

## Notes de publication *Strixhaven : l'Académie des mages*

Compilées par Jess Dunks et 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 11 mars 2021

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

La partie NOTES GÉNÉRALES contient les informations de publication et explique les mécaniques et les concepts de l'extension.

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

---

## NOTES GÉNÉRALES

### Informations liées à la sortie

L'extension *Strixhaven* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle, le vendredi 23 avril 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*, *Kaldheim* et *Strixhaven : l'Académie des mages*.

Les cartes incluses dans les boosters de draft et les boosters thématiques de *Strixhaven* seront autorisées en format Standard. Ces cartes sont numérotées 1-275 et ont pour code d'extension imprimé STX.

Soixante-trois cartes (portant le code d'identification d'extension STA et dont les numéros de collection vont de 1 à 63) sont publiées dans l'extension supplémentaire Archives mystiques. Ces cartes sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Pour plus d'informations, voir « Archives mystiques », ci-dessous.

Il y a quatre-vingt-une nouvelles cartes imprimées dans les decks Commander *Strixhaven*. 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 1-81 et ont pour code d'extension imprimé STC. 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 82-327 et ont pour code d'extension imprimé STC.

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](http://Magic.Wizards.com/Commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

---

### Archives mystiques

Les salles de conférence et les bibliothèques de Strixhaven sont des temples de connaissances, à la fois anciennes et nouvelles. Le savoir le plus convoité réside dans les Archives mystiques, un historique des magies les plus puissantes de tout le Multivers. Vous pouvez à votre tour devenir un étudiant du savoir le plus précieux de Strixhaven grâce à l'extension supplémentaire Archives mystiques.

- Soixante-trois cartes (portant le code d'identification d'extension STA et dont les numéros de collection vont de 1 à 63) sont publiées dans l'extension supplémentaire Archives mystiques. Elles apparaissent dans les boosters de draft, d'extension et thématiques.
  - *Les cartes des Archives mystiques de Strixhaven* apparaissant dans les boosters sont jouables dans tous les événements en format Limité utilisant ces boosters. Dans un tournoi en Paquet scellé, ces cartes font partie de votre sélection. Dans un tournoi en Booster Draft, vous devez drafter ces cartes pour les inclure dans votre sélection.
  - Les cartes des Archives mystiques sont légales pour jouer dans tous les formats où elles étaient déjà légales. Autrement dit, apparaître dans les Archives mystiques ne modifie pas les formats dans lesquels une carte peut être jouée. Certaines d'entre elles, mais pas toutes, sont également dans des extensions actuellement légales en format Standard. Bien que la quasi-totalité des cartes des Archives mystiques soient des réimpressions, une carte (Récolte abondante) est publiée pour la première fois. Cette carte est légale pour jouer dans les formats Commander, Vintage et Legacy.
- 

### Nouveau mot de capacité : sorcellerie

Il n'y a vraiment aucun intérêt à suivre des cours dans l'académie de magie la plus prestigieuse existante si ce n'est pas pour maîtriser les rituels. Et les éphémères, pendant qu'on y est. Sorcellerie est un nouveau mot de capacité qui représente des capacités qui vous récompensent pour avoir lancé ou copié des sorts d'éphémère et de rituel.

Archimage émérite

{2} {U} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

- Chaque capacité de sorcellerie a un effet différent, même si toutes ont la même condition de déclenchement : « à chaque fois que vous lancez ou que vous copiez un sort d'éphémère ou de rituel ».
- Par exemple, si vous contrôlez l'Archimage émérite et que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, la capacité de sorcellerie de l'Archimage émérite se déclenche et vous piochez une carte.
- Si un effet crée une copie d'un sort d'éphémère ou de rituel, ceci provoque également le déclenchement de la capacité de sorcellerie.

- Si un effet crée plusieurs copies d'un sort d'éphémère ou de rituel, les capacités de sorcellerie se déclenchent une fois pour chaque copie créée par l'effet.
- Certains effets vous instruisent de copier une carte d'éphémère ou de rituel dans une zone autre que la pile. Ces copies ne provoquent pas le déclenchement des capacités de sorcellerie. Cependant, la plupart des effets qui le font vous permettent également de lancer la copie, et lancer la copie provoquera le déclenchement des capacités de sorcellerie.

---

### **Nouvelle capacité mot-clé : parade**

Tout aussi importants que vos cours pour apprendre à lancer des sorts mortels, il y a vos cours pour apprendre à éviter ces sorts quand ils ciblent vos créatures. À cette fin, Strixhaven nous présente la mécanique de parade. La parade est une capacité mot-clé qui protège vos créatures en contrecarrant les sorts et les capacités de vos adversaires qui les ciblent, à moins qu'ils ne paient un coût.

Voltigeur des cascades  
 {3}{U}  
 Créature : djinn et sorcier  
 3/1  
 Vol  
 Parade {2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

Les règles officielles de la parade sont les suivantes :

#### 702.21. Parade

702.21a. La parade est une capacité déclenchée. « Parade [coût] » signifie « À chaque fois que ce permanent 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 [coût]. »

- Si un joueur lance un sort qui cible plusieurs permanents avec la parade que son adversaire contrôle, chacune de ces capacités de parade se déclenche. Si ce joueur ne les paie pas toutes, le sort est contrecarré.
- La parade est une capacité standard qui apparaîtra dans de futures extensions.

---

### **Nouvelle action mot-clé : apprendre** **Nouveau sous-type : leçon**

Nous apprenons déjà un certain nombre de leçons ! Apprendre est une action mot-clé qui vous permet soit de vous défausser d'une carte et de piocher une carte, soit de mettre dans votre main une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie.

Pause étudiante

{1}{W}

Éphémère

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.

Apprenez. (*Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.*)

Les règles officielles d'apprendre sont les suivantes :

#### 701.45. Apprendre

701.45a. « Apprendre » signifie « Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. Si vous ne vous êtes pas défaussé d'une carte, vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. »

- Si une carte possédée en dehors de la partie est introduite dans la partie, elle reste dans la partie jusqu'à ce qu'elle se termine ou que son propriétaire quitte la partie, selon ce qui arrive en premier.
- Si vous introduisez dans la partie une carte que vous possédez en dehors de la partie dans un tournoi en format Construit (ou une partie en format Construit jouée dans des conditions de tournoi), vous pouvez uniquement sélectionner une carte de votre réserve. Dans des parties en format Construit amical, la carte provient de votre collection.
- Si, dans un événement en Paquet scellé ou en Booster Draft, vous introduisez dans la partie une carte que vous possédez en dehors de la partie, vous pouvez uniquement sélectionner une carte qui se trouve dans la sélection de cartes à partir de laquelle vous avez construit votre deck.
- Les règles officielles de Commander n'incluent pas de réserves, mais si vous en utilisez ou que vous autorisez les joueurs à prendre des cartes de leur collection en jeu amical, les cartes que vous introduisez dans la partie que vous possédez en dehors de la partie ne peuvent pas partager un nom avec les cartes de votre deck de départ.
- Si vous recevez l'instruction d'apprendre, vous pouvez choisir de ne rien faire. Se défausser d'une carte et mettre une carte de leçon dans votre main sont optionnels.
- Leçon est un nouveau sous-type de sort qui apparaît sur certaines cartes d'éphémère et de rituel de cette extension. Le sous-type leçon n'a aucune règle spéciale qui lui est associée.
- Bien que vous vouliez peut-être inclure des leçons dans votre réserve si vous jouez avec des cartes qui vous instruisent d'apprendre, les cartes de leçon peuvent être incluses dans votre deck principal comme toute autre carte d'éphémère ou de rituel.

---

#### Nouvelle capacité mot-clé : démonstration

Il est temps de mettre en pratique vos connaissances et d'apprendre aux autres en même temps. La démonstration est une capacité mot-clé qui apparaît sur cinq cartes dans les produits Commander de Strixhaven. Les cartes avec la démonstration vous permettent de copier le sort quand vous le lancez, mais aussi à un adversaire de copier ce sort.

Technique d'excavation

{3}{W}

Rituel

Démonstration (*Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.*)

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor.

Les règles officielles de la capacité de démonstration sont les suivantes :

#### 702.143. Démonstration

702.143a. La démonstration est une capacité déclenchée. « Démonstration » signifie « Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. Si vous copiez le sort, choisissez un adversaire. Ce joueur copie le sort et peut choisir de nouvelles cibles pour la copie. »

- Vous choisissez si vous faites une copie au moment où la capacité de démonstration se résout. Ceci a lieu avant que le sort d'origine ne se résolve. Votre copie va sur la pile au-dessus du sort d'origine.
- Si vous copiez un sort avec la démonstration, vous choisissez immédiatement un adversaire. S'il copie le sort, il va au-dessus de la pile.
- Si le sort nécessite des cibles, vous choisissez la cible du sort d'origine au moment où vous le lancez. Si vous créez une copie du sort, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie au moment où vous créez cette copie. De même, l'adversaire que vous choisissez pour créer la copie peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie au moment où elle est créée. En d'autres mots, votre adversaire connaîtra les cibles de votre sort d'origine et de votre copie quand il choisira les nouvelles cibles, le cas échéant, pour sa copie.
- Cela signifie que si vous lancez un sort avec la démonstration et que vous et un adversaire le copiez, la copie de l'adversaire se résout en premier, puis votre copie se résout, et enfin le sort d'origine se résout.
- Si vous lancez le sort et que vous choisissez de ne pas le copier, aucun adversaire ne pourra le copier.

---

#### Cycle : sorts de « Maîtrise »

À présent que nous avons étudié, appris et démontré nos connaissances, nous pouvons atteindre une véritable Maîtrise ! Plus spécifiquement, le cycle de sorts de l'extension principale Strixhaven avec « Maîtrise » dans leur nom. Ces sorts vous permettent de payer un coût alternatif moins élevé pour un sort, mais donnent un avantage à un adversaire si vous le faites.

Maîtrise sinistre

{3}{B}

Éphémère

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

- La valeur de mana (anciennement appelée coût converti de mana, voir « Valeur de mana », ci-après) d'un sort sur la pile est déterminée par son coût de mana, et pas les coûts alternatifs que vous avez utilisés pour le payer. Par exemple, la valeur de mana de la Maîtrise sinistre est toujours 4.
- Si vous choisissez de payer un coût alternatif, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Par exemple, si un effet vous autorise à lancer un « sort de Maîtrise » « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas également choisir de payer son coût alternatif donné.
- Si un effet augmente ou diminue le coût des sorts que vous lancez, cette augmentation ou diminution de coût est appliquée au coût alternatif que vous avez choisi de payer. Dans ce cas, le coût a quand même été payé dans le cadre de l'effet, même si vous avez payé plus ou moins quand il a été lancé.
- Si vous copiez un sort de « Maîtrise » et que le coût alternatif a été payé, la copie se résout comme si le coût avait été payé.
- En partie multijoueurs, vous choisissez quel adversaire effectue l'action prescrite au moment où le sort se résout.

### Cycle : terrains doubles « Lacis »

*Strixhaven* termine le cycle de terrains doubles polyvalents introduits dans *Ténèbres sur Innistrad*. Chacun d'eux peut s'engager pour obtenir une de ses deux couleurs de mana et peut arriver sur le champ de bataille dégagé, selon les autres cartes de terrain que vous avez dans votre main.

Lacis pyrogel

Terrain

Au moment où le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}

- Vous pouvez révéler n'importe quelle carte de terrain avec au moins un des deux sous-types appropriés. Ce n'est pas obligatoirement une carte de terrain de base. Par exemple, vous pourriez révéler le Fjord volatile de l'extension *Kaldheim* pour satisfaire la capacité du Lacis pyrogel.
- Le « Lacis » lui-même n'a pas de sous-type de terrain. Vous ne pouvez pas en révéler un pour satisfaire la capacité d'un autre.
- Si une carte de terrain avec un sous-type approprié arrive sur le champ de bataille depuis votre main en même temps qu'un de ces terrains, vous pouvez révéler l'autre terrain pour faire arriver le « Lacis » dégagé.
- Si un effet vous instruit de mettre un de ces terrains sur le champ de bataille engagé, il arrivera sur le champ de bataille engagé même si vous révélez une carte de terrain de votre main.

### Nouveau terme : valeur de mana

*Strixhaven* introduit le nouveau terme de règle *valeur de mana*. Sur les cartes et dans les règles, à chaque fois que vous auriez vu « coût converti de mana » auparavant, vous trouverez maintenant « valeur de mana ». Les deux termes ont la même définition. Nous remplaçons l'ancien terme par une alternative plus courte et, nous l'espérons, plus abordable.

Sauveteur de Piliescarpe

{4}{W}

Créature : esprit et clerc

2/2

Vol

Quand le Sauveteur de Piliescarpe arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière dans votre main.

- La valeur de mana est la quantité de mana apparaissant dans le coût de mana d'une carte, quelle que soit sa couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {5}{R}{R} a une valeur de mana de 7.
- Si une carte a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0 quand vous déterminez la valeur de mana de la carte, à moins que ce ne soit un sort sur la pile. Dans ce cas, X a la valeur qui a été choisie au moment où le sort a été lancé.

---

### Retour de mécanique de jeu : cartes modales recto-verso

Les cartes modales recto-verso ont été introduites dans l'extension *Renaissance de Zendikar*, sont revenues dans *Kaldheim*, et reviennent une fois de plus, avec bien entendu quelques surprises. Les cartes modales recto-verso vous donnent une grande flexibilité, en vous laissant jouer l'une ou l'autre face selon la situation. Les extensions précédentes contenaient des cartes modales recto-verso qui avaient uniquement des faces de permanent. Certaines cartes modales recto-verso de *Strixhaven* ont un éphémère ou un rituel sur leur verso.

Blex, nuisible agaçant

{2}{G}

Créature légendaire : parasite

3/2

Les autres parasites, les chauves-souris, les insectes, les serpents et les araignées que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand Blex, nuisible agaçant meurt, vous gagnez 4 points de vie.

////

Recherche de Blex

{2}{B}{B}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez mettre n'importe quel nombre d'entre d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Vous perdez 3 points de vie pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

### 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 Blex, nuisible agaçant, mais vous pouvez quand même lancer la Recherche de Blex.

- 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 de rituel depuis votre cimetière, vous pouvez lancer la Recherche de Blex, mais pas Blex, nuisible agaçant. (Ne t'inquiète pas, Blex. Ton tour viendra.)
- 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 Blex, nuisible agaçant sur le champ de bataille. (Qu'est-ce que je t'avais dit, Blex ?) Cependant, un effet qui vous permet de renvoyer une carte de rituel dans votre main depuis votre cimetière ne vous permet pas de renvoyer la Recherche de Blex dans votre main, comme cette carte n'a que les caractéristiques de son recto quand elle est au cimetière.
- La valeur mana d'une carte modale recto-verso est basée 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 la valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est déterminée.
- 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 Blex, nuisible agaçant dans le cimetière, même si elle avait été lancée comme la Recherche de Blex avant d'aller 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. (*Strixhaven* 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 noir au recto, et un double triangle blanc au verso.

### 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 *Strixhaven*. 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 chaque 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 *Strixhaven* 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.

---

## ***NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES STRIXHAVEN***

Aboutissement des études

{X} {U} {R}

Rituel

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque carte de terrain exilée de cette manière, créez un jeton Trésor. Pour chaque carte bleue exilée de cette manière, piochez une carte. Pour chaque carte rouge exilée de cette manière, l'Aboutissement des études inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- Vous exilez toutes les X cartes du dessus de votre bibliothèque avant d'effectuer une des actions listées.
- Si une carte exilée est à la fois bleue et rouge, l'Aboutissement des études inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous piochez une carte.
- Si plusieurs cartes rouges sont exilées, toutes les blessures sont infligées comme un seul événement.

Alchimiste accomplie

{3}{G}

Créature : elfe et druide

2/5

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

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

- La deuxième capacité de l'Alchimiste accomplie compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 3 points de vie plus tôt pendant le tour, vous ajoutez 3 manas.

Amplimancien téméraire

{1}{G}

Créature : elfe et druide

2/2

{4}{G} : Doublez la force et l'endurance de l'Amplimancien téméraire jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. C'est aussi vrai pour l'endurance.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, la créature gagne -X/-0, où X est la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné à l'Amplimancien téméraire -4/-0 afin qu'il soit une créature -2/2, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+2, et il devient une créature -4/4.

Apprentie de Forsapience

{R}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, jusqu'à la fin du tour, les créatures Esprit que vous contrôlez acquièrent « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire ».

- La capacité de l'Apprentie de Forsapience peut donner à vos créatures Esprit plusieurs occurrences de « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire » Cependant, chaque esprit ne peut activer qu'une de ces capacités à la fois, et chaque capacité n'inflige quand même que 1 blessure.

### Approche du dragon

{2} {R}

Rituel

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

- Dans la plupart des cas, vous devrez exiler cinq cartes appelées Approche du dragon (celle qui se résout sur la pile et quatre de plus dans votre cimetière) pour chercher une carte de dragon. Cependant, si l'Approche du dragon est une copie, vous pouvez quand même l'exiler avec quatre cartes appelées Approche du dragon de votre cimetière pour chercher une carte de dragon. La copie exilée cesse ensuite d'exister.
- La dernière capacité de l'Approche du dragon vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement Limité Strixhaven, vous ne pouvez pas ajouter une Approche du dragon de votre collection personnelle.

