-

Frappeuse au manteau d'épines

{4} {B}

Créature : elfe et gredin

4/3

Quand la Frappeuse au manteau d'épines arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Retirez X marqueurs d'un permanent ciblé, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.
 - Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.
- Pour chaque mode, utilisez le nombre d'elfes que vous contrôlez au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, y compris la Frappeuse au manteau d'épines elle-même si elle est encore sous votre contrôle.

- Pour le premier mode, vous choisissez quels marqueurs sont retirés au moment où la capacité se résout. Si le permanent a moins de marqueurs sur lui que le nombre d'elfes que vous contrôlez, vous les retirez tous.
 - Un planeswalker qui n'a plus de marqueurs « loyauté » sur lui est mis dans le cimetière de son propriétaire.
-

Fureur du géant de feu

{1} {R}

Rituel

Un géant ciblé que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'il inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, exiliez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Les cartes exilées par la capacité déclenchée créée par la Fureur du géant de feu sont exilées face visible.
 - Vous pouvez jouer ces cartes pendant ce tour même si le géant quitte le champ de bataille ou qu'un autre joueur en acquiert le contrôle.
 - Jouer les cartes exilées suit les règles normales pour jouer ces cartes. Vous devez payer leurs coûts, le cas échéant, et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si une des cartes est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer les cartes de terrain exilées de cette manière uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
 - Les cartes exilées que vous ne jouez pas avant la fin de votre prochain tour restent exilées.
-

Hache barbe

{2} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque nain, équipement et/ou véhicule que vous contrôlez.

Équipement {2}

- Le bonus accordé par la Hache barbe est constamment mis à jour à mesure que le nombre de nains, d'équipements et de véhicules que vous contrôlez change.
 - La Hache barbe se compte elle-même, alors elle donne au moins +1/+1 dans la plupart des cas.
-

Lanceur de Surtland

{3}{R}{R}

Créature : géant et berserker

4/6

À chaque fois que le Lanceur de Surtland attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, le Lanceur de Surtland inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Si la créature sacrifiée était un géant, le Lanceur de Surtland inflige deux fois ce nombre de blessures à la place.

- La capacité déclenchée du Lanceur de Surtland va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous le faites, la capacité déclenchée réflexive se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C'est différent des effets qui disent « si vous faites ainsi » dans le sens que les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié la créature mais avant que les blessures ne soient infligées.
 - Utilisez la force de la créature au moment où elle a été sacrifiée pour déterminer combien de blessures sont infligées. Les blessures sont infligées avant que les bloqueurs soient déclarés.
-

Ritualiste marcheclairière

{2}{G}

Créature : changeforme

3/3

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

À chaque fois qu'une autre créature appelée Ritualiste marcheclairière arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

- Si plusieurs créatures appelées Ritualiste marcheclairière arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, chacune de leurs capacités se déclenche une fois pour chacune des autres.
-

Sauvagerie des valkyries

{3}{W}{B}

Enchantement

Quand la Sauvagerie des valkyries arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

À chaque fois qu'un ange que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

- La dernière capacité de la Sauvagerie des valkyries se déclenche à chaque fois qu'un ange que vous contrôlez meurt, pas seulement celui créé par la première capacité.
 - Au moment où la dernière capacité se résout, si ce n'est pas votre tour, le premier joueur qui choisit une créature qu'il contrôle est le joueur dont c'est le tour. Si c'est votre tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour choisit en premier. Dans les deux cas, chaque autre joueur dans l'ordre du tour choisit ensuite une créature qu'il contrôle, connaissant les choix effectués avant son choix. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
-

Skald chanteguerre

{2}{W}

Créature : nain et clerc

2/3

À chaque fois que le Skald chanteguerre devient engagé, s'il est enchanté ou équipé, créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker.

- La capacité déclenchée du Skald chanteguerre ne vous permet pas de l'engager. Vous devez trouver un autre moyen de l'engager. Je suppose que vous pourriez essayer d'attaquer ?
- Pour que la capacité déclenchée se déclenche, le Skald chanteguerre doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager alors qu'il est déjà engagé, la capacité ne se déclenche pas.
- Si le Skald chanteguerre n'est pas enchanté ou équipé au moment où il devient engagé, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre pour s'assurer que le Skald chanteguerre est encore enchanté ou équipé. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne fait rien. (Cependant, le Skald chanteguerre pourrait avoir des auras et/ou des équipements différents qui lui sont attachés à ce moment-là.)