### Archaïque errant

{5}

Créature : avatar

4/4

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel, il peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

////

Explorer les Vasteterres

{3}

Rituel

Chaque joueur regarde les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque et peut révéler une carte de terrain et/ou une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles. Chaque joueur met les cartes révélées de cette manière dans sa main et le reste au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire. Chaque joueur gagne 3 points de vie.

- Pour la capacité déclenchée de l'Archaïque errant, l'adversaire choisit de payer {2} avant que son sort se résolve. S'il ne paie pas {2}, votre copie se résout avant le sort d'origine.
- Pendant la résolution d'Explorer les Vasteterres, d'abord le joueur actif révèle les cartes qu'il va mettre dans sa main. Puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix effectués avant qu'il choisisse.
- Explorer les Vasteterres a reçu une mise à jour dans son texte Oracle. Le texte officiel est listé ci-dessus. Spécifiquement, révéler soit une carte de terrain, soit une carte d'éphémère ou de rituel est optionnel. Un joueur qui ne peut pas révéler une carte ou qui choisit de ne pas le faire met simplement toutes les cartes qu'il a regardées sous sa bibliothèque dans un ordre aléatoire. Chaque joueur gagne 3 points de vie, qu'il ait révélé une carte ou non.

Augusta, doyenne de l'ordre

{2}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

1/3

Les autres créatures engagées que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Les autres créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +0/+1.

À chaque fois que vous attaquez, dégagez chaque créature que vous contrôlez, puis engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez.

////

Plargg, doyen du chaos

{1}{R}

Créature légendaire : orque et shaman

2/2

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

{4}{R}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-légendaire, non terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Malgré le terme « autres créatures engagées », la première capacité d'Augusta ne s'intéresse pas au fait qu'Augusta soit engagée ou dégagée. C'est aussi vrai pour la deuxième capacité. Les deux capacités s'appliquent tant qu'Augusta est sur le champ de bataille.
  - La dernière capacité d'Augusta se déclenche à chaque fois que vous attaquez avec des créatures, même si vous n'avez pas attaqué avec Augusta.
  - La dernière capacité d'Augusta dégage toutes les créatures que vous contrôlez, pas seulement celles qui ont attaqué ce tour-ci. Puis vous choisissez quelles créatures engager, le cas échéant.
  - Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat. Elle attaque quand même normalement.
  - La deuxième capacité de Plargg, doyen du chaos vous permet de lancer le sort pendant la résolution de cette capacité, en ignorant ses restrictions de temps normales.
-

Blex, nuisible agaçant

{2} {G}

Créature légendaire : parasite

3/2

Les autres parasites, les chauves-souris, les insectes, les serpents et les araignées que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand Blex, nuisible agaçant meurt, vous gagnez 4 points de vie.

////

Recherche de Blex

{2} {B} {B}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez mettre n'importe quel nombre d'entre d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Vous perdez 3 points de vie pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

- Si une créature a plus d'un des types de créature auxquels Blex s'intéresse, il pourra hanter vos rêves, mais il ne gagnera le bonus de +1/+1 qu'une seule fois.
- Pendant que vous résolvez la Recherche de Blex, vous pouvez mettre n'importe quel nombre de cartes dans votre main, même si vous n'avez pas suffisamment de points de vie pour les couvrir. Nous supposons que vous aurez un plan meilleur que « et je perds ensuite la partie. »

---

Brèche du confinement

{2} {G}

Rituel : leçon

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

- Si la Brèche du confinement se résout, et que l'artefact ciblé a une valeur de mana inférieure ou égale à 2, mais qu'il n'a pas été détruit (par exemple parce qu'elle a l'indestructible), vous créez quand même un parasite.
- Si l'artefact ou l'enchantement est une cible illégale au moment où la Brèche du confinement essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de parasite.

---

Chasseur de mages

{3} {B}

Créature : horreur

3/4

À chaque fois qu'un adversaire lance ou copie un sort d'éphémère ou de rituel, il perd 1 point de vie.

- La capacité déclenchée du Chasseur de mages se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
-

### Chaudron pestilentiel

{2} {B}

Artefact

{T}, Défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

{1}, {T} : Chaque adversaire meule un nombre de cartes égal au nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

{4}, {T} : Exilez quatre cartes ciblées d'un cimetière unique. Piochez une carte.

////

Explosion restauratrice

{3} {G} {G}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature, de terrain et/ou de planeswalker ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Chaque joueur gagne 4 points de vie. Exilez l'Explosion restauratrice.

- La deuxième capacité du Chaudron pestilentiel compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 2 points de vie et gagné 2 points de vie plus tôt pendant le tour, vos adversaires meuleront deux cartes.
- Vous devez pouvoir cibler quatre cartes dans un cimetière unique pour activer la dernière capacité du Chaudron pestilentiel.
- Vous pouvez lancer l'Explosion restauratrice sans cible. Si vous faites ainsi, chaque joueur gagne 4 points de vie et vous exilez l'Explosion restauratrice. Cependant, si vous choisissez une ou deux cartes ciblées et que chacune de ces cartes est une cible illégale au moment où l'Explosion restauratrice essaie de se résoudre (généralement parce qu'autre chose les a déplacées en réponse), l'Explosion restauratrice ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Personne ne gagne de points de vie et l'Explosion restauratrice n'est pas exilée.

---

### Chercheuse en sang

{1} {B} {G}

Créature : vampire et druide

2/2

Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

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

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

qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

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

---

Choix multiple

{X} {U}

Rituel

Si X est 1, regard 1, puis piochez une carte.

Si X est 2, vous pouvez choisir un joueur. Il renvoie une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Si X est 3, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Si X est supérieur ou égal à 4, faites toutes les actions ci-dessus.

- Le Choix multiple n'a pas de cibles.
- Les effets qui augmentent ou réduisent les coûts sont appliqués après que vous avez choisi la valeur de X et n'ont aucun impact sur les résultats du sort.
- Vous pouvez choisir 0 comme valeur pour X au moment où vous lancez le Choix multiple, mais il n'aura aucun effet quand il se résoudra.
- Si un effet vous permet de lancer le Choix multiple sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X. Tricher pendant les examens n'est pas autorisé.

---

Codie, codex vociférateur

{3}

Créature-artefact légendaire : construction

1/4

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de permanent.

{4}, {T} : Ajoutez {W} {U} {B} {R} {G}. Quand vous lancez votre prochain sort ce tour-ci, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez chaque autre carte exilée de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Un sort de permanent est un sort d'artefact, de créature, d'enchantement ou de planeswalker. Vous pouvez quand même jouer des terrains et lancer des sorts d'éphémère et de rituel. D'autres effets peuvent quand même mettre des permanents sur le champ de bataille.
- Tant que vous contrôlez Codie (pour autant qu'on puisse réellement « contrôler » Codie), vous pouvez lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso qui est une face d'éphémère ou de rituel, même si l'autre face est une face de permanent.
- La capacité activée de Codie est une capacité de mana. Elle ne peut pas être contrecarrée et on ne peut pas y répondre, et vous pouvez l'activer pendant que vous lancez un sort. Si vous faites ainsi, ce sort est le « prochain sort » que vous lancez ce tour-ci.

- La capacité déclenchée à retardement créée par la deuxième capacité de Codie se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Cette capacité se résout même si le sort est contrecarré ou qu'il ne se résout pas autrement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- La dernière carte exilée n'est pas lancée immédiatement. Vous pouvez la lancer jusqu'à la fin du tour en cours. Si vous ne la lancez pas, cette carte reste en exil.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- La valeur de mana du sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Les types et la valeur de mana d'une carte recto-verso en exil sont déterminés par les caractéristiques de son recto. La valeur de mana d'une carte double est la valeur de mana totale des deux moitiés additionnées de la carte double.
- Si vous exilez toute votre bibliothèque sans exiler de carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure, vous remettez les cartes exilées dans un ordre aléatoire et elles deviennent à nouveau votre bibliothèque, ce qui met fin à l'effet. Vous ne continuez pas à exiler et à mélanger votre bibliothèque pour l'éternité.

Colonie de scurrides

{1}{G}

Créature : écureuil

2/2

Portée

La Colonie de scurrides gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins huit terrains.

- 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 la Colonie de scurrides peuvent devenir mortelles si le nombre de terrains que vous contrôlez descend à moins de huit.
- Si le nombre de terrains que vous contrôlez descend à moins de huit, la Colonie de scurrides perd le bonus de +2/+2. Ceci pourrait la faire mourir à cause de blessures qui sont déjà marquées sur elle.



Commandement de Flestrefleur

{B}{G}

Rituel

Choisissez deux —

- Un joueur ciblé meule trois cartes, puis vous renvoyez une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main.
  - Détruisez un permanent non-créature non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
  - Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.
  - Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
- 
- Si vous vous ciblez vous-même avec le premier mode, vous pouvez renvoyer n'importe quelle carte de terrain dans votre main, y compris une que vous venez de meuler ou une qui y était déjà.
  - Si toutes les cibles du Commandement de Flestrefleur sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien.
  - Si au moins une cible est encore légale au moment où le Commandement de Flestrefleur essaie de se résoudre, il se résout et fait autant qu'il le peut.

---

Commandement de Forsapience

{3}{R}{W}

Éphémère

Choisissez deux —

- Créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.
  - Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible et la célérité jusqu'à la fin du tour.
  - Le Commandement de Forsapience inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Un joueur ciblé gagne 3 points de vie.
  - Sacrifiez un permanent, puis piochez deux cartes.
- 
- Les instructions du sort sont suivies dans l'ordre. Si vous choisissez les premier et deuxième modes, le jeton Esprit que le Commandement de Forsapience crée aura +1/+0, l'indestructible et la célérité. Si vous choisissez les premier et quatrième modes, vous pouvez sacrifier le jeton Esprit qu'il crée.
  - Si le troisième mode est choisi et que d'une manière quelconque ses deux cibles sont illégales au moment où le Commandement de Forsapience essaie de se résoudre, le sort entier ne fait rien.

---

Commandement de Plumargent

{2}{W}{B}

Rituel

Choisissez deux —

- Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
- Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
- Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
- Un adversaire ciblé sacrifie une créature.

- Si toutes les cibles du Commandement de Plumargent sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien.
  - Si au moins une cible est encore légale au moment où le Commandement de Plumargent essaie de se résoudre, il se résout et fait autant qu'il le peut.
- 

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}

Éphémère

Choisissez deux —

- Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
  - Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.
  - Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.
  - Détruisez un artefact ciblé.
- Si toutes les cibles du Commandement de Prismari sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien.
  - Si au moins une cible est encore légale au moment où le Commandement de Prismari essaie de se résoudre, il se résout et fait autant qu'il le peut.
- 

Commandement de Quandrix

{1}{G}{U}

Éphémère

Choisissez deux —

- Renvoyez une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.
  - Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.
  - Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
  - Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.
- Si toutes les cibles du Commandement de Quandrix sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien.
  - Si au moins une cible est encore légale au moment où le Commandement de Quandrix essaie de se résoudre, il se résout et fait autant qu'il le peut.
  - Au moment où le Commandement de Quandrix essaie de se résoudre, si le quatrième mode est choisi et que toutes les cartes ciblées sont illégales, mais que le joueur ciblé est encore légal, ce joueur mélange quand même sa bibliothèque.
-

### Conseils du mentor

{2} {U}

#### Rituel

Quand vous lancez ce sort, copiez-le si vous contrôlez un planeswalker, un clerc, un druide, un shaman, un psychagogue ou un sorcier.

Regard 1, puis piochez une carte.

- La capacité déclenchée se déclenche quand vous lancez les Conseils du mentor quels que soient les permanents que vous contrôlez. Au moment où cette capacité essaie de se résoudre, elle vérifie si vous contrôlez au moins un permanent du type ou des sous-types listés. Si vous faites ainsi, les Conseils du mentor sont copiés une seule fois, pas une fois pour chacun de ces permanents. Si vous ne contrôlez pas un permanent du type ou des sous-types listés à ce moment-là, la capacité déclenchée ne se résout pas et elle ne copie pas les Conseils du mentor.
- 

### Courbe sinueuse

{3} {U}

#### Rituel

Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant un plus le nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

- La Courbe sinueuse elle-même n'est pas encore dans votre cimetière quand vous déterminez la valeur de X.
  - Si vous possédez des cartes face cachée en exil, elles ne comptent pas pour la valeur de X, même si vous êtes autorisé à les regarder et que vous savez que ce sont des cartes d'éphémère ou de rituel.
- 

### Crépitement de puissance

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

#### Rituel

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

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

### Croissance exponentielle

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

#### Rituel

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. (Ce n'est pas la valeur de X que vous avez choisie quand vous avez lancé le sort)

- La Croissance exponentielle double la force d'une créature séquentiellement, pas tout en même temps. Par exemple, si X est 3 et que vous ciblez une créature 2/2, vous doublerez sa force une fois à 4, puis encore une fois à 8, puis une troisième fois à 16, ce qui en fait une créature 16/2 jusqu'à la fin du tour.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, la créature gagne -X/-0, où X est la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné à une créature 5/5 -7/-0 et que c'est donc une créature -2/5, doubler sa force en fait une créature -4/5.

#### Débat animé

{2} {R}

Éphémère

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

Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

- Si la cible du Débat animé est illégale (par exemple parce qu'elle a acquis la protection contre le rouge en réponse) quand il essaie de se résoudre, il est retiré de la pile et aucune blessure n'est infligée.

#### Débat universitaire

{R}

Éphémère

Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible. Vous pouvez faire qu'elle acquière la portée jusqu'à la fin du tour.

Apprenez. (*Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.*)

- La créature bloque uniquement si elle le peut au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Si, à cet instant, la créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, ou qu'aucune créature n'attaque son contrôleur ou un planeswalker contrôlé par ce joueur, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par la créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût. Si ce coût n'est pas payé, la créature ne bloque pas.
- Le contrôleur de la créature choisit quelle créature attaquante cette créature bloque.
- Vous choisissez si vous voulez que la créature acquière la portée jusqu'à la fin du tour au moment où le Débat universitaire se résout.

#### Décoction mortelle

{B} {G}

Rituel

Chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker.

Si vous avez sacrifié un permanent de cette manière, vous pouvez renvoyer une autre carte de permanent dans votre main depuis votre cimetière.

- D'abord, le joueur actif choisit quelle créature ou quel planeswalker il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, tous ces permanents sont sacrifiés simultanément.
- Si vous lancez la Décoction mortelle et que vous contrôlez des créatures ou des planeswalkers au moment où elle se résout, vous devez sacrifier l'un d'eux.
- Vous choisissez quelle carte de permanent vous renvoyez dans votre main, le cas échéant, au moment où la Décoction mortelle se résout, après que les permanents ont été sacrifiés.
- Vous ne pouvez pas renvoyer la même carte de permanent que vous avez sacrifiée.

#### Déluge de pigments

{3} {R} {R}

Rituel

Le Déluge de pigments inflige 5 blessures à une créature ciblée. Le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

- Le surplus de blessures causé par un sort ou une capacité est similaire à la façon dont sont gérées les blessures de combat d'une créature avec le piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont « mortelles ». Il s'agit de l'endurance de la créature moins la quantité de blessures déjà marquées sur elle, mais en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez aussi les capacités de la créature comme l'indestructible qui l'empêcheront d'être détruite par ces blessures.
- Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, le Déluge de pigments inflige les blessures à la créature et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Déluge de pigments essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'inflige aucune blessure à un joueur.
- L'effet de remplacement du Déluge de pigments est un effet d'auto-remplacement. Il est appliqué avant les autres effets de remplacement qui modifieraient la quantité de blessures infligées à la créature ciblée et à son contrôleur.

#### Démonstration d'assurance

{1} {W}

Éphémère

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque autre sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée compte tous les éphémères et tous les rituels qui ont été lancés avant qu'elle ne se résolve. Si vous lancez des sorts d'éphémère en réponse à la capacité, ces sorts comptent.
- Les capacités de sorcellerie se déclenchent une fois pour chaque copie créée au moment où la capacité déclenchée de la Démonstration d'assurance se résout.

- Si la cible de la Démonstration d'assurance d'origine est devenue une cible illégale quand ce sort est copié, les copies ciblent encore initialement la même créature. Si vous ne choisissez pas de nouvelles cibles pour les copies, aucune d'elles ne se résout. Notamment, vous n'êtes pas contraint de remplacer les cibles par des créatures adverses, uniquement parce que la cible actuelle de la Démonstration d'assurance est illégale.
- 

Dévore-malheur dæmogoth

{1} {B} {b/g} {G}

Créature : démon

7/6

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

Quand vous sacrifiez le Dévore-malheur dæmogoth, chaque adversaire se défasse d'une carte, vous piochez une carte et vous gagnez 2 points de vie.

- La deuxième capacité du Dévore-malheur dæmogoth se déclenche si vous le sacrifiez au moment où sa première capacité se résout. Elle se déclenche aussi si vous le sacrifiez pour toute autre raison.
- 

Dina, macéreuse d'âmes

{B} {G}

Créature légendaire : dryade et druide

1/3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

{1}, sacrifiez une autre créature : Dina, macéreuse d'âmes gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la créature sacrifiée.

- La première capacité de Dina se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
  - Quand la première capacité de Dina se résout, chaque adversaire ne perd qu'1 point de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
  - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct de gain de points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
  - X est la force que la créature avait quand elle était sur le champ de bataille, pas la force qu'elle a au cimetière.
-

Diviser par zéro

{2} {U}

Éphémère

Renvoyez un sort ou un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 1 dans la main de son propriétaire.

Apprenez. (*Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.*)

- Si un effet renvoie une copie d'un sort dans la main de son propriétaire, la copie cesse d'exister.
- 

Dompter l'infini

{1} {B} {B} {B} {G} {G} {G}

Éphémère

Échangez votre main et votre cimetière.

Exilez Dompter l'infini.

- Les cartes mises dans votre cimetière de cette manière ne sont pas défaussées. Toute capacité qui se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte ne se déclenche pas.
  - Si votre cimetière ou votre main ne contient aucune carte, l'échange a quand même lieu. Si une de ces zones contient des cartes, vous les déplacez dans l'autre zone.
  - Si vous avez plus de cartes en main que votre taille de main maximale (généralement sept) pendant l'étape de nettoyage de votre tour, vous devrez vous défausser de cartes pour revenir à votre taille de main maximale.
- 

Double spécialisation

{G} {U}

Éphémère

Copiez un sort de créature ciblé que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire si le sort est légendaire. (*Une copie d'un sort de créature devient un jeton.*)

- Si un sort de créature est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
  - Le jeton qu'une copie d'un sort qui se résout devient n'est pas considéré comme ayant été « créé ».
-

### Duel de mages

{2} {G}

#### Rituel

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous avez lancé un autre sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- 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 Duel de mages). La valeur de mana du Duel de mages est toujours 3, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
  - Vous ne pouvez pas lancer le Duel de mages à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
  - Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Duel de mages essaie de se résoudre, cette créature ne gagne pas +1/+2. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, votre créature gagne quand même +1/+2. Dans les deux cas, aucun combat n'a lieu et aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures.
- 

### Éclair de lucidité

{2} {G} {U}

#### Éphémère

Piochez deux cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille depuis votre main n'est pas la même chose que jouer un terrain. Vous pouvez le faire même si vous avez déjà joué un terrain pendant votre tour, ou si vous lancez l'Éclair de lucidité pendant le tour de votre adversaire.
- 

### Éclairer l'histoire

{2} {R} {R}

#### Rituel : leçon

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

- Vous pouvez choisir de ne pas vous défausser de cartes au moment où Éclairer l'histoire se résout. Dans ce cas, vous ne piochez pas de carte, mais vous pouvez quand même créer un esprit.
  - Éclairer l'histoire reste sur la pile jusqu'à ce qu'il ait fini de se résoudre, alors il ne se compte pas comme une des cartes dans votre cimetière.
-



Effigie ignescente

{3} {R}

Créature : esprit

4/3

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, l'Effigie ignescente inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois, et elle n'inflige qu'1 blessure.

---

Éfrit peintre de flammes

{3} {R}

Créature : éfrit et shaman

1/4

Double initiative

À chaque fois que l'Éfrit peintre de flammes inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- La capacité déclenchée de l'Éfrit peintre de flammes vous permet de lancer le sort immédiatement, en ignorant les restrictions de temps. Elle ne vous permet pas de choisir de le lancer plus tard.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

---

Élève modèle

{W}

Créature : humain et sorcier

0/0

L'Élève modèle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

Quand l'Élève modèle meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- L'Élève modèle met tous ses marqueurs sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La capacité de l'Élève modèle ne vous fait pas déplacer des marqueurs de lui-même à la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur cette créature le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Élève modèle avait sur lui quand il est mort.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé quand l'Élève modèle meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si l'Élève modèle a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il meurt, la dernière capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait également entraîner la mort du destinataire.

---

Élever au carré

{1} {g/u}

Éphémère

Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour.

- Élever au carré remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance de la créature ciblée à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui établissent sa force ou son endurance à des valeurs spécifiques et qui commencent à s'appliquer après la résolution d'Élever au carré remplaceront cet effet.
- Tout effet qui modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir à une valeur spécifique (c.-à-d., ceux qui n'affectent pas la force et/ou l'endurance de base) s'applique 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.

---

Élite de la garde des dragons

{1} {G}

Créature : humain et druide

2/2

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.

{4} {G} {G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.

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

---

Enseignements des Archaïques

{2} {U}

Rituel : leçon

Si un adversaire a plus de cartes en main que vous, piochez deux cartes. Piochez trois cartes à la place si un adversaire a au moins quatre cartes de plus que vous en main.

- Le nombre de cartes dans la main de chaque joueur est déterminé au moment où les Enseignements des Archaïques se résolvent.

---

Ensevelir sous les livres

{4} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante.

Mettez une créature ciblée dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus.

- S'il reste zéro carte dans la bibliothèque du contrôleur de la créature ciblée quand Ensevelir sous les livres se résout, cette créature devient la carte du dessus de sa bibliothèque.

---

Entrave-sort d'élite

{2}{W}

Créature : humain et clerc

3/1

Vol

Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

- Jouer la carte exilée suit toutes les restrictions de temps normales.
- Si la carte exilée est une carte modale recto-verso et que son verso est un terrain, son propriétaire peut la jouer comme un terrain. (Remarquez que si le recto est également un terrain, vous ne pouvez pas l'avoir exilée en premier lieu.)

---

Épreuve de talent

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce sort et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

- Contrecarrer un sort met généralement cette carte au cimetière, alors cette carte sera là pour être cherchée et exilée.
- Si le verso d'une carte modale recto-verso est contrecarré, vous ne pourrez pas exiler de cartes, y compris celle que vous avez contrecarrée, parce que ces cartes n'auront que les caractéristiques de leur recto (y compris le nom) au cimetière, en main et dans la bibliothèque.

---

Escouade malveillante

{2}{W}{B}

Créature : humain et psychagogue

0/0

Contact mortel

L'Escouade malveillante arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Escouade malveillante meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- L'Escouade malveillante met tous ses marqueurs sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.

- La capacité de l'Escouade malveillante ne vous fait pas déplacer des marqueurs d'elle-même à la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur cette créature le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Escouade malveillante avait sur elle quand elle est morte.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé quand l'Escouade malveillante meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si l'Escouade malveillante a des marqueurs -1/-1 sur elle quand elle meurt, la dernière capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait également entraîner la mort du destinataire. On est malveillant ou on ne l'est pas.

Escroc de givre

{2} {U}

Créature : oiseau et sorcier

2/2

Vol

Quand l'Escroc de givre arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

- La capacité de l'Escroc de givre peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

Expressionniste élémentaire

{u/r} {u/r} {u/r} {u/r}

Créature : orque et sorcier

4/4

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert « Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part » et « Quand cette créature est mise en exil, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental ». (*Chaque occurrence de cette capacité se déclenche séparément.*)

- L'Expressionniste élémentaire a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Le texte officiel est listé ci-dessus. Plus spécifiquement, la deuxième capacité accordée à la créature ciblée se moque que le contrôleur de la créature soit celui qui l'exile. Si la créature est mise en exil pour n'importe quelle raison, cette capacité se déclenche.
- Si vous ciblez un jeton de créature avec la capacité de l'Expressionniste élémentaire et que ce jeton devrait quitter le champ de bataille, il est quand même exilé (très brièvement) avant de cesser d'exister, et vous créez quand même un jeton Élémental.
- Si la capacité de sorcellerie se déclenche et se résout plus d'une fois avec la même créature pour cible, cette créature a plusieurs occurrences de chacune des deux capacités déclenchées que la capacité de sorcellerie lui accorde. Chaque occurrence de la deuxième capacité se déclenche séparément, et vous créez un jeton Élémental pour chacune d'elles. (Plusieurs occurrences de la première capacité accordée sont redondantes.)

Extus, suzerain de l'Oriq  
{1}{W}{B}{B}  
Créature légendaire : humain et psychagogue  
2/4

Double initiative  
*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, renvoyez une carte de créature non-légendaire ciblée dans votre main depuis votre cimetière.

////

Réveiller l'Avatar de sang  
{6}{B}{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Chaque adversaire sacrifie une créature. Créez un jeton de créature 3/6 noire et rouge Avatar avec la célérité et « À chaque fois que cette créature attaque, elle inflige 3 blessures à chaque adversaire ».

- Renvoyer une carte de créature non-légendaire n'est pas optionnel. S'il y en a au moins une dans votre cimetière, vous devez la cibler avec la capacité de sorcellerie.
- La première capacité de Réveiller l'Avatar de sang ne peut pas réduire son coût à moins de {B}{R}. Cependant, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures, même si elles ne réduisent pas plus son coût.
- Incluez tous les coûts supplémentaires pour lancer Réveiller l'Avatar de sang avant d'appliquer sa propre réduction de coût. Par exemple, si Extus est votre commandant, et qu'un coût supplémentaire de {6} s'applique par la « taxe de commandant », vous pouvez lancer Réveiller l'Avatar de sang en sacrifiant quatre créatures et en payant {4}{B}{R}.
- Au moment où Réveiller l'Avatar de sang se résout, d'abord le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
- L'Avatar de sang sera réveillé même si aucun joueur n'a de créature à sacrifier quand il se résout.

---

Familier de l'entrave-roc

{W}

Créature : esprit et chien

1/1

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Familier de l'entrave-roc. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si plusieurs cartes sont mises en exil en tant que partie d'un même événement pendant votre tour, la capacité déclenchée ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Feuille blanche

{2} {B}

Rituel

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. Puis exilez toutes les cartes du cimetière de ce joueur.

- Si le joueur ciblé a une carte en main au moment où la Feuille blanche se résout, il s'en défausse et les cartes dans son cimetière sont exilées. Si sa main est vide, vous exilez uniquement les cartes de son cimetière.

---

Fin de semestre

{3} {W}

Éphémère

Exilez n'importe quel nombre de créatures et/ou de planeswalkers ciblés que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez chacun d'eux sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Chacun d'eux arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui si c'est une créature ou un marqueur « loyauté » supplémentaire sur lui si c'est un planeswalker.

- Utilisez les caractéristiques de chaque permanent au moment où il revient sur le champ de bataille pour déterminer s'il devrait arriver avec un marqueur +1/+1 supplémentaire, un marqueur « loyauté » supplémentaire ou, dans certains cas très inhabituels, les deux. En outre, si vous exilez une créature qui était uniquement une créature à cause d'un effet modificateur de type, elle arrive comme un permanent non-créature et elle ne gagne pas de marqueurs +1/+1 supplémentaires de l'effet de la Fin de semestre.
- ERRATUM : Le texte imprimé de la version française de la carte omet le « supplémentaire » dans « ou un marqueur « loyauté » supplémentaire », ce qui peut prêter à confusion. Le texte apparaît ici dans sa version corrigée.

---

Fracture

{W} {B}

Éphémère

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un planeswalker ciblé.

- ERRATUM : La version française imprimée de la Fracture comporte une erreur. « Enchantement ciblé » a été remplacé par « créature ciblée », ce qui affecte son fonctionnement en jeu. La carte apparaît ici dans sa version corrigée.

---

Général de l'Ère sanglante

{1} {R}

Créature : esprit et guerrier

2/2

{T} : Les esprits attaquants gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité activée du Général de l'Ère sanglante n'affecte que les esprits qui attaquent au moment où elle se résout. Si vous l'activez alors qu'aucun esprit n'attaque, elle n'a aucun effet, même si vous attaquez avec au moins un esprit plus tard pendant le tour.
- Une fois que la capacité activée se résout, les esprits qui gagnent le bonus de +1/+0 le gardent jusqu'à la fin du tour, même après avoir cessé d'attaquer ou s'ils cessent d'être des esprits.

Groff du bayou

{1}{G}

Créature : plante et chien

5/4

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou payer {3} en plus pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans payer l'un de ces coûts, et vous ne pouvez pas non plus les payer plusieurs fois.
- Les joueurs peuvent répondre au Groff du bayou uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour faire qu'il coûte plus de mana.

Guivre de bibliothèque

{7}{G}

Créature : guivre

7/7

Piétinement

Quand la Guivre de bibliothèque arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

{2}{G} : Mettez la Guivre de bibliothèque dans votre bibliothèque en troisième position à partir du dessus depuis votre cimetière.

- Si la Guivre de bibliothèque est retirée de votre cimetière en réponse à sa dernière capacité, elle n'est pas mise dans votre bibliothèque.
- S'il vous reste zéro ou une carte dans votre bibliothèque quand la dernière capacité de la Guivre de bibliothèque se résout, elle est mise au-dessous de votre bibliothèque.

Hélice d'éther

{3}{G}{U}

Rituel

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous devez choisir deux cibles légales pour lancer l'Hélice d'éther. S'il n'y a pas de cartes de permanent dans votre cimetière ou de permanents sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas commencer à la lancer.
- Si une seule cible est encore légale au moment où l'Hélice d'éther essaie de se résoudre, elle se résout quand même et effectue l'action appropriée sur la cible restante.

---

Historien des lames  
{r/w} {r/w} {r/w} {r/w}  
Créature : humain et clerc  
2/3

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont la double initiative.

- Si l'Historien des lames quitte le champ de bataille après que les blessures de combat d'initiative ont été infligées mais avant que les blessures de combat normales le soient (par exemple parce qu'il a attaqué et qu'il a été détruit par des blessures de combat d'initiative), les créatures attaquant que vous contrôlez perdent la double initiative. Une créature qui n'a pas la double initiative n'inflige pas de blessures de combat normales si elle a déjà infligé des blessures de combat d'initiative ce tour-là.

---

Hofri Spectreforge  
{3} {R} {W}  
Créature légendaire : nain et clerc  
4/5

Les esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le piétinement et la célérité.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exiliez-la. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un esprit en plus de ses autres types et qu'il a « Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans votre cimetière ».

- La dernière capacité de Hofri Spectreforge est liée à la capacité qu'il accorde au jeton Esprit. Si un effet de remplacement vous fait créer plus d'un jeton Esprit avec cet effet, ils ont tous cette capacité, et la carte exilée est renvoyée au cimetière si l'un d'eux quitte le champ de bataille.
- Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie du jeton Esprit ou qu'un autre effet crée une copie du jeton Esprit, elle aura la capacité déclenchée accordée par Hofri, mais elle ne sera pas liée à la capacité d'Hofri et ne renverra pas la carte au cimetière quand elle quittera le champ de bataille.
- Chaque jeton Esprit que vous créez fait uniquement référence à la carte que vous exiliez pendant la résolution de la capacité qui a créé ce jeton. Quand il quitte le champ de bataille, vous ne renvoyez que cette carte dans votre cimetière, pas une autre carte exilée par Hofri.
- Si vous ne pouvez pas exiler la carte, par exemple parce qu'un autre effet a déplacé la carte avant que la capacité déclenchée n'ait commencé à se résoudre, vous ne créez pas de jeton.
- La copie utilise les valeurs copiables de la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant de mourir, pas telle qu'elle existait dans le cimetière avant d'être exilée.
- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (sauf si la créature copiait autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui a modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.



- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « Au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [Cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature fonctionnent aussi.
- 

#### Humilier

{W}{B}

Rituel

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

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

#### Ignus grimaçant

{2}{R}

Créature : élémental

2/2

{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dans la main de son propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Bien que la capacité de l'Ignus grimaçant ait une restriction de temps, c'est quand même une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
  - Si vous lancez l'Ignus grimaçant normalement pendant votre phase principale, il arrive sur le champ de bataille et vous recevez la priorité. Si aucune capacité ne se déclenche pour cette raison, vous pouvez activer sa capacité immédiatement, avant qu'un autre joueur ait l'occasion de le retirer du champ de bataille.
- 

#### Interception de mascotte

{3}{R}

Rituel

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible un jeton de créature.

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de l'Interception de mascotte). La valeur de mana de l'Interception de mascotte est toujours 4, quel qu'ait été le coût total pour la lancer.
-

Invocation de ligne ley

{5}{G}

Rituel

Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

- Le nombre de terrains que vous contrôlez est compté au moment où l'Invocation de ligne ley se résout.
- 

Itération expressive

{U}{R}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.

Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

- Les cartes exilées sont toujours exilées face visible à moins que ce ne soit autrement indiqué par l'effet qui les a exilées.
  - Si vous choisissez de jouer la carte exilée ce tour-ci, vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps requis par cette carte. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
  - Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil. Elle ne sera plus disponible pour être jouée lors des tours suivants.
- 

Jadzi, oracle d'Arcavios

{6}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

5/5

Défaussez-vous d'une carte : Renvoyez Jadzi, oracle d'Arcavios dans la main de son propriétaire.

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer en payant {1} à la place de son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille.

////

Voyage vers l'oracle

{2}{G}{G}

Rituel

Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de terrain de votre main. Puis si vous contrôlez au moins huit terrains, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, renvoyez le Voyage vers l'oracle dans la main de son propriétaire.

- Mettre un terrain sur le champ de bataille ne compte pas comme jouer un terrain pour le tour et n'utilise pas les restrictions de temps normales.