Tacticienne de la canopée

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

3/3

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

{T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des elfes que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Tacticienne de la canopée quitte le champ de bataille ce tour-là.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER KALDHEIM*

Chevaucheurs de gloutons

{4}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

4/4

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature

1/1 verte Elfe et Guerrier.

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

- Utilisez l'endurance de la créature au moment où la dernière capacité se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez. Si l'elfe n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez son endurance quand il a quitté le champ de bataille.
-

Couronne de Skemfar

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque elfe que vous contrôlez et a la portée.

{2}{G} : Renvoyez la Couronne de Skemfar depuis votre cimetière dans votre main.

- Le bonus force/endurance donné par la Couronne de Skemfar change à mesure que le nombre d'elfes que vous contrôlez change.
-

Déluge spectral

{4}{U}{U}

Rituel

Renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

Prédiction {1}{U}{U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Utilisez le nombre d'îles que vous contrôlez au moment où le Déluge spectral se résout pour déterminer la valeur de X.
-

Héroïne de Bretagard

{2}{W}

Créature : humain et guerrier

1/1

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Héroïne de Bretagard.

Tant que l'Héroïne de Bretagard a au moins cinq marqueurs sur elle, elle a le vol et est un ange en plus de ses autres types.

Tant que l'Héroïne de Bretagard a au moins dix marqueurs sur elle, elle a l'indestructible et est un dieu en plus de ses autres types.

- Exiler un permanent-jeton provoquera le déclenchement de la première capacité de l'Héroïne de Bretagard, tout comme exiler un permanent que vous ne contrôlez pas.
 - Ni la deuxième, ni la troisième capacité de l'Héroïne de Bretagard ne font référence à une sorte spécifique de marqueur. Tout marqueur qu'elle a sur elle fonctionnera.
 - Avec au moins dix marqueurs sur elle, l'Héroïne de Bretagard aura le vol et l'indestructible, et sera un ange et un dieu (et aussi un humain et un guerrier, mais c'est tout de suite moins exaltant).
-

Intervention cosmique

{3} {W}

Éphémère

Si un permanent que vous contrôlez devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci, exilez-le à la place. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Prédiction {1} {W} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Chaque permanent qui est exilé à la place d'être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille crée sa propre capacité déclenchée pour se renvoyer lui-même sur le champ de bataille. Ces capacités se déclenchent toutes au début de la prochaine étape de fin, et vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ces capacités vont sur la pile. Les cartes reviendront sur le champ de bataille, l'une après l'autre, quand chacune de ces capacités se résoudra.
- Une fois que l'Intervention cosmique se résout, les capacités « Quand [cette créature] meurt » des permanents que vous contrôlez ne se déclenchent pas pendant le reste du tour parce que ces permanents ne sont pas mis au cimetière.
- Si un permanent-jeton devait être mis dans un cimetière, il est exilé et il cesse ensuite d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si vous renvoyez une aura de cette manière, vous choisissez ce que l'aura enchantera juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Une aura renvoyée sur le champ de bataille de cette manière ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchante ; par conséquent, les permanents ou les joueurs avec la défense talismanique peuvent être choisis. Cependant, le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste en exil.

Jarre d'âme du Grand serpent

{2} {B}

Artefact

À chaque fois qu'un elfe que vous contrôlez meurt, exilez-le.

{T}, payez 2 points de vie : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer un sort de créature parmi les cartes exilées par la Jarre d'âme du Grand serpent.

- Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée qui exile la carte de votre cimetière en la retirant d'une autre manière quelconque. Si la carte quitte le cimetière avant que la capacité de la Jarre d'âme du Grand serpent ne l'exile, la Jarre d'âme du Grand serpent ne vous laisse pas la lancer.
 - La capacité activée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort de créature. Dans la plupart des cas, cela signifie pendant votre phase principale, pendant que la pile est vide, même si le flash peut changer ça.
-

Lathril, lame des elfes

{2} {B} {G}

Créature légendaire : elfe et noble

2/3

Menace

À chaque fois que Lathril, lame des elfes inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

{T}, engagez dix elfes dégagés que vous contrôlez :

Chaque adversaire perd 10 points de vie et vous gagnez 10 points de vie.