- Vous pouvez choisir de ne pas lancer une carte non-terrain révélée par la capacité déclenchée de Jadzi. Si vous ne la lancez pas, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.
- Si vous lancez la carte que vous révéléz avec la capacité de Jadzi, vous ignorez les restrictions de temps normales.
- Si vous révéléz une carte modale recto-verso avec la capacité déclenchée de Jadzi, et que les deux faces sont non-terrain, vous pouvez lancer la face de votre choix en payant {1} au lieu de son coût de mana. Si seulement le verso est un terrain, vous pouvez lancer le recto. Si les deux faces sont des terrains, vous la mettez sur le champ de bataille recto visible.
- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana en utilisant la capacité de sorcellerie de Jadzi, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Comme la capacité de sorcellerie fournit un coût alternatif de {1} au sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs qui pourraient s'appliquer. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires et devez payer les coûts supplémentaires qui sont requis.
- Vous pouvez activer la capacité activée de Jadzi uniquement tant que Jadzi est sur le champ de bataille. Si Jadzi n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout, elle ne la renvoie pas dans votre main depuis n'importe quelle autre zone.

Jour de neige

{4} {U} {U}

Éphémère

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si vous choisissez des cibles pour le Jour de neige au moment où vous le lancez, et qu'aucune de ces cibles n'est légale au moment où il essaie de se résoudre, il est retiré de la pile et ne fait rien. Vous ne piochez pas et vous ne vous défaussez pas.
- Vous pouvez choisir des créatures engagées comme cibles. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Kasmina, sage de l'énigme

{1} {G} {U}

Planeswalker légendaire : Kasmina

2

Chaque autre planeswalker que vous contrôlez a les capacités de loyauté de Kasmina, sage de l'énigme.

+2: Regard 1.

-X: Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

-8: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel qui partage une couleur avec ce planeswalker, exilez cette carte, puis mélangez. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Chaque autre planeswalker que vous contrôlez acquiert les capacités de loyauté de Kasmina en plus des siennes. Pour chaque planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez quand même n'activer qu'une seule des capacités de loyauté de ce planeswalker par tour.
- Quand vous activez la dernière capacité de loyauté de Kasmina sur un autre planeswalker, vous cherchez dans votre bibliothèque une carte qui partage une couleur avec ce planeswalker, pas avec Kasmina. Vous ne pouvez pas chercher une carte incolore, même si le planeswalker est incolore.

Kianne, doyenne de la substance

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

2/2

{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la dans votre main.

Sinon, mettez un marqueur « étude » sur elle.

{4}{G} : Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue

Fractale. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque valeur de mana différente parmi les cartes non-terrain que vous possédez en exil avec des marqueurs « étude » sur elles.

////

Imbraham, doyen de la théorie

{2}{U}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

3/3

Vol

{X}{U}{U}, {T} : Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et mettez un marqueur « étude » sur chacune d'elles. Vous pouvez ensuite mettre une carte que vous possédez en exil avec un marqueur « étude » sur elle dans votre main.

- Les cartes sont exilées face visible à moins qu'un effet n'indique le contraire.
- Les cartes exilées avec des marqueurs « étude » sur elles gardent leurs marqueurs « étude » même si Kianne ou Imbraham quitte le champ de bataille.
- Les deuxièmes capacités de Kianne et d'Imbraham regardent toutes les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « étude », même si elles ont été exilées par un permanent différent, par exemple une autre Kianne ou un autre Imbraham.
- Vous pouvez choisir 0 comme valeur pour X au moment où vous activez la dernière capacité d'Imbraham. Si vous faites ainsi, vous n'exilez aucune carte de votre bibliothèque. Cependant, vous pouvez quand même mettre dans votre main une carte exilée précédemment avec un marqueur « étude » sur elle.

Killian, duelliste d'encre  
{W}{B}  
Créature légendaire : humain et psychagogue  
2/2  
Lien de vie  
Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)  
Les sorts que vous lancez qui ciblent une créature coûtent {2} de moins à lancer.

- Killian, duelliste d'encre ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré du coût de mana d'un sort.
- Killian peut réduire les coûts alternatifs. Par exemple, si vous choisissez de payer le coût alternatif {1}{B} de la Maîtrise sinistre en ciblant une créature, ce coût serait réduit à {B}.
- Si un sort a des coûts supplémentaires, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

---

Lance de mortalité  
{2}{B}{G}  
Éphémère  
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.  
Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

- 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 la Lance de mortalité). La valeur de mana de la Lance de mortalité est toujours 4, quel qu'ait été le coût total pour la lancer.

---

Le Biblioplexe  
Terrain  
{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre dans votre cimetière. N'activez que si vous avez exactement zéro ou sept cartes en main.

- Si vous ne choisissez pas de révéler la carte ou de la mettre dans votre cimetière, la carte reste au-dessus de votre bibliothèque.
  - Bien que vous deviez avoir exactement zéro ou sept cartes dans votre main pour activer la dernière capacité, peu importe combien de cartes vous avez dans votre main au moment où cette capacité se résout.
-

Mage de spectacle

{1}{U}{R}

Créature : oiseau et shaman

2/2

Vol

Les sorts d'éphémère et de rituel avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

- La deuxième capacité du Mage de spectacle ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré des sorts que vous lancez.
- La deuxième capacité du Mage de spectacle regarde uniquement la valeur de mana d'un sort, pas le coût que vous payez pour lui. Par exemple, si vous contrôlez deux Mage de spectacle et que vous lancez un rituel avec un coût de mana de {4}{U}, le coût sera réduit à {2}{U}.
- S'il y a un {X} dans le coût de mana du sort, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer sa valeur de mana. Par exemple, si vous lancez un rituel avec un coût de mana de {X}{U} et que vous choisissez 4 pour X, sa valeur de mana est 5.

---

Magma opus

{6}{U}{R}

Éphémère

Le Magma opus inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Engagez deux permanents ciblés. Créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental. Piochez deux cartes.

{u/r}{u/r}, défaussez-vous du Magma opus : Créez un jeton Trésor.

- Vous choisissez toutes les cibles du Magma opus au moment où vous lancez le sort. Ceci inclut jusqu'à quatre cibles pour le premier effet et deux permanents ciblés pour le deuxième effet.
  - Vous choisissez également comment les 4 blessures sont partagées au sein du premier groupe de cibles au moment où vous lancez le Magma opus. Vous devez faire qu'au moins 1 blessure soit infligée à chacune de ces cibles.
  - Vous devez choisir deux permanents ciblés différents pour le deuxième effet. Vous pouvez choisir des permanents qui sont déjà engagés.
  - Le même permanent peut être choisi comme cible pour chacune des deux occurrences de « cible/ciblés ». Autrement dit, vous pouvez faire que le Magma opus inflige des blessures à une créature ou un planeswalker puis l'engage. (Nous nous creusons la tête pour imaginer pourquoi vous le feriez, mais l'étudiant brillant, c'est vous.)
  - Si, d'une manière quelconque, toutes les cibles du Magma opus sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Élémental et vous ne piochez pas deux cartes.
-

Maître symétriste

{2} {G} {G}

Créature : rhinocéros et druide

4/4

Portée

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force égale à son endurance attaque, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Maître symétriste regarde la force et l'endurance d'une créature uniquement quand il attaque. Une fois que la capacité s'est déclenchée, modifier la force ou l'endurance de la créature ne l'empêche pas d'acquérir le piétinement ou ne lui retire pas le piétinement.
- 

Maîtrise fervente

{3} {R} {R}

Rituel

Vous pouvez payer {2} {R} {R} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {2} {R} {R} a été payé, un adversaire se défausse de n'importe quel nombre de cartes, puis pioche autant de cartes.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes, mettez-les dans votre main, mélangez, puis défaussez-vous de trois cartes au hasard.

- Si le coût de {2} {R} {R} a été payé, l'adversaire choisit de combien de cartes et de quelles cartes se défausser au moment où la Maîtrise fervente se résout. Il peut choisir de ne se défausser d'aucune carte.
- 

Mentor entrave-roc

{1} {R} {W}

Créature : esprit et conseiller

3/3

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, regard 1.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en tant que partie d'un même événement, la capacité du Mentor entrave-roc ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Mila, compagnon astucieux

{1}{W}{W}

Créature légendaire : renard

2/3

À chaque fois qu'un adversaire attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

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.

////

Lukka, brideur rétif

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Lukka

5

+1: Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. Si une carte de créature a été défaussée de cette manière, piochez deux cartes à la place.

-2: Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de votre prochain entretien.

-7: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force ».

- Quand la première capacité de Mila se résout, vous mettez un marqueur « loyauté » sur tous les planeswalkers que vous contrôlez, même ceux qui ne sont pas attaqués.
- La première capacité de Mila ne se déclenche qu'une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui attaquent ou le nombre de planeswalkers qui sont attaqués.
- La deuxième capacité de Mila se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement.

---

Muse du maelstrom

{1}{U}{u/r}{R}

Créature : djinn et sorcier

2/4

Vol

À chaque fois que la Muse du maelstrom attaque, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci coûte {X} de moins à lancer, X étant la force de la Muse du maelstrom au moment où cette capacité se résout.

- 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 la capacité déclenchée de la Muse du maelstrom). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La réduction de coût de la Muse du maelstrom ne peut réduire que le mana générique du coût total d'un sort. Cela ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré.



---

Museuse de Plumargent

{W}{B}

Créature : humain et clerc

3/2

Au moment où la Museuse de Plumargent arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort du même nom, il perd 3 points de vie et vous piochez une carte.

- La deuxième capacité déclenchée de la Museuse de Plumargent se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

---

Nombre d'or

{1}{G}{U}

Rituel

Piochez une carte pour chaque force différente parmi les créatures que vous contrôlez.

- Les créatures ont une force différente si leurs forces ne sont pas égales. Par exemple, si vous avez une créature avec 2 en force, deux créatures avec 1 en force et une créature avec -1 en force, vous piochez trois cartes au moment où le Nombre d'or se résout.

---

Officiante parcheflamme

{1}{R}

Créature : humain et shaman

2/1

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, l'Officiante parcheflamme inflige 1 blessure à ce joueur.

{1}{R} : L'Officiante parcheflamme gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

////

Savourer le silence

{W}{W}

Éphémère

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer des capacités de loyauté de planeswalkers ce tour-ci.

Exilez Savourer le silence.

- Une capacité activée qui coûte du mana pour être activée n'est pas une « capacité de mana » à moins qu'elle ne puisse également produire du mana et qu'elle n'ait pas de cible.
- 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 un deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont également des capacités activées.
- Lancer Savourer le silence en réponse à un sort ou une capacité n'affecte pas ce sort ou cette capacité. Autrement dit, ce n'est pas un contresort.

---

Orateur tonitruant

{1} {W}

Créature : kor et sorcier

2/2

Vigilance

À chaque fois que l'Orateur tonitruant attaque, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature avec le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, l'indestructible, le lien de vie, la menace et le piétinement.

- Si vous contrôlez une créature avec une des capacités listées dans la dernière phrase, l'Orateur tonitruant acquiert cette capacité, pas le vol.
  - Vérifiez les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer quelles capacités l'Orateur tonitruant acquiert. Une fois que l'Orateur tonitruant acquiert une capacité, peu importe ce qui arrive aux autres créatures avec cette capacité que vous contrôlez.
- 

Oratrice de poussière ardente

{4} {R}

Créature : minotaure et shaman

3/4

À chaque fois que l'Oratrice de poussière ardente attaque, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Les cartes exilées par la capacité de l'Oratrice de poussière ardente sont exilées face visible.
  - Vous pouvez jouer ces cartes pendant ce tour même si l'Oratrice de poussière ardente quitte le champ de bataille ou qu'un autre joueur en acquiert le contrôle.
  - Jouer les cartes exilées par l'Oratrice de poussière ardente 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 l'Oratrice de poussière ardente 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, vous ne pourrez pas jouer les deux.
  - Toutes les cartes exilées par l'Oratrice de poussière ardente que vous ne jouez pas restent exilées. Vous ne pourrez pas les jouer pendant un autre tour, même si la capacité de l'Oratrice de poussière ardente se déclenche à nouveau.
-

Parcheministe radieuse

{2} {R} {W}

Créature : nain et clerc

2/4

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

Au début de votre entretien, exilez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard dans votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Vous payez quand même le coût de mana quand vous lancez la carte exilée, et vous devez obéir à toutes les restrictions de temps.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie que vous contrôlez vous inflige des blessures, vous gagnez et perdez simultanément autant de points de vie. Dans ce cas, votre total de points de vie ne change pas. (Cependant, vous pouvez gagner des points de vie si le sort inflige également des blessures à d'autres permanents et/ou joueurs.)
- Certains sorts d'éphémère ou de rituel font infliger des blessures par d'autres choses plutôt que d'en infliger eux-mêmes. Dans ces cas, vous ne gagnez pas de points de vie pour ces blessures (à moins que ces autres choses aient le lien de vie). En outre, un sort qui instruit une créature que vous contrôlez de se battre ne vous fait pas gagner de points de vie.

---

Percée

{G}

Éphémère

Une créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Si la cible devient illégale avant que la Percée ne se résolve (par exemple parce qu'un adversaire l'a détruite), vous ne piochez pas de carte.

---

Période d'essai universitaire

{1} {W}

Rituel : leçon

Choisissez l'un —

- Choisissez un nom de carte non-terrain. Les adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi jusqu'à votre prochain tour.
  - Choisissez un permanent non-terrain ciblé. Jusqu'à votre prochain tour, il ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
- Pour le premier mode, personne ne peut lancer de sorts entre le moment où une carte est nommée et celui où l'effet de la Période d'essai universitaire commence à s'appliquer.
  - La Période d'essai universitaire est un rituel, mais dans certains cas inhabituels elle peut être lancée en réponse à d'autres sorts. Les sorts du nom choisi qui seraient déjà d'une manière quelconque sur la pile quand la Période d'essai universitaire se résout ne sont pas affectés.

- Bien que les sorts du nom choisi ne puissent pas être lancés, une carte de ce nom peut quand même être mise sur le champ de bataille par un autre effet (si c'est une carte de permanent).
- Vous pouvez nommer la face de votre choix d'une carte modale recto-verso, mais pas les deux, et vous pouvez nommer la moitié de votre choix d'une carte double, mais pas les deux. Les adversaires peuvent quand même lancer la face ou la moitié que vous n'avez pas nommée.
- Si vous ciblez un permanent non-créature avec le deuxième mode et qu'il devient plus tard une créature, cette créature ne pourra quand même pas attaquer ou bloquer avant votre prochain tour.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées.

#### Phénix récupérateur

{3} {R}

Créature : phénix

2/2

Vol, célérité

Quand le Phénix récupérateur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, apprenez. (*Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.*)

Tant que le Phénix récupérateur est dans votre cimetière, si vous deviez apprendre, vous pouvez à la place renvoyer le Phénix récupérateur sur le champ de bataille.

- Le Phénix récupérateur doit être dans votre cimetière au moment où vous êtes instruit d'apprendre si vous voulez utiliser la dernière capacité pour le renvoyer sur le champ de bataille.
- Si le Phénix récupérateur meurt d'une manière quelconque avec sa capacité déclenchée sur la pile, vous pouvez le renvoyer sur le champ de bataille avec cette capacité déclenchée.

#### Philtre fortifiant

{G}

Éphémère

Vous gagnez 2 points de vie. Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

- Le Philtre fortifiant compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 2 points de vie et gagné 3 points de vie plus tôt pendant le tour, vous gagnez 2 points de vie supplémentaires du Philtre fortifiant et la créature ciblée gagne +5/+5.

Poète arrogant

{1} {B}

Créature : humain et psychagogue

2/1

À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez ou non de payer 2 points de vie au moment où la capacité se résout. Une fois que vous faites ce choix, personne ne peut répondre avant que le Poète arrogant n'acquière le vol.
- 

Professeur Onyx

{4} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

5

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

+1: Vous perdez 1 point de vie. Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

-3: Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle.

-8: Chaque adversaire peut se défausser d'une carte. S'il ne le fait pas, il perd 3 points de vie. Répétez ce processus six fois.

- Pour la deuxième capacité de loyauté du Professeur Onyx, si un adversaire a plusieurs créatures avec la force la plus élevée, ce joueur choisit laquelle il sacrifie. Le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit une créature qu'il sacrifie, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
  - Pour la dernière capacité de loyauté du Professeur Onyx, « ce processus » est le suivant : d'abord, le prochain adversaire dans l'ordre du tour peut choisir une carte dans sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis toutes les cartes choisies sont révélées et défaussées en même temps et chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte (qu'il ait choisi de ne pas le faire ou qu'il ait eu une main vide) perd 3 points de vie. Ceci a lieu sept fois, pour une perte maximale de 21 points de vie par adversaire.
  - Si le Professeur Onyx vous rappelle quelqu'un, c'est probablement parce que vous avez déjà rencontré ce type de planeswalker.
-

Pugiliste amplificateur  
{1}{G}{G}  
Créature : troll et druide  
3/3

Piétinement  
Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le  
Pugiliste amplificateur gagne +5/+5.