- Vous pouvez engager n'importe quels dix elfes dégagés de votre choix que vous contrôlez, y compris des elfes que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer cette partie du coût de la capacité activée de Lathril. Cependant, vous devez avoir contrôlé Lathril de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Lathril ne compte pas comme l'un des dix.

Pacte du Grand serpent

{1} {B} {B}

Rituel

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie, X étant le nombre de créatures du type choisi qu'il contrôle.

- Vous choisissez le joueur ciblé au moment où vous lancez le Pacte du Grand serpent, mais vous ne choisissez pas de type de créature avant la résolution du sort.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme écureuil ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir de types de carte (ex. artefact) ou de super-types (ex. neigeux).
- La valeur de X est basée sur le nombre de créatures que le joueur contrôle du type choisi au moment où le Pacte du Grand serpent se résout.

Ranar le vigilant

{2} {W} {U}

Créature légendaire : esprit et guerrier

2/3

Vol, vigilance

La première carte que vous prédisez à chaque tour coûte {0} à prédire.

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

- « La première carte que vous prédisez » fait référence à la première carte que vous exilez de votre main en tant que partie de l'action spéciale de prédiction. Cela ne fait pas référence à un sort prédit que vous lancez depuis l'exil.
- La capacité déclenchée de Ranar ne se déclenche qu'une seule fois pour chaque fois que vous exilez des cartes de votre main et/ou des permanents depuis le champ de bataille, quel que soit le nombre d'objets qui ont été exilés en même temps.

- Exiler un permanent-jeton provoquera le déclenchement de la capacité déclenchée de Ranar, tout comme exiler un permanent que vous ne contrôlez pas.

Sage de l'au-delà

{5}{U}{U}

Créature : esprit et géant

5/5

Vol

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {2} de moins à lancer.

Prédiction {4}{U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Sage de l'au-delà). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La réduction de coût s'applique uniquement au mana générique des coûts de sorts que vous lancez depuis autre part que votre main. Elle ne peut pas réduire les prérequis d'une couleur spécifique de mana.

Valkyrie éthérée

{4}{W}{U}

Créature : esprit et ange

4/4

Vol

À chaque fois que la Valkyrie éthérée arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte, puis exilez une carte de votre main face cachée. Elle devient prédite. Son coût de prédiction est son coût de mana réduit de {2}. (*Pendant un autre tour, vous pouvez la lancer pour son coût de prédiction, même si cette créature a quitté le champ de bataille.*)

- Comme la carte en exil devient prédite, vous pouvez la regarder en exil. (La plupart des effets qui vous font exiler une carte face cachée ne vous permettent pas de regarder la carte en exil.)
- La réduction du coût de prédiction s'applique uniquement au mana générique du coût de prédiction. Elle ne peut pas réduire les prérequis de couleurs spécifiques de mana. Par exemple, si vous prédisiez une carte dans votre main avec un coût de mana de {1}{G}{G}, son coût de prédiction sera {G}{G}.
- Si la carte que vous exilez a la prédiction, elle aura deux coûts de prédiction, celui qui est imprimé sur elle, et celui que lui donne la Valkyrie éthérée. Vous pouvez lancer cette carte pour l'un ou l'autre de ses coûts de prédiction.
- Si vous prédisiez une carte modale recto-verso, le coût de prédiction sera basé sur le coût de mana de la face que vous lancez depuis l'exil. Par exemple, si vous prédisiez Kolvori, déesse de la Parenté/La fibule de Ringhart, vous pourriez lancer Kolvori en payant {G}{G} ou La fibule de Ringhart en payant {G} lors d'un prochain tour. Si vous prédisiez une carte modale recto-verso dont le recto est non-terrain mais dont le verso est un terrain, vous ne pouvez pas jouer cette carte comme un terrain.

- Bien que la carte que vous exilez devient prédite, vous ne l'avez pas prédite. Une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous prédisez une carte ne se déclenche pas.

Magic: The Gathering, Magic, Kaldheim, Zendikar, Le trône d'Eldraine, Theros et Ikorria sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2021 Wizards.