////  
Équation résonnante  
{3}{U}{U}

Rituel  
Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez.  
Chaque autre créature que vous contrôlez en devient une  
copie jusqu'à la fin du tour, excepté que ces créatures ne  
sont pas légendaires si la créature choisie est 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 au Pugiliste amplificateur peuvent devenir mortelles si le nombre de terrains que vous contrôlez descend à moins de huit.
- L'Équation résonnante copie les valeurs imprimées sur la créature ciblée. Elle ne copie pas les marqueurs que cette créature a ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite, et une créature devenant une copie ne retire pas ces marqueurs ou effets qui s'y appliquent déjà. En outre, l'Équation résonnante ne copie pas les effets modificateurs de type qui font actuellement de la cible une créature. Par exemple, si vous choisissez un terrain qui est devenu une créature, toutes vos autres créatures deviendront des terrains non-créature jusqu'à la fin du tour.
- Si la créature choisie copie autre chose, les autres créatures que vous contrôlez deviennent des copies de ce que la créature choisie copie.
- Si la créature ciblée est un jeton, les autres créatures que vous contrôlez copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Toute créature parmi celles-ci qui n'est pas un jeton ne devient pas un jeton dans ce cas. De même, si la créature ciblée est une créature non-jeton, les jetons de créature que vous contrôlez ne cessent pas d'être des jetons.
- L'Équation résonnante affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne seront pas des copies de la créature choisie.

---

Questeuse stricte  
{1}{W}  
Créature : esprit et clerc  
1/3  
Vol  
À chaque fois qu'un permanent arrivant sur le champ de  
bataille fait qu'une capacité déclenchée se déclenche,  
contrecarrez cette capacité à moins que son contrôleur ne  
paie {2}.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».
- Les effets qui modifient la manière dont une créature arrive sur le champ de bataille ne sont pas des capacités déclenchées et ne sont pas affectées par la capacité de la Questeuse stricte. Ceux-ci incluent (sans y être limités) les effets qui font arriver un permanent sur le champ de bataille comme une copie d'un autre

permanent, les effets qui font arriver un permanent avec des marqueurs, et les effets qui font arriver un permanent engagé.

- Les capacités qui se déclenchent quand autre chose provoque le déclenchement d'une capacité vont toujours sur la pile après la capacité qui a provoqué leur déclenchement. Par exemple, la capacité de la Questeuse stricte se résout toujours avant la capacité déclenchée qui a provoqué son déclenchement. C'est une modification de l'ancienne règle.

---

Quintorius, historien de terrain

{3}{R}{W}

Créature légendaire : éléphant et clerc

2/4

Les esprits que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

- Si au moins deux cartes quittent votre cimetière lors d'un seul événement, la dernière capacité de Quintorius se déclenche une fois. Si elles quittent votre cimetière lors d'événements séparés, elle se déclenche une fois pour chaque événement.

---

Recalage

{1}{B}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant 7 moins le nombre de cartes dans la main du contrôleur de cette créature.

- La valeur de X est déterminée au moment où le Recalage se résout.
- Si le contrôleur de la créature ciblée a au moins sept cartes en main quand le Recalage se résout, la créature gagne -0/-0. Cet effet n'augmente jamais la force et l'endurance de la créature.

---

Recherche appliquée

{3}{U}{R}

Éphémère

Piochez quatre cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'éphémère ou de rituel.

- Au moment où la Recherche appliquée se résout, vous pouvez vous défausser d'une carte d'éphémère ou de rituel ou vous défausser de deux cartes, chacune d'elle pouvant être ou non une carte d'éphémère ou de rituel.
-

Reconnaissance écologique

{X}{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière jusqu'à quatre cartes de créature ayant des noms différents qui ont chacune une valeur de mana inférieure ou égale à X et révélez-les. Un adversaire choisit deux de ces cartes. Mélangez les cartes choisies dans votre bibliothèque et mettez le reste sur le champ de bataille. Exilez la Reconnaissance écologique.

- Si vous trouvez et révélez trois cartes, deux d'entre elles sont quand même mélangées dans votre bibliothèque. Si vous trouvez et révélez une ou deux cartes, aucune créature n'est mise sur le champ de bataille.
- 

Renaissance précipitée

{B}{G}

Éphémère

Choisissez une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Si vous choisissez une créature ou que vous cherchez une carte de créature avec {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- 

Rendez-vous secret

{1}{W}{W}

Rituel

Un adversaire ciblé et vous piochez chacun trois cartes.

- Si l'adversaire est une cible illégale au moment où le Rendez-vous secret essaie de se résoudre, aucun joueur ne pioche de cartes.
- 

Rituel sacrificiel

{2}{B}{G}

Rituel

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Ajoutez {B} ou {G} pour chaque permanent détruit de cette manière.

- Vous pouvez choisir d'ajouter {B} ou {G} pour chaque permanent détruit. Vous n'êtes pas limité à une seule couleur.
-



Rootha, artiste mercurielle

{1} {U} {R}

Créature légendaire : orque et shaman

1/4

{2}, renvoyez Rootha, artiste mercurielle dans la main de son propriétaire : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

- La capacité de Rootha, artiste mercurielle doit avoir une cible pour être activée. Vous ne pouvez pas l'activer sans cible pour renvoyer Rootha dans votre main.

---

Rowan, érudite en étincelles

{2} {R}

Planeswalker légendaire : Rowan

2

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

+1: Rowan, érudite en étincelles inflige 1 blessure à chaque adversaire. Si vous avez pioché au moins trois cartes ce tour-ci, elle inflige 3 blessures à chaque adversaire à la place.

-4: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie ».

////

Will, érudit en gel

{4} {U}

Planeswalker légendaire : Will

4

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

+1: Jusqu'à une créature ciblée a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à votre prochain tour.

-3: Piochez deux cartes.

-7: Exilez jusqu'à cinq permanents ciblés. Pour chaque permanent exilé de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

- La première capacité d'aucune des faces ne peut réduire les prérequis de mana colorés des sorts que vous lancez.
- 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 la première capacité de Rowan ou de Will). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Pour l'emblème de Rowan, vous ne pouvez payer {2} qu'une seule fois. Vous ne pouvez pas payer plus pour copier le sort plus d'une fois.
- Pour la première capacité de loyauté de Will, tout effet qui modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir à une valeur spécifique (c.-à-d., ceux qui n'affectent pas la force et/ou l'endurance de base)

s'applique 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.

---

S'occuper des nuisibles

{B} {G}

Éphémère

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

Créez X jetons de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie », X étant la force de la créature sacrifiée.

- Les copies de S'occuper des nuisibles utilisent la force de la créature sacrifiée pour le sort d'origine pour déterminer le nombre de parasites que chaque copie crée. Comme les copies ne sont pas lancées, vous ne sacrifiez pas de créatures supplémentaires pour elles.
- 

Sage de symétrie

{U}

Créature : humain et sorcier

0/2

Vol

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, une créature ciblée que vous contrôlez a une force de base de 2 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Sage de symétrie remplace tous les effets précédents qui établissaient la force de la créature ciblée à une valeur spécifique. D'autres effets établissant sa force à une valeur spécifique qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cet effet.
  - Tout effet qui modifie la force d'une créature sans l'établir à une valeur spécifique (c.-à-d., ceux qui n'affectent pas la force de base) s'applique 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.
- 

Sage des manifestations

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand le Sage des manifestations arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de cartes dans votre main.

- X est le nombre de cartes dans votre main au moment où la capacité déclenchée du Sage des manifestations se résout.
-

Sculptrice de torrents

{2} {U} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

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

Quand la Sculptrice de torrents arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Mettez sur la Sculptrice de torrents un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la moitié de la valeur de mana de cette carte, arrondie à l'unité supérieure.

////

Sonate pour lance-flammes

{1} {R}

Rituel

Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

Quand vous vous défaussez d'une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, la Sonate pour lance-flammes inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

- Vous choisissez quelle carte d'éphémère ou de rituel exiler au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de la Sculptrice de torrents se résout. Vous devez en exiler une si possible.
- La Sonate pour lance-flammes va sur la pile sans cible. Pendant qu'elle se résout, vous vous défaussez d'une carte, puis vous piochez une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible à laquelle infliger des blessures. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi... » dans le sens où les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée en sachant combien de blessures seront infligées.
- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la Sonate pour lance-flammes se résout, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte, mais vous piochez une carte. Aucune blessure ne sera infligée.

---

Séquence émergente

{1} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Ce terrain devient une créature 0/0 verte et bleue Fractale qui est toujours un terrain. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque terrain que vous avez fait arriver sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- Le terrain n'est pas une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille à moins qu'un autre effet en fasse une créature. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclenchent pas.
- La dernière phrase de la capacité de la Séquence émergente compte le terrain qu'elle a mis sur le champ de bataille.

---

Shadrix Plumargent

{3}{W}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

2/5

Vol, double initiative

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

- Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.
- Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
- Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

- Vous pouvez choisir exactement zéro mode ou deux modes. Vous ne pouvez pas en choisir un seul. Si vous choisissez deux modes, vous choisissez lesquels et les joueurs ciblés au moment où vous mettez la capacité déclenchée sur la pile.
- Vous pouvez cibler un joueur avec le troisième mode même s'il ne contrôle aucune créature.

---

Shaile, doyenne de l'irradiance

{1}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc

1/1

Vol, vigilance

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

////

Embrose, doyen des ombres

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

4/4

{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée, puis Embrose, doyen des ombres inflige 2 blessures à cette créature.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, piochez une carte.

- Si une créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci mais qu'elle est contrôlée par un joueur différent quand la capacité activée de Shaile se résout, elle gagne quand même un marqueur +1/+1.
-

### Sonder l'interdit

{1} {B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier au moins une créature. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

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

- Si vous sacrifiez une créature avec une capacité de sorcellerie pour lancer Sonder l'interdit, la capacité de cette créature ne se déclenche pas.
  - Si vous copiez Sonder l'interdit plusieurs fois, chaque capacité de sorcellerie d'une créature que vous contrôlez se déclenche autant de fois.
- 

### Stade de Strixhaven

{3}

Artefact

{T} : Ajoutez {C}. Mettez un marqueur « point » sur le Stade de Strixhaven.

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, retirez un marqueur « point » du Stade de Strixhaven.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, mettez un marqueur « point » sur le Stade de Strixhaven. Puis, s'il a au moins dix marqueurs « point » sur lui, retirez-les tous et ce joueur perd la partie.

- « Ce joueur » fait référence à l'adversaire qui a subi des blessures.
  - Si plusieurs créatures infligent des blessures de combat à vous ou à un adversaire en même temps, la capacité appropriée du Stade de Strixhaven se déclenche autant de fois. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. La dernière capacité mise sur la pile est la première à se résoudre.
  - Dans une partie multijoueurs, si des créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plusieurs adversaires en même temps, la dernière capacité se déclenche plusieurs fois. Cependant, comme les marqueurs sont retirés, il est difficile (mais pas impossible) de faire perdre la partie à plusieurs joueurs grâce à cette capacité pendant la même phase de combat.
  - La vérification des au moins dix points a lieu uniquement au moment où la dernière capacité se résout. En outre, si vous ajoutez le dixième marqueur de point d'une autre manière, personne ne perd la partie... pour le moment.
-

Strix des rêves

{2}{U}

Créature : oiseau et illusion

3/2

Vol

Quand le Strix des rêves devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.

Quand le Strix des rêves meurt, apprenez. *(Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)*

- Si le Strix des rêves devient la cible d'un sort, il est sacrifié avant que ce sort n'essaie de se résoudre. Si c'est la seule cible de ce sort, il est retiré de la pile au lieu de se résoudre, et aucune partie de ses instructions n'est effectuée.
- 

Tanazir Quandrix

{3}{G}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

4/4

Vol, piétinement

Quand Tanazir Quandrix arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que Tanazir Quandrix attaque, vous pouvez faire que la force et l'endurance de base des autres créatures que vous contrôlez deviennent égales à la force et l'endurance de Tanazir Quandrix jusqu'à la fin du tour.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.
  - Au moment où la dernière capacité se résout, la force et l'endurance de base des autres créatures que vous contrôlez sont établies à la force et à l'endurance actuelles de Tanazir Quandrix, pas seulement sa force et son endurance de base. Si la force ou l'endurance de Tanazir Quandrix change plus tard pendant le tour, les autres créatures que vous contrôlez ne sont pas affectées.
  - La dernière capacité de Tanazir Quandrix remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance d'une créature à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui établissent sa force ou son endurance à des valeurs spécifiques et qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cet effet.
  - Tout effet qui modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir à une valeur spécifique (c.-à-d., ceux qui n'affectent pas la force et/ou l'endurance de base) s'applique 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.
-

Tenté par l'Oriq  
{1}{U}{U}{U}  
Rituel

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, que ce joueur contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- L'effet de modification de contrôle de Tenté par l'Oriq dure indéfiniment.
- À moins qu'elle n'ait la célérité, vous ne pourrez pas attaquer avec une créature ou activer ses capacités qui ont {T} dans leur coût au tour où vous en acquérez le contrôle.

---

Théoricien du complot  
{1}{R}

Créature : humain et shaman

2/2

À chaque fois que le Théoricien du complot attaque, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

- Pendant la résolution de la capacité du Théoricien du complot, vous ne pouvez pas payer {1} et vous défausser d'une carte plusieurs fois pour piocher plus de cartes.
- La carte exilée par la deuxième capacité est exilée face visible. La lancer suit les règles normales de lancement de cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, s'il s'agit d'une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Dans la plupart des cas, si vous exilez une carte non-éphémère pendant le tour d'un adversaire, vous ne pouvez pas la lancer pendant ce tour-là.

---

Tisseglyphe dévoué  
{2}{W}

Créature : humain et clerc

2/3

Exilez le Tisseglyphe dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

////

Vanité mortelle

{5}{B}{B}{B}

Rituel

Choisissez une créature ou un planeswalker, puis détruisez toutes les autres créatures et tous les autres planeswalkers.

- Vous pouvez activer la capacité du Tisseglyphe dévoué uniquement si le Tisseglyphe dévoué est sur le champ de bataille. Seules les créatures que vous contrôlez quand cette capacité se résout acquièrent l'indestructible. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne l'auront pas.

- Au moment où la Vanité mortelle se résout, vous choisissez quelle créature ou planeswalker vous sauvez. Une fois le choix effectué, il n'y a pas de fenêtre de réponse pour les joueurs avant que le reste des créatures et des planeswalkers ne soient détruits.
  - Vous pouvez choisir n'importe quelle créature ou planeswalker, même ceux qui sont contrôlés par un adversaire.
  - Vous devez choisir une créature ou un planeswalker s'il y a un sur le champ de bataille.
  - Comme la Vanité mortelle ne cible pas le permanent que vous choisissez de sauver, vous pouvez choisir des créatures avec la défense talismanique ou la protection contre le noir.
- 

#### Transformation instable

{1} {U}

Rituel : leçon

Jusqu'à la fin du tour, un permanent non-terrain ciblé perd toutes ses capacités et devient, selon votre choix, une créature Grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1 ou une créature Pieuvre bleue avec une force et une endurance de base de 4/4.

- Vous choisissez Grenouille ou Pieuvre au moment où la Transformation instable se résout, pas quand vous la lancez.
- 

#### Tunnel d'accès

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 3 a été bloquée, la deuxième capacité du Tunnel d'accès ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.
  - Si la force de la créature ciblée est supérieure à 3 au moment où la deuxième capacité du Tunnel d'accès essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe au-dessus de 3 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée pendant ce tour.
-



Uvilda, doyenne de la perfection

{2} {U}

Créature légendaire : djinn et sorcier

2/2

{T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre main et mettre trois marqueurs « perfectionnement » sur elle. Elle acquiert « Au début de votre entretien, si cette carte est exilée, retirez-lui un marqueur « perfectionnement » » et « Quand le dernier marqueur « perfectionnement » est retiré de cette carte, si elle est exilée, vous pouvez la lancer. Elle coûte {4} de moins à lancer de cette manière ».

////

Nassari, doyen de l'expression

{3} {R} {R}

Créature légendaire : éfrit et shaman

4/4

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

À chaque fois que vous lancez un sort depuis l'exil, mettez un marqueur +1/+1 sur Nassari, doyen de l'expression.

- Après avoir retiré le dernier marqueur « perfectionnement », lancer le sort est optionnel. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si un effet vous empêche de lancer la carte ou que vous choisissez de ne pas la lancer, elle reste exilée sans marqueur « perfectionnement » sur elle, et vous ne pourrez pas la lancer plus tard.
  - La réduction de coût accordée par Uvilda, doyenne de la perfection ne réduit pas les prérequis de mana coloré du coût du sort.
  - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité d'Uvilda, doyenne de la perfection). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
  - Vous exilez les cartes avec Nassari, doyen de l'expression face visible. Lancer ces sorts dépend des restrictions de temps normales pour les sorts.
  - Toutes les cartes exilées par la capacité de Nassari que vous ne lancez pas restent exilées. Vous ne pourrez pas lancer ces cartes lors de prochains tours, bien que la capacité de Nassari vous donne un autre groupe de cartes dans lequel choisir à chaque fois qu'elle se résout.
  - La dernière capacité de Nassari se déclenche quand vous lancez n'importe quel sort depuis l'exil, pas seulement les cartes qui ont été exilées par sa première capacité.
-

Valentin, doyen de la veine

{B}

Créature légendaire : vampire et psychagogue

1/1

Menace, lien de vie

Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place. Quand vous le faites, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

////

Lisette, doyenne de la racine

{2}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

4/4

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez, et ces créatures acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, et que Valentin et un autre effet essaient tous deux de l'exiler à la place, cet adversaire choisit quel effet appliquer. Si l'effet de Valentin finit par ne pas s'appliquer à cause de ce choix, la capacité déclenchée qui vous permet de payer {2} ne se déclenche pas, même si la carte de créature finit en exil.
  - Si vous gagnez des points de vie en même temps qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles, cette créature meurt avant que la capacité de Lisette ne mette un marqueur +1/+1 sur elle.
  - Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
  - Vous ne pouvez payer {1} qu'une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie.
  - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
  - Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Velomachus Forsapience

{5}{R}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

5/5

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que Velomachus Forsapience attaque, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Velomachus Forsapience parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Quand la capacité déclenchée de Velomachus Forsapience se résout, elle vous permet de lancer un sort immédiatement, en ignorant les restrictions de temps. Elle ne vous permet pas de lancer ce sort plus tard pendant le tour.
- Si vous choisissez de ne pas lancer un sort de cette manière, toutes les cartes sont mises au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

---

Vortex de retenue

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent non-terrain

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{3} : Détruisez le Vortex de retenue. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité et uniquement lorsqu'ils pourraient lancer un rituel.

- Dans une partie multijoueurs, n'importe quel adversaire peut activer la dernière capacité du Vortex de retenue, pas seulement un adversaire qui contrôle le permanent qu'il enchante.

---

Vrilles voraces

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci, vous gagnez 2 points de vie.

- Les Vrilles voraces créent une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche à chaque fois que la cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci, même si elle n'est pas morte à cause des blessures infligées au moment où les Vrilles voraces se sont résolues.
-

Zimone, prodige de Quandrix

{G} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/2

{1}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

{4}, {T} : Piochez une carte. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez deux cartes à la place.

- La première capacité de Zimone ne compte pas comme jouer un terrain. Au moment où elle se résout, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main même si vous n'avez pas de mise en jeu de terrain disponible ou si c'est le tour d'un autre joueur.
- La dernière capacité de Zimone compte le nombre de terrains que vous contrôlez au moment où elle se résout, pas au moment où vous l'activez.

---

### NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DES ARCHIVES MYSTIQUES STRIXHAVEN

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par une source de la couleur choisie.)*

Regard 1.

- Vous choisissez la couleur au moment où À la grâce des dieux se résout. Une fois la couleur choisie, il est trop tard pour que les joueurs répondent.
- Vous ne pouvez pas choisir « artefact » ou « incolore » au moment où À la grâce des dieux vous demande de choisir une couleur, car ce ne sont pas des couleurs.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où À la grâce des dieux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.
- Si la créature ciblée acquiert la protection contre le blanc d'À la grâce des dieux, À la grâce des dieux finit de se résoudre normalement. Vous appliquez regard 1.

---

À mon seul désir

{4} {U} {U}

Rituel

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

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

- Chaque copie que vous créez à cause de la capacité déclenchée de déluge provoque le déclenchement de vos capacités de sorcellerie.

- Bien que chaque copie d'À mon seul désir vous instruisse de mélanger votre bibliothèque et d'exiler une seule carte, les joueurs s'accordent généralement sur un raccourci et ne mélangent qu'une seule fois avant d'exiler le nombre approprié de cartes. Ce raccourci devrait être utilisé uniquement si rien ne se passe qui pourrait modifier l'ordre de la bibliothèque entre les résolutions de chaque copie.
  - Les cartes sont exilées face visible.
  - Les cartes exilées par À mon seul désir qui ne sont pas jouées pendant ce tour restent exilées. Elles ne seront plus disponibles pour être jouées lors des tours suivants.
  - Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
  - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés sont comptés par la capacité de déluge.
  - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
  - La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- 

#### Affres du remords

{1} {B}

#### Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain ou une carte de son cimetière.

Exilez cette carte. Vous perdez 1 point de vie.

- Si vous choisissez une carte de son cimetière, cela peut être une carte de terrain.
  - Vous devez choisir une carte à exiler si possible. Par exemple, s'il n'y a pas de carte non-terrain dans la main de l'adversaire, vous devez exiler une carte de son cimetière.
  - Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez une carte et celui où elle est exilée.
  - S'il n'y a pas de carte non-terrain dans la main de l'adversaire ciblé et pas de cartes dans son cimetière, vous perdez simplement 1 point de vie.
- 

#### Approche du Second Soleil

{6} {W}

#### Rituel

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

- Une carte qui change de zone est considérée comme un nouvel objet ; lancer la même carte Approche du Second Soleil plus tard dans le tour est donc bien « un autre sort » appelé Approche du Second Soleil.

- Si vous avez moins de six cartes dans votre bibliothèque, vous mettez l'Approche du Second Soleil au-dessous de votre bibliothèque. Sinon, vous soulevez les 6 premières cartes sans les regarder et placez l'Approche du Second Soleil juste en dessous.
- La deuxième Approche du Second Soleil que vous lancez doit être lancée depuis votre main, mais la première peut avoir été lancée depuis n'importe où.
- Une copie d'un sort n'est pas lancée, elle ne compte donc pas pour le premier ou le deuxième lancement de l'Approche du Second Soleil.
- Au moment où la deuxième Approche du Second Soleil se résout, elle vérifie uniquement si la première a été lancée, pas si elle s'est résolue. Si votre première Approche du Second Soleil a été contrecarrée, vous gagnez quand même la partie si la deuxième se résout.
- L'Approche du Second Soleil n'a aucun effet jusqu'à ce qu'elle se résolve. Si la deuxième que vous lancez est contrecarrée, vous ne gagnez pas la partie.

#### Artiste radieuse

{3} {R} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand l'Artiste radieuse arrive sur le champ de bataille, si vous la lancez depuis votre main, choisissez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui cible un seul permanent ou joueur. Copiez ce sort ou cette capacité pour chaque autre permanent ou joueur que le sort ou la capacité pourrait cibler. Chaque copie cible un permanent ou joueur différent parmi eux.

- Vous copiez le sort ou la capacité pour chaque permanent ou joueur qu'elle pourrait cibler. Autrement dit, vous ne choisissez pas soit des permanents, soit des joueurs puis faites des copies basées sur votre choix.
- Vous pouvez choisir un sort ou une capacité avec plusieurs cibles tant que toutes ces cibles sont le même permanent ou joueur.
- Vous contrôlez toutes les copies, puis vous choisissez quelle copie cible quel permanent ou joueur. Par exemple, si le sort d'origine dit « Détruisez une créature ciblée », vous choisissez l'ordre dans lequel chaque créature ciblée par une copie est détruite. Rappelez-vous que le sort ou la capacité d'origine se résout après toutes les copies.
- Chaque copie que vous créez provoque le déclenchement de vos capacités de sorcellerie.

#### Commandement primordial

{3} {G} {G}

Rituel

Choisissez deux —

- Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
- Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
- Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
- Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Les modes du Commandement primordial sont effectués dans l'ordre listé. Si vous mettez un permanent non-créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire et que vous faites que ce joueur mélange son cimetière dans sa bibliothèque, cette carte est mélangée.
- Le Commandement primordial n'est pas mis dans votre cimetière avant la fin de sa résolution, ce qui signifie qu'il ne sera pas mélangé dans votre bibliothèque en tant que partie de son propre effet si vous vous ciblez avec son troisième mode.
- Si le Commandement primordial est lancé avec deux cibles et que l'une de ces cibles est illégale au moment où il essaie de se résoudre, il se résout et fait autant qu'il le peut aux cibles qui sont encore légales.

#### Culture

{2} {G}

#### Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

- Si vous choisissez de trouver uniquement une carte de terrain de base, vous la mettez sur le champ de bataille engagée.

#### Déni tourbillonnant

{2} {U}

#### Éphémère

Pour chaque sort et chaque capacité que vos adversaires contrôlent, contrecarrez-les à moins que son contrôleur ne paie {4}.

- Parmi les capacités, seules les capacités déclenchées et activées utilisent la pile. Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées et ont un deux-points dans leur texte de rappel de règle, et certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Au moment où le Déni tourbillonnant se résout, l'adversaire dont c'est le tour (ou, si c'est votre tour, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour) choisit d'abord pour quels sorts et/ou capacités payer, puis il paie cette quantité. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis, tous les sorts et toutes les capacités pour lesquels rien n'a été payé sont contrecarrés en même temps.

#### Distorsion chaotique

{2} {R}

#### Éphémère

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

- Le propriétaire d'un jeton est le joueur sous le contrôle duquel le jeton a été mis sur le champ de bataille. Si un jeton est mélangé dans la bibliothèque d'un joueur de cette manière, ce joueur mélange avant de révéler la carte du dessus de cette bibliothèque.
- Si le permanent est une cible illégale au moment où la Distorsion chaotique essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune bibliothèque n'est mélangée et aucune carte n'est révélée.
- Une carte de permanent est une carte avec au moins un des types de carte suivants : artefact, créature, enchantement, terrain ou planeswalker.
- Si la carte révélée est une carte de permanent mais qu'elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille (par exemple parce que c'est une aura sans rien à enchanter), elle reste au-dessus de cette bibliothèque.
- Si la carte révélée n'est pas une carte de permanent, elle reste au-dessus de cette bibliothèque.

#### Distorsion temporelle

{3}{U}{U}

Rituel

Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

- Si plusieurs effets de « tour supplémentaire » se résolvent pendant le même tour, ils sont joués dans le sens inverse de la résolution des effets.

#### Don de domaines

{1}{W}

Rituel

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

- Le Don de domaines ne fait rien si chacun de vos adversaires a le même nombre de terrains ou moins de terrains que vous.
- Vous pouvez trouver des cartes de terrain non-base s'ils ont le type de terrain Plaine.

#### Droit au premier né

{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Le Droit au premier né peut cibler n'importe quelle créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.



- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

---

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Piochez une carte.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez l'Électrolyse, pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En d'autres termes, au moment où vous lancez l'Électrolyse, vous choisissez de lui faire infliger 2 blessures à une seule cible, ou 1 blessure à chacune des deux cibles.
- Si l'Électrolyse cible deux créatures et qu'une d'elles devient une cible illégale, la cible restante subit 1 blessure, pas 2. Vous piochez quand même une carte.
- Si toutes les cibles choisies sont illégales au moment où l'Électrolyse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée et vous ne piochez pas de carte.

---

Éliminer

{1}{B}

Éphémère

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

- Si une créature ou un planeswalker sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

---

Éphémérer

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

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

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

- Relancer Éphémérer à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
- Si un sort avec le rebond que vous avez lancé depuis votre main est contrecarré ou ne se résout pas (probablement parce que ses cibles sont devenues illégales), aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

---

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

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

---

Frisson de probabilité

{1} {R}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

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

---

Hélice d'éclairs

{R} {W}

Éphémère

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

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

### Maîtrise de Mizzix

{3} {R}

Rituel

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maîtrise de Mizzix. Surcharge {5} {R} {R} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Copier les cartes ne provoque pas le déclenchement des capacités de sorcellerie, mais lancer ces copies le fait.
- Si la Maîtrise de Mizzix a exilé plusieurs cartes, vous pouvez lancer les copies dans l'ordre de votre choix. La dernière copie que vous lancez est la première à se résoudre.
- Si vous ne lancez pas une des copies (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible ou que vous ne souhaitez pas le faire), la copie cesse d'exister.
- La Maîtrise de Mizzix est encore sur la pile au moment où elle se résout. Si vous payez le coût de surcharge, la Maîtrise de Mizzix n'est pas exilée par la première partie de l'effet ni copiée.
- Les copies sont créées et lancées pendant la résolution de la Maîtrise de Mizzix. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur le type de la copie sont ignorées. D'autres restrictions de jeu ne le sont pas (comme « Ne lancez [ce nom] que pendant le combat »).
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si la copie a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Les cartes restent exilées quoi qu'il arrive aux copies.

---

### Mitraille

{1} {R}

Rituel

La Mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

- Chaque copie que vous créez à cause du déluge provoque le déclenchement de vos capacités de sorcellerie.
- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.

- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez choisir différemment pour chaque copie.

#### Ordre naturel

{2} {G} {G}

#### Rituel

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

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Sacrifier une créature verte fait partie du coût de l'Ordre naturel. Vous ne pouvez pas sacrifier plus de créatures pour chercher plus de cartes de créature, et vous ne pouvez pas du tout lancer l'Ordre naturel si vous ne contrôlez pas de créature verte.
- Les joueurs peuvent répondre à ce sort uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour vous faire sacrifier une autre créature.
- Si un effet copie l'Ordre naturel pendant qu'il est sur la pile, vous ne sacrifiez pas une autre créature.

#### Pari de Tezzeret

{3} {u/p}

#### Rituel

*{u/p} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.*

Piochez deux cartes, puis proliférez. *(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

- Une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans son coût de mana, quelle que soit la manière dont ce coût a été payé.
- Pour calculer la valeur de mana d'une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût, comptez chaque symbole de mana phyrexian comme 1. Le Pari de Tezzeret a toujours une valeur de mana de 4.
- Au moment où vous lancez un sort avec au moins un symbole de mana phyrexian dans son coût, vous choisissez comment payer pour chaque symbole de mana phyrexian en même temps que vous choisiriez des modes ou une valeur pour X.
- Si vous avez 1 point de vie ou moins, vous ne pouvez pas payer 2 points de vie.
- Le mana phyrexian n'est pas une couleur. Les joueurs ne peuvent pas ajouter de mana phyrexian.

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 avec au moins un des types de carte suivants : artefact, créature, enchantement, terrain ou 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'a 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.
- 

Pillage sans foi

{R}

Rituel

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.*)

- Vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de deux cartes pendant que le Pillage sans foi se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- 

Planification stratégique

{1}{U}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- S'il y a moins de trois cartes dans votre bibliothèque, vous les regardez toutes, vous mettez l'une d'elles dans votre main, et le reste dans votre cimetière.
- 

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

Fraction de seconde (*Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'une carte avec la fraction de seconde est sur la pile.
- La fraction de seconde n'empêche pas les joueurs d'activer les capacités de mana.

- La fraction de seconde n'empêche pas le déclenchement des capacités déclenchées. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- La fraction de seconde n'empêche pas les capacités déclenchées de copier les sorts, comme celles de l'emblème créé par Rowan, érudite en étincelles.
- La fraction de seconde n'empêche pas les joueurs d'effectuer des actions spéciales. En outre, les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts ou capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.

#### Précepteur diabolique

{1} {B}

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- Vous ne révélez pas la carte que vous trouvez. Si votre adversaire vous demande quelle carte vous avez trouvé, il essaie de vous ruser. Faites-lui comprendre qu'il ne peut pas faire ça. Vous avez des *démons* dans votre poche.

#### Protection de Téfeiri

{2} {W}

Éphémère

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous acquérez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase. (*Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant le dégagement pendant votre étape de dégagement.*)

Exilez la Protection de Téfeiri.

----- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé « protection contre tout » -----

- Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : 1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. 2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. 3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
- Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
- Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.

----- Les règles suivantes se concentrent sur la signification de « votre total de points de vie ne peut pas changer » -----

- Les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
- La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, comme votre total de points de vie ne peut pas changer, ces blessures ont quand même tous les autres effets (comme ceux du lien de vie ou de l'infection) qu'elles pourraient avoir en plus de vous faire perdre ce nombre de points de vie, et les capacités déclenchées et les effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si votre total de points de vie n'a pas changé.
- Vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie.
- Si un coût inclut que vous gagniez des points de vie (comme le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire le fait), ce coût ne peut pas être payé.
- Les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient le fait que vous perdiez des points de vie par un autre événement.
- Les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie s'appliquent et finissent par remplacer l'événement par rien.
- Si un effet devait fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, et que ce nombre est différent de votre total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien.
- Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.

----- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé de déphasage -----

- Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui Mathas, chercheur de felleux ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
- Chaque aura et chaque équipement qui passe hors phase attaché à un permanent qui passe hors phase passe en phase avec ce permanent, toujours attaché à lui.
- Chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez attaché à un permanent qui ne passe pas hors phase passe en phase attaché à ce permanent s'il peut encore être attaché à ce permanent. Sinon, il passe en phase détaché. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.
- Les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.

- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un jeton passe hors phase, il passe en phase au moment où votre prochaine étape de dégagement commence.
- Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si ce permanent en est la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- Si votre étape de dégagement est passée pour une raison quelconque au moment où votre prochain tour commence, vos permanents hors phase ne repasseront pas en phase avant la prochaine étape de dégagement que vous aurez réellement, mais vous n'aurez plus la protection contre tout et votre total de points de vie pourra changer à nouveau.
- Toutes les créatures qui passent en phase sous votre contrôle au moment où votre prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
- Si vous acquérez le contrôle d'un permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de modification de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de cet autre joueur au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. Si vous quittez la partie avant votre prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que votre tour aurait normalement commencé.

#### Rage selon Urza

{2} {R}

Éphémère

Kick {8} {R} (*Vous pouvez payer {8} {R}*)

*supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place elle inflige

10 blessures à ce permanent ou ce joueur et ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler la Rage selon Urza. Quand ce sort ou cette capacité se résout, la Rage selon Urza n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.
- Si la cible de la Rage selon Urza devient une cible illégale, le sort ne se résout pas et il est mis dans le cimetière de son propriétaire sans effet. C'est aussi vrai si ses blessures ne peuvent pas être prévenues et même s'il ne peut pas être contrecarré.

#### Recherche compulsive

{2} {U}

Rituel

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.



- Le joueur ciblé peut se défausser d'un terrain ou de deux cartes qui peuvent être ou non des terrains. Le joueur peut se défausser d'un terrain et d'une autre carte ou de deux cartes de terrain s'il le choisit.
- 

#### Remue-méninges

{U}

Éphémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Vous piochez trois cartes et vous en remettez deux pendant la résolution du Remue-méninges. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- 

#### Résister à la tempête

{1}{G}

Éphémère

Vous gagnez 3 points de vie.

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

- Chaque copie que vous créez à cause du déluge provoque le déclenchement de vos capacités de sorcellerie.
  - Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
  - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés sont comptés par la capacité de déluge.
  - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
  - La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- 

#### Retour au pays

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

- Le nombre de points de vie gagnés est égal à la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
  - Si la force de la créature est négative, son contrôleur ne perd ni ne gagne de points de vie.
-

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.
- 

Spirale de croissance

{G} {U}

Éphémère

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- L'effet de la Spirale de croissance ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si ce n'est pas votre tour ou si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
- 

Suppression d'étincelle

{W} {B}

Éphémère

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- 

Transfert

{G} {G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, à tout moment où vous pourriez activer une capacité de mana, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, ajoutez {C}.

- Une fois que votre total de points de vie est 0, vous ne pouvez pas payer plus de points de vie, même si vous n'avez pas encore perdu la partie pour une raison quelconque.
- 

Vengeance grandissante

{R} {R}

Éphémère

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, copiez ce sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Flashback {3} {R} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.)*

- Si vous copiez le sort deux fois, chaque capacité de sorcellerie d'une créature que vous contrôlez se déclenche deux fois.
- La Vengeance grandissante peut cibler (et copier) n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez, pas seulement un qui a des cibles.
- Quand la Vengeance grandissante se résout, elle crée une copie (ou deux) d'un sort. Vous contrôlez chaque copie. Ces copies sont créées sur la pile, elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les copies se résolvent ensuite comme des sorts normaux, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- Chaque copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale). S'il y a deux copies, vous pouvez remplacer les cibles de chacune d'elles par des cibles légales différentes.
- Si le sort qui est copié par la Vengeance grandissante est modal (c'est-à-dire s'il dit « Choisissez l'un— » ou quelque chose de similaire) les copies auront le(s) même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort qui est copié par la Vengeance grandissante a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme le Zénith de Bleusoleil), la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour les copies. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez ensuite avec la Vengeance grandissante, les copies du Jet infligent aussi 3 blessures à sa cible.

Vrilles d'angoisse

{2} {B} {B}

Rituel

Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

- Chaque copie que vous créez à cause du déluge provoque le déclenchement de vos capacités de sorcellerie.
- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez choisir différemment pour chaque copie.

Zénith de Bleusoleil

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

Éphémère

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Si ce sort ne se résout pas, aucun de ses effets n'a lieu. En particulier, il va au cimetière à la place de la bibliothèque de son propriétaire.
- Comme vous suivez les instructions du sort dans l'ordre, vous ne pouvez pas piocher le même Zénith de Bleusoleil que celui que vous avez lancé.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER STRIXHAVEN*

Alibou, témoin ancien

{3}{R}{W}

Créature-artefact légendaire : golem

4/5

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez attaque, Alibou, témoin ancien inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous appliquez regard X, X étant le nombre d'artefacts engagés que vous contrôlez.

- Si Alibou quitte le champ de bataille, les créatures-artefacts que vous contrôlez perdent la célérité. Si elles n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début du tour et qu'elles n'ont pas la célérité d'une autre manière, elles ne peuvent pas attaquer ce tour-là. Si elles ont déjà attaqué, perdre la célérité ne les retire pas du combat et elles restent des attaquants.
- Vous choisissez une cible au moment où la capacité déclenchée d'Alibou est mise sur la pile. Si cette cible n'est pas légale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et vous n'appliquez pas le regard.
- Si vous ne contrôlez pas d'artefacts engagés quand la capacité déclenchée se résout (par exemple parce qu'ils ont été détruits ou qu'ils avaient la vigilance), aucune blessure n'est infligée et vous n'appliquez pas le regard.

---

Amplificateur gardien

{2}{G}

Créature : troll et sorcier

2/2

Flash

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent

+2/+2.

Les commandants que vous contrôlez ont la défense talismanique.

- Ces effets s'appliquent à n'importe quel commandant que vous contrôlez, pas uniquement votre propre commandant.

- Être un commandant n'est pas une caractéristique copiable ; ces effets ne s'appliquent pas aux copies du commandant d'un joueur.

---

Archonte gardien

{4}{W}{W}

Créature : archonte

5/5

Vol

Au moment où l'Archonte gardien arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Vous et un permanent ciblé que vous contrôlez acquérez chacun la protection contre le joueur choisi jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois.

- Dans une partie à deux joueurs, le joueur choisi ne sera pas un secret.
- Il y a plusieurs moyens de choisir secrètement un adversaire. Le plus populaire est probablement d'écrire le nom du joueur choisi sur un morceau de papier gardé avec l'Archonte gardien.
- Si vous contrôlez plus d'un Archonte gardien, vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacun d'eux. Faites bien attention à noter quel adversaire est choisi pour chaque Archonte gardien.
- Si l'Archonte gardien quitte le champ de bataille et revient, il est considéré comme un nouvel objet. Vous pouvez choisir un nouvel adversaire et vous pouvez à nouveau activer sa dernière capacité.
- Si vous n'avez pas choisi un adversaire au moment où l'Archonte gardien est arrivé sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas payer le coût pour activer la dernière capacité. Ceci arrivera généralement parce que vous avez acquis le contrôle de l'Archonte gardien d'un autre joueur ou parce qu'une créature déjà sur le champ de bataille est devenue une copie de l'Archonte gardien.
- La protection contre un joueur signifie les choses suivantes : (1) Vous ou le permanent ciblé ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités contrôlées par le joueur choisi. (2) Vous ou le permanent ciblé ne pouvez pas être enchanté ou équipé par une aura ou un équipement contrôlé par les joueurs choisis. (OK, les fortifications aussi, si le permanent ciblé est un terrain.) (3) Si le permanent ciblé est une créature, elle ne peut pas être bloquée par des créatures contrôlées par le joueur choisi. (4) Toutes les blessures qui devraient être infligées à vous ou au permanent ciblé par des sources contrôlées par le joueur ciblé sont prévenues. C'est vrai aussi pour des sources possédées par le joueur choisi qui n'ont pas de contrôleur.

---

Bête palustre florissante

{4}{G}

Créature : bête

3/3

À chaque fois que la Bête palustre florissante attaque, vous gagnez 2 points de vie. Ensuite, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour.

- Cette capacité compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 3 points de vie plus tôt pendant le tour, vous gagnerez 2 points de vie supplémentaires de la Bête palustre florissante et les créatures que vous contrôlez gagneront +5/+5.

---

Bouclier d'encre

{3} {W} {B}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière, créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

- Si plusieurs effets de prévention de blessures devaient s'appliquer à des blessures de combat qui devraient vous être infligées, vous choisissez l'ordre dans lequel les effets de prévention sont appliqués.

---

Bracelets du mage de bataille

{2} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée a la célérité.

À chaque fois qu'une capacité de la créature équipée est activée, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Équipement {2}

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme la vantardise) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- Copier des capacités ne provoque pas le déclenchement des capacités de sorcellerie.
- La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. 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 la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle a une liste à puces de modes), la copie aura le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si la capacité a {X} dans son coût d'activation, la copie a la même valeur de X.

---

Breana, la démagogue

{1} {W} {B}

Créature légendaire : oiseau et psychagogue

1/3

Vol

À chaque fois qu'un joueur attaque un de vos adversaires, si cet adversaire a plus de points de vie qu'un autre de vos adversaires, ce joueur attaquant pioche une carte et vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

- Si le joueur attaquant est un de vos adversaires et qu'il a moins de points de vie que le joueur qui est attaqué, alors la condition est satisfaite.
- La capacité déclenchée de Breena se déclenche même si vous ne contrôlez pas de créature.
- Vous choisissez sur quelle créature mettre des marqueurs +1/+1 au moment où la capacité se résout. Une fois que vous avez fait le choix, aucun joueur ne peut agir avant que les marqueurs ne soient placés.

Broyeur de ruines

{5} {R}

Créature-artefact : construction

7/4

Menace

Quand le Broyeur de ruines meurt, chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher sept cartes.

Recyclage de montagne {2} ({2}), *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*)

- Les joueurs décident et annoncent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, qu'ils veulent ou non se défausser de leur main. Puis, tous les joueurs qui ont choisi de le faire se défaussent de leur main et piochent sept cartes. Les joueurs qui arrivent plus tard dans l'ordre du tour savent si les joueurs qui les précèdent se défaussent, mais ils ne voient pas ce dont ces joueurs se défaussent pour les aider à décider s'ils se défaussent ou non eux-mêmes de cartes.

Canaliseur des Ezzaracines

{5} {G}

Créature : sylvin et druide

4/6

Portée

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {X} de moins à lancer, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

{T} : Vous gagnez 2 points de vie.

- La deuxième capacité du Canaliséur des Ezzaracines compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 4 points de vie plus tôt pendant le tour, les sorts de créature que vous lancez coûtent {4} de moins.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la deuxième capacité du Canaliséur des Ezzaracines). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La réduction de coût de la deuxième capacité ne peut réduire que le mana générique du coût total d'un sort. Cela ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré.

Carte de l'archéomancien

{2} {W}

Artefact

Quand la Carte de l'archéomancien arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de plaine de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- La dernière capacité se déclenche uniquement si cet adversaire contrôle plus de terrains que vous après que le terrain est arrivé sur le champ de bataille. La capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si cet adversaire ne contrôle pas plus de terrains que vous à ce moment-là, la capacité ne se résout pas.
- 

Contrat séduisant

{4}

Artefact

Au début de votre entretien, chaque adversaire peut créer un jeton Trésor. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vous créez un jeton Trésor.

- Chaque adversaire dans l'ordre du tour décide s'il crée ou non un jeton Trésor. Il connaît les décisions des joueurs qui le précèdent. Ces jetons Trésor sont tous créés en même temps. Puis vous créez vos jetons Trésor tous en même temps.
- 

Déferlement victorieux

{4} {R} {R}

Rituel

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cette carte. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Copier la carte ne provoque pas le déclenchement des capacités de sorcellerie, mais lancer les copies le fait.
  - Vous lancez les copies pendant que la capacité déclenchée à retardement du Déferlement victorieux se résout. Ignorez les restrictions de temps basées sur les types de carte des copies.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
  - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
-



Ésix, efflorescence fractale  
{4} {G} {U}  
Créature légendaire : fractale  
4/4  
Vol

La première fois que vous devriez créer au moins un jeton pendant chacun de vos tours, vous pouvez à la place choisir une créature autre qu'Ésix, efflorescence fractale et créer autant de jetons qu'il y a de copies de cette créature.

- L'effet s'applique avant tout ce qui modifie la manière dont ces jetons arrivent sur le champ de bataille.
- Cet effet peut s'appliquer à n'importe quel jeton, pas seulement à des jetons de créature. Par exemple, vous pourriez remplacer la création d'un jeton Trésor par la création d'une copie de la créature choisie.
- Si vous choisissez une créature légendaire, les copies sont également légendaires. Si le résultat est que vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom, vous les mettez tous sauf un dans le cimetière de leur propriétaire.
- Si vous choisissez de ne pas appliquer l'effet de remplacement, vous n'aurez pas le choix de l'appliquer à nouveau avant votre prochain tour.
- Si vous créez au moins un jeton pendant votre tour, et qu'ensuite Ésix arrive sous votre contrôle, l'effet de remplacement ne s'appliquera à aucun jeton que vous créerez pendant le reste du tour. Vous devrez attendre votre prochain tour.

---

Étude piquante  
{4} {B}  
Éphémère  
Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant la valeur de mana d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement.

- Si votre commandant est sous le contrôle d'un autre joueur au moment où l'Étude piquante se résout, il est quand même sur le champ de bataille et sera quand même utilisé pour déterminer la valeur de X.
- Si vous possédez plusieurs commandants sur le champ de bataille et/ou dans la zone de commandement, vous choisissez l'un d'eux au moment où l'Étude piquante se résout pour déterminer la valeur de X.

---

Expérience de renaissance  
{4} {B} {G}  
Rituel  
Pour chaque type de permanent, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de ce type depuis votre cimetière. Vous perdez 3 points de vie pour chaque carte renvoyée de cette manière. Exilez l'Expérience de renaissance.

- Les types de permanent sont les artefacts, les créatures, les enchantements, les planeswalkers et les terrains. Les caractéristiques comme « légendaire » et « neigeux » sont des super-types, et pas des types.

- Les cartes que vous renvoyez sont choisies au moment où l'Expérience de renaissance se résout. Aucun joueur ne peut répondre à ces choix.

Félisa, croc de Plumargent

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et sorcier

3/2

Vol

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

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, si elle avait des marqueurs sur elle, créez X jetons de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol engagés, X étant le nombre de marqueurs qu'elle avait sur elle.

- La dernière capacité compte le nombre de toutes les sortes de marqueurs, pas seulement les marqueurs +1/+1.
- Le mentor compare la force de la créature avec le mentor avec celle de la créature ciblée à deux moments différents : une fois au moment où la capacité déclenchée est mise sur la pile, et une fois au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous souhaitez augmenter la force d'une créature pour que sa capacité de mentor puisse cibler une créature plus grosse, la dernière occasion de le faire est pendant l'étape de début de combat.
- Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à la force de la créature attaquante au moment où la capacité se résout, le mentor n'ajoute pas de marqueur +1/+1. Par exemple, si deux créatures 3/3 avec le mentor attaquent et que les deux déclencheurs de mentor ciblent la même créature 2/2, le premier qui se résout met un marqueur +1/+1 sur elle et le deuxième ne fait rien.
- Si la créature avec le mentor quitte le champ de bataille alors que le mentor est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la créature ciblée a une force inférieure.

Gardien de bronze

{4}{W}

Créature-artefact : golem

\*/5

Double initiative

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

Les autres artefacts que vous contrôlez ont parade {2}.

La force du Gardien de bronze est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- Une fois qu'une capacité de parade s'est déclenchée, peu importe si l'artefact perd la parade (probablement parce que le Gardien de bronze quitte le champ de bataille en réponse) avant que la capacité ne se résolve. Le contrôleur du sort ou de la capacité devra quand même payer {2} ou le sort ou la capacité sera contrecarrée.

- La capacité qui définit la force du Gardien de bronze s'applique dans toutes les zones, pas seulement pendant qu'il est sur le champ de bataille.

Gyome, maître queux

{2} {B} {G}

Créature légendaire : troll et psychagogue

5/3

Piétinement

Au début de votre étape de fin, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre de créatures non-jeton que vous avez fait arriver sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

{1}, sacrifiez une nourriture : Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

- La deuxième capacité de Gyome, maître queux compte toutes les créatures non-jeton qui sont arrivées sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, même si certaines de ces créatures ou toutes ne sont plus sur la champ de bataille, ne sont plus des créatures, ou ne sont plus sous votre contrôle.
- La deuxième capacité compte Gyome lui-même au tour où il arrive sur le champ de bataille.
- Vous pouvez activer la dernière capacité même si la créature est déjà engagée.

Harnais de fractale

{X} {2} {G}

Artefact : équipement

Quand le Harnais de fractale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui et attachez-lui le Harnais de fractale.

À chaque fois que la créature équipée attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

Équipement {2}

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.
- Si vous mettez le Harnais de fractale sur le champ de bataille sans le lancer, ou si vous choisissez 0 comme valeur pour X, le jeton que vous créez sera 0/0. À moins qu'autre chose n'augmente son endurance, ce jeton arrive sur le champ de bataille et meurt avant que vous ne puissiez agir.

Infestation de parasites

{X}{X}{G}

Rituel

Détruisez jusqu'à X artefacts et/ou enchantements ciblés.

Créez deux fois X jetons de créature 1/1 noire et verte

Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

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

Ingénieure d'excavation

{2}{W}

Créature : nain et artificier

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

- Le jeton est créé avant que le sort d'artefact qui a déclenché sa création ne se résolve. Heureusement, le jeton se compte lui-même, alors il est au moins 1/1.
- 

Instigateur sournois

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

2/4

{U}, {T} : Jusqu'à votre prochain tour, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas être bloquée. Incitez cette créature. (*Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.*)

- Une fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle a été bloquée légalement, activer la capacité de l'Instigateur sournois ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.
- Si une créature incitée ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si une créature incitée ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre qu'un joueur qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker adverse (contrôlé par n'importe quel adversaire) ou un joueur qui l'a incitée.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée.

- Être incité plusieurs fois par le même joueur est redondant.
- Si vous incitez une créature que vous contrôlez, elle doit attaquer, et elle doit attaquer un joueur plutôt qu'un planeswalker.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, vous choisissez quel adversaire elle attaque.
- Si vous quittez la partie, les créatures que vous avez incitées restent incitées jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débiter. Elles ne cessent pas immédiatement d'être incitées et ne restent pas incitées indéfiniment.

#### Jardin des traînailleurs

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Fongus et Bête avec le piétinement.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
- Vous ne pouvez payer {2} qu'une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

#### Laelia, la lame reforgée

{2} {R}

Créature légendaire : esprit et guerrier

2/2

Célérité

À chaque fois que Laelia, la lame reforgée attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez exile au moins une carte de votre bibliothèque et/ou de votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur Laelia.

- Laelia, la lame reforgée a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Le texte officiel est listé ci-dessus. Spécifiquement, la deuxième capacité se moque que vous soyez le joueur faisant l'action d'exiler les cartes, et s'intéresse seulement au fait que vous contrôlez le sort ou la capacité qui les exile.

- Les cartes exilées par Laelia, la lame reforgée sont exilées face visible.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales pour jouer la carte exilée. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
- Si vous jouez une carte de cette manière, elle quitte l'exil et devient un nouvel objet. Si elle est renvoyée en exil plus tard dans le tour, vous ne pouvez pas la rejouer.

#### Magesang des marais

{4} {B}

Créature : vampire et psychagogue

3/5

Vol

{1} {B}, {T} : Plutôt que payer le coût de mana du prochain sort que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Intervention draconique, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si le prochain sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X si vous payez les points de vie à la place de payer son coût de mana.
- La capacité du Magesang des marais affecte le prochain sort que vous lancez après que la capacité s'est résolue. Si vous lancez des sorts en réponse à la capacité, ces sorts sont lancés normalement.
- Même après que la capacité s'est résolue, vous pouvez choisir de ne pas payer de points de vie à la place de payer le coût de mana du prochain sort que vous lancez ce tour-là. Cependant, si vous faites ainsi, vous n'avez pas la possibilité de payer des points de vie pour les autres sorts que vous lancez ce tour-là (à moins d'activer à nouveau la capacité).

#### Miroir maudit

{2} {R}

Artefact

{T} : Ajoutez {R}.

Au moment où le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il devienne une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a la célérité.

- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Miroir maudit 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.
- Pendant qu'il copie une créature, le Miroir maudit n'a pas « {T} : Ajoutez {R}. » (à moins que la créature qu'il copie ait aussi cette capacité).

- Si autre chose devient une copie du Miroir maudit pendant que le Miroir maudit est une copie d'une créature, la durée de l'effet n'est pas copiée. La nouvelle copie sera encore une créature (avec la célérité) après que le Miroir maudit cesse d'être une copie à la fin du tour.
- Le Miroir maudit copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a  $\{X\}$  dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée copie autre chose, le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copie.
- Si la créature copiée est un jeton, le Miroir maudit copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Copier un jeton ne fait pas que le Miroir maudit devienne un jeton. De même, si le Miroir maudit est lui-même un jeton, copier un permanent non-jeton ne le fait pas cesser d'être un jeton.
- Si le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une créature d'une manière quelconque, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Nils, argousin de la discipline

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

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

Au début de votre étape de fin, pour chaque joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Chaque créature avec au moins un marqueur sur elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que son contrôleur ne paie  $\{X\}$ , X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

- Pour chaque joueur, choisir une créature ciblée que ce joueur contrôle est optionnel.
- Tous les marqueurs sur une créature sont pris en compte quand vous déterminez la valeur de X, pas seulement les marqueurs +1/+1.
- Vos adversaires peuvent choisir de ne pas payer pour attaquer avec une créature qui a au moins un marqueur sur elle qui attaque « si possible ». S'il n'y a aucun autre joueur ou planeswalker à attaquer, la créature n'attaque simplement pas.

Palette d'élémentaliste

{3}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, mettez deux marqueurs « charge » sur la Palette d'élémentaliste.

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

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur la Palette d'élémentaliste. Ne dépensez ce mana que pour des coûts qui contiennent {X}.

- Si vous lancez un sort avec plusieurs symboles de mana {X} dans son coup, la première capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
  - Le mana ajouté par la dernière capacité peut uniquement être utilisé pour payer des coût avec au moins un {X}, mais il peut être utilisé pour payer n'importe quelle partie de ce coût, pas uniquement le {X}. Ce {X} pourrait être dans le coût total d'un sort, le coût d'activation d'une capacité, ou un coût qu'on vous demande de payer au moment où un sort ou une capacité se résout.
  - Le mana ajouté par la dernière capacité ne doit pas être dépensé totalement sur le même coût.
- 

Parrain de bourse d'études

{3}{W}

Créature : humain et conseiller

3/3

Quand le Parrain de bourse d'études arrive sur le champ de bataille, chaque joueur qui contrôle moins de terrains que le joueur qui en contrôle le plus cherche dans sa bibliothèque un nombre de cartes de terrain de base inférieur ou égal à la différence, met ces cartes sur le champ de bataille engagées, puis mélange.

- Par exemple, si vous contrôlez quatre terrains, qu'un adversaire en contrôle six et qu'un autre adversaire en contrôle sept, vous cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base et le premier adversaire cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base. Le deuxième adversaire ne cherche pas dans sa bibliothèque.
- 

Plagiaire audacieuse

{3}{B}

Créature : vampire et gredin

2/2

Flash

À chaque fois qu'un adversaire met au moins un marqueur sur une créature qu'il contrôle, il met le même nombre et les mêmes sortes de marqueurs sur la Plagiaire audacieuse.

- Votre adversaire place les marqueurs sur les deux permanents. Par conséquent, s'il contrôle aussi une Plagiaire audacieuse, sa capacité ne se déclenche pas.
-



Promesse de fidélité

{4} {W}

Rituel

Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucune de ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle a un marqueur « serment » sur elle.

- Chaque joueur, y compris vous, doit mettre un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle si possible. Il ne peut pas choisir de ne pas le faire et de sacrifier toutes ses créatures. La créature sur laquelle vous mettez un marqueur « serment » se rappellera sa promesse si un autre joueur en acquiert le contrôle.
  - Si le marqueur « serment » est retiré de la créature, elle peut attaquer normalement.
  - Si le marqueur « serment » est déplacé sur une autre créature, il n'empêche pas la deuxième créature d'attaquer normalement.
- 

Pulsation d'essence

{3} {B}

Rituel

Vous gagnez 2 points de vie. Chaque créature gagne -X/- X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

- Cette capacité compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 3 points de vie plus tôt pendant le tour, vous gagnerez 2 points de vie supplémentaires de la Pulsation d'essence et chaque créature gagnera -5/-5.
- 

Rappel enflammé

{4} {R}

Rituel

Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, le Rappel enflammé inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à une cible, créature ou planeswalker.

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

- Chaque copie que vous créez à cause du déluge provoque le déclenchement de vos capacités de sorcellerie.
  - Chaque copie se résout chacune son tour. Au moment où chaque copie se résout, si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible à laquelle infliger des blessures. Cette capacité se résout avant que vous ne vous occupiez de la prochaine copie du Rappel enflammé.
  - Si vous n'avez pas de carte en main au moment où le Rappel enflammé se résout, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte, mais vous piochez une carte. Aucune blessure ne sera infligée.
-

Refrain entraînant

{3} {R} {R}

Rituel

Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent. Exilez le Refrain entraînant avec trois marqueurs « temps » sur lui.

Suspension 3 — {1} {R} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme l'effet de Savourer le silence) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non terminer toutes les étapes du lancement de la carte ne compte pas. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a pas de coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
  - Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
  - Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsqu'il est exilé.
  - Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau pendant le prochain entretien du propriétaire de la carte.
  - Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
  - Si la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
  - Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
  - Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
-

Refrain inspirateur

{4} {U} {U}

Rituel

Piochez deux cartes. Exilez le Refrain inspirateur avec trois marqueurs « temps » sur lui.

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

- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de l'effet de Savourer le silence) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non terminer toutes les étapes du lancement de la carte ne compte pas. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a pas de coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau pendant le prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte pour une raison quelconque, elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.

---

Réinterpréter

{2} {U} {R}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Si un sort avec {X} dans son coût de mana est contrecarré de cette manière, {X} est la valeur choisie au moment où le sort a été lancé.
- Ceci peut être utilisé pour lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso, mais seulement si la face que vous lancez a une valeur de mana inférieure ou égale à celle du sort ciblé.
- Si vous ciblez un sort qui ne peut pas être contrecarré, comme le Débat animé, vous ne contrecarrez pas le sort, mais vous lancez un sort qui a une valeur de mana inférieure ou égale.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
  - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- 

Rhétorique rusée

{2} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque et/ou attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte exilée. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
  - Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
  - Si vous jouez une carte de cette manière, elle quitte l'exil et devient un nouvel objet. Si elle est renvoyée en exil plus tard dans le tour, vous ne pouvez pas la rejouer.
- 

Rionya, danseuse du feu

{3} {R} {R}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Au début du combat pendant votre tour, créez X jetons qui sont des copies d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant un plus le nombre de sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci. Ils acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

- La capacité déclenchée compte tous les éphémères et tous les rituels qui ont été lancés avant qu'elle ne se résolve. Si vous lancez des sorts d'éphémère en réponse à la capacité, ces sorts comptent.
- Les jetons copient 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). Ils ne copient pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée est elle-même un jeton, les jetons qui sont créés par Rionya copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
- Si la créature copiée copie autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que cette créature copie.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand les jetons arrivent 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.

---

Ruxa, professeur patient

{2} {G} {G}

Créature légendaire : ours et druide

4/4

À chaque fois que Ruxa, professeur patient arrive sur le champ de bataille ou attaque, renvoyez une carte de créature sans capacité ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Vous pouvez faire que les créatures sans capacité que vous contrôlez attribuent leurs blessures de combat comme si elles n'étaient pas bloquées.

- Une créature ou une carte de créature sans capacité n'a pas de texte de règle du tout. C'est le cas des créatures véritablement basiques (comme les Grizzlis, l'Ours runegriffe, l'Ourson et d'autres adorables étudiants ursidés), les créatures face cachée, bon nombre de jetons et les créatures qui ont perdu leurs capacités. Les capacités qui fonctionnent uniquement dans d'autres zones que le champ de bataille comptent. Par exemple, une créature avec recyclage {2} n'est pas une créature sans capacité.
- En outre, aucune des deux dernières capacités de Ruxa n'accorde de capacité à des créatures.
- Les auras et les équipements qui accordent des capacités utilisent les mots « acquiert » ou « a », et ils indiquent une capacité mot-clé ou une capacité entre guillemets. Une créature sans capacité affectée par une telle aura ou un tel équipement ne gagnerait plus le bonus de +1/+1 ou ne serait plus capable d'attribuer des blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée. Si l'aura ou l'équipement ne donne pas de capacité à la créature, la créature continue de bénéficier des deux dernières capacités de Ruxa.
- Pour chaque créature attaquante sans capacité que vous contrôlez, vous décidez si elle attribue des blessures de combat aux créatures bloqueuses ou si elle attribue des blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque. Vous ne pouvez pas diviser les blessures entre eux. Vous prenez cette décision individuellement pour chaque créature qui se qualifie juste avant qu'elle n'inflige des blessures de combat.

---

Sabbat des sangvoûteurs

{2} {B}

Créature : vampire et psychagogue

3/3

Menace

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.

- Vous ne pouvez payer {B} qu'une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenchera qu'une seule fois.

#### Sphinx éblouissant

{3} {U} {U}

Créature : sphinx

4/5

Vol

À chaque fois que le Sphinx éblouissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- La capacité déclenchée du Sphinx éblouissant vous permet de lancer la carte exilée pendant la résolution de la capacité. Elle ne vous permet pas d'attendre et de lancer la carte plus tard.
- Vous pouvez choisir de ne pas lancer la carte d'éphémère ou de rituel que vous avez exilée. Dans ce cas, elle sera mise au-dessous de la bibliothèque avec le reste des cartes exilées.
- Si la carte d'éphémère ou de rituel exilée a un {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de {X}.

#### Sursimplifier

{3} {G} {U}

Rituel

Exilez toutes les créatures. Chaque joueur crée un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale et met sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force totale des créatures qu'il contrôlait qui ont été exilées de cette manière.

- Sursimplifier compte la force totale des créatures au moment où elles ont cessé d'exister sur le champ de bataille, pas la force de ces cartes en exil.
- Si un commandant est exilé de cette manière, sa force est comptée avec celle des autres créatures. Une fois que Sursimplifier a terminé de se résoudre, le propriétaire de ce commandant peut le déplacer dans la zone de commandement.

---

Taxe sur le monologue

{2} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, vous créez un jeton Trésor.

- Rien de spécial n'a lieu pour le troisième sort, le quatrième sort, et ainsi de suite.
- La capacité ne peut se déclencher qu'une fois par tour pour chaque adversaire.
- Peu importe que la Taxe sur le monologue ait été sur le champ de bataille pour le premier sort. Peu importe également que ce premier sort se soit résolu ou non.

---

Technique d'incarnation

{4} {B}

Rituel

Démonstration (*Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi.*)

Meulez cinq cartes, puis renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- Vous choisissez quelle créature renvoyer après que vous avez meulé cinq cartes.
- Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de créature dans votre cimetière, pas seulement une carte que vous avez meulée de cette manière.

---

Test inconcevable

{3} {U} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Renvoyez tous les jetons de créature dans les mains de leurs propriétaires.
  - Renvoyez toutes les créatures non-jeton dans les mains de leurs propriétaires.
- Un jeton qui est renvoyé dans la main de son propriétaire cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité.

---

Tivash, invocateur de ténèbres

{4} {B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

4/4

Lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez payer X points de vie, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol.

- La capacité de Tivash compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 4 points de vie plus tôt pendant le tour, vous pouvez payer 4 points de vie pour créer un démon 4/4.
- Vous ne pouvez pas payer une quantité de points de vie inférieure à celle que vous avez gagnée pour créer un démon plus petit mais moins dangereux.
- Vous devez gagner des points de vie avant que l'étape de fin ne commence pour que la dernière capacité se déclenche.

Traînailleur germéchine

{7} {G} {G}

Créature : fungus et bête

9/7

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

Piétinement

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez lancer le

Traînailleur germéchine depuis votre cimetière.

- La capacité du Traînailleur germéchine compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 4 points de vie plus tôt pendant le tour, le Traînailleur germéchine coûte {3} {G} {G}.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la première capacité du Traînailleur germéchine). La valeur de mana du Traînailleur germéchine est toujours 9, quel qu'ait été le coût total pour lancer le sort.
- La réduction de coût ne peut réduire que le mana générique du coût total d'un sort. Elle ne peut pas réduire le coût total de lancement du Traînailleur germéchine au-delà de {G} {G}.
- Vous devez quand même payer le coût pour lancer le Traînailleur germéchine depuis votre cimetière.
- Vous devez gagner des points de vie avant que l'étape de fin ne commence pour que la dernière capacité se déclenche.

Veyran, voix de la dualité

{1} {U} {R}

Créature légendaire : éfrit et sorcier

2/2

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, Veyran, voix de la dualité gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Si le fait que vous lanciez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La dernière capacité de Veyran, voix de la dualité provoque un déclenchement supplémentaire de chacune de vos capacités de sorcellerie, y compris celle de Veyran.



- L'effet de Veyran ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher à nouveau. Tous les choix que vous effectuez au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués lors de la résolution sont également effectués individuellement.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux Veyran (ce qui serait poétique), votre lancement d'un sort d'éphémère ou de rituel fait que ces capacités se déclenchent trois fois. Un troisième Veyran (moins poétique) provoque le déclenchement des capacités quatre fois, et ainsi de suite.

#### Vortex de muse

{X} {U} {U}

#### Rituel

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes d'éphémère et de rituel exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Vous n'êtes pas contraint de lancer un sort d'éphémère ou de rituel de cette manière. Si vous ne le faites pas, toutes les cartes d'éphémère ou de rituel exilées sont mises dans votre main.

#### Yedora, jardinière des tombes

{4} {G}

Créature légendaire : sylvin et druide

5/5

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez la renvoyer sur le champ de bataille face cachée sous le contrôle de son propriétaire. C'est un terrain Forêt. *(Il n'a pas d'autres types ou capacités.)*

- La carte face cachée n'a ni nom ni couleurs. Son seul type est terrain, son seul sous-type est forêt, et sa seule capacité est « {T} : Ajoutez {G} ».
- Si la carte face cachée a la mue, vous pouvez payer son coût de mue pour la retourner face visible.
- Si l'une de ces forêts est retournée face visible, l'effet qui fait d'elle une forêt expire. Le permanent retrouve son nom, sa ligne de type, son coût de mana, ses capacités imprimées et ainsi de suite.

Zaffai, conducteur de foudre  
{2} {U} {R}  
Créature légendaire : humain et shaman  
1/4

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, regard 1. Si la valeur de mana de ce sort est supérieure ou égale à 5, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental. Si la valeur de mana de ce sort est supérieure ou égale à 10, Zaffai, conducteur de foudre inflige 10 blessures à un adversaire choisi au hasard.

- « La valeur de mana de ce sort » fait référence au sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité, pas à la carte que vous regardez quand vous appliquez le regard.
- Si le sort d'éphémère ou de rituel a {X} dans son coût de mana, X est la valeur choisie pour X au moment où le sort a été lancé.

---

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