

Notes de publication *Innistrad : noce écarlate*

Compilée par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 23 septembre 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 des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Innistrad : noce écarlate* portant le code d'extension VOW sont autorisées dans les formats Standard, Modern et Pioneer, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Renaissance de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven : l'Académie des Mages*, *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, *Innistrad : chasse de minuit* et *Innistrad : noce écarlate*.

Les cartes *Innistrad : noce écarlate* Dracula avec le code d'extension VOW et numérotées 329–345 et 403 ont un nom autre que le leur dans le cartouche de titre, avec leur nom normal dans un cartouche secondaire en-dessous. En ce qui concerne le jeu, ces cartes n'ont que le nom indiqué dans le cartouche de titre secondaire.

Les cartes *Commander Innistrad : noce écarlate* avec le code d'extension VOC et numérotées 1-38 (et leurs versions alternatives numérotées 39-76) sont autorisées dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Les cartes portant le code d'extension VOC et numérotées 77 et plus sont légales pour jouer dans tous les formats ou une carte du même nom est autorisée.

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

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

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

Nouvelle capacité mot-clé : tranchage

Le tranchage est une nouvelle capacité mot-clé apparaissant sur certaines cartes d'éphémère et de rituel. Vous pouvez payer un coût de tranchage pour retirer certains mots d'un sort pour le rendre plus puissant.

Récupération de l'alchimiste

{U}

Éphémère

Tranchage {1} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.*)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé [que vous contrôlez] dans la main de son propriétaire.

Notes générales sur le tranchage :

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

Nouvelle capacité mot-clé : entraînement

La population d'Innistrad se prépare constamment à affronter les horreurs de son monde. Pour bon nombre d'entre eux, cela implique de s'entraîner pour être meilleurs au combat. L'entraînement est une nouvelle capacité mot-clé qui rend les créatures plus fortes quand elles attaquent aux côtés de créatures qui ont une force supérieure à la leur.

Apprentie franc-tireuse

{2} {G}

Créature : humain et archer

1/4

Portée

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Notes générales sur l'entraînement :

- La capacité d'entraînement d'une créature ne se déclenche que lorsque cette créature et une créature de force supérieure sont déclarées comme attaquants. Augmenter la force d'une créature après que les attaquants ont été déclarés ne provoque pas le déclenchement d'une capacité d'entraînement.
 - Une fois que la capacité d'entraînement d'une créature s'est déclenchée, détruire l'autre créature attaquante ou réduire sa force n'empêche pas la créature avec l'entraînement de gagner un marqueur +1/+1.
-

Thème de l'extension : jetons Sang

Quel mariage vampire pourrait avoir lieu sans un peu de sang ? Plusieurs cartes dans cette extension créent ou utilisent des jetons d'artefact Sang.

Convive gloutonne

{2} {B}

Créature : vampire

1/4

Quand la Convive gloutonne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {oI}, {oT}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un jeton Sang, vous gagnez 1 point de vie.

Notes générales sur les jetons Sang :

- Si un effet fait référence à un jeton Sang, cela signifie tout jeton d'artefact avec le sous-type sang, même s'il a acquis d'autres sous-types.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Sang pour payer plusieurs coûts.
- Certaines capacités déclenchées se déclenchent « à chaque fois que vous sacrifiez un jeton Sang. » Ces capacités se déclenchent indépendamment de la raison pour laquelle vous avez sacrifié ce jeton Sang.
- Certains sorts qui vous instruisent de créer un jeton Sang nécessitent des cibles. Vous ne pouvez pas lancer ces sorts sans choisir toutes les cibles requises, et si toutes ces cibles deviennent des cibles illégales, le sort ne se résout pas et vous ne créez pas de jeton Sang. Si certaines de ces cibles, mais pas toutes, deviennent illégales, vous faites autant que possible, y compris créer des jetons Sang.

Retour de mécanique : perturbation

La perturbation est de retour, mais cette fois avec une variation. Auparavant, toutes les cartes d'*Innistrad : chasse de minuit* avec la perturbation étaient des créatures Esprit sur leur verso. Dans cette extension, les versos des cartes avec la perturbation sont des auras qui reviennent pour enchanter un permanent et lui donner une capacité.

Geist perturbateur

{2}{W}

Créature : esprit

2/1

À chaque fois que le Geist perturbateur attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Perturbation {4}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Perturbation rusée

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

Si la Perturbation rusée devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

- La perturbation n'apparaît que sur le recto de certaines cartes recto-verso.
- « Perturbation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte transformée depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana. »
- Quand vous lancez un sort en utilisant la capacité de perturbation d'une carte, la carte est mise sur la pile, verso face visible. Le sort qui en résulte a toutes les caractéristiques de cette face.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de perturbation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana d'un sort lancé en utilisant la perturbation est déterminée par le coût de mana du recto de la carte, quel qu'ait été le coût total de lancement du sort. (C'est une règle spéciale qui s'applique uniquement aux cartes recto-verso qui se transforment, y compris celles qui ont la perturbation.)
- Un sort lancé de cette manière arrive sur le champ de bataille verso visible.
- Si vous copiez un sort de permanent lancé de cette manière (par exemple avec une carte comme la Machine lithoforme), la copie devient un jeton qui est une copie du verso de la carte, même si elle n'est pas elle-même une carte recto-verso. La valeur de mana de la copie est 0.
- Le verso de chaque carte avec la perturbation a une capacité qui instruit son contrôleur de l'exiler si elle devait être mise dans un cimetière depuis n'importe où. Ceci inclut aller au cimetière depuis la pile, alors si le sort est contrecarré après que vous l'avez lancé en utilisant la capacité de perturbation (ou dans le cas d'une aura, si sa cible n'est plus légale), elle est mise en exil.

Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso qui se transforment

Un retour sur Innistrad ne serait pas possible sans davantage de monstres qui se transforment et sans créatures de la nuit, et par conséquent, les cartes recto-verso qui se transforment reviennent dans cette extension. Aucune modification de règle n'a été apportée aux cartes recto-verso dans cette extension.

Une carte recto-verso a deux faces : un recto et un verso. Elle n'a pas de dos de carte *Magic*. Une carte recto-verso qui se transforme dans cette extension a un symbole de soleil dans le coin supérieur gauche de son recto, et un symbole de lune dans le coin supérieur gauche de son verso. Excepté pour différencier une face de l'autre, ces symboles n'ont aucun effet sur le jeu.

Contrairement aux cartes modales recto-verso trouvées dans certaines extensions récentes, le verso des cartes recto-verso qui se transforment n'a pas de coût de mana et ne peut pas être lancé (même si la capacité de perturbation de cette extension crée une exception). Cependant, ces cartes peuvent se transformer. Transformer une carte, c'est la retourner de son recto à son verso, ou vice-versa.

Les cartes recto-verso n'ont pas changé depuis la dernière fois que nous les avons vues dans *Innistrad : chasse de minuit*. Voici quelques informations supplémentaires :

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Les cartes recto-verso qui se transforment sont lancées recto visible à moins qu'elles ne soient lancées avec la capacité de perturbation. Tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- Tant qu'une carte recto-verso qui se transforme n'est pas sur le champ de bataille ou la pile, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme peut avoir un indicateur de couleur qui définit sa couleur.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme ne peut pas être lancé à moins qu'un effet ne vous permette de la lancer « transformée ». (Voir la section « Retour de mécanique : perturbation » dans ce document.)
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Pour transformer un permanent, retournez-le pour que son autre face soit visible. Seuls les permanents représentés par des cartes recto-verso qui se transforment peuvent se transformer.
- Si on vous instruit de transformer un permanent qui n'est pas représenté par une carte recto-verso, par exemple parce que c'est un jeton ou une carte à une seule face qui est devenue une copie d'un permanent recto-verso, cette instruction est ignorée.
- Transformer un permanent n'affecte pas les auras ou les équipements qui lui sont attachés. De même, tout marqueur sur le permanent restera sur ce permanent après sa transformation. Tous les effets continus d'une capacité ou d'un sort résolu continueront de l'affecter. Les sorts ou capacités sur la pile qui ciblent un permanent continuent de le faire après que ce permanent s'est transformé.
- Les blessures marquées sur un permanent recto-verso resteront marquées sur ce permanent après sa transformation.

Retour de mécaniques de jeu : diurne/nocturne

Ce ne serait pas Innistrad si nous n'avions pas de loups-garous et de magie qui s'intéresse à la lune. Bien que les vampires aient la part belle dans cette extension, il y a quand même beaucoup de cartes qui s'intéressent au jour ou à la nuit.

Rien n'a changé concernant diurne/nocturne depuis la sortie d'*Innistrad : chasse de minuit*. Cependant, un récapitulatif complet est fourni ci-dessous.

Pourvoyeuse d'Avabruck

{4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

4/4

Défense talismanique

Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Maîtresse-chasseuse de Cerclecreux

Créature : loup-garou

6/6

Défense talismanique

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

Généralités Jour/Nuit

Le jour et la nuit sont des désignations qui peuvent s'appliquer à la partie elle-même. La partie commence en étant aucune des deux. Une fois que la partie passe au jour (ou moins couramment, à la nuit), la partie sera l'un des deux exactement, jour ou nuit, en passant de l'un à l'autre pour le restant de la partie. Les cartes recto-verso qui ont diurne et nocturne s'y intéressent énormément. Tant que c'est le jour, la face avec diurne est face visible sur le champ de bataille. Tant que c'est la nuit, la face avec nocturne est face visible sur le champ de bataille.

Passer au jour ou à la nuit la première fois

Les cartes recto-verso avec diurne et nocturne sont des *cartes recto-verso qui se transforment*. Elles ne peuvent être lancées que face visible. Dans la plupart des cas, elles apparaissent pour la première fois sur le champ de bataille recto visible. Si ce n'est ni le jour, ni la nuit, et qu'un permanent avec diurne apparaît sur le champ de bataille, on passe au jour. D'autres capacités peuvent également faire passer au jour ou à la nuit, comme la deuxième capacité du Vandale de soufre.

Passer du jour à la nuit ou de la nuit au jour

Une fois que la partie a une désignation jour ou nuit, l'éventuel changement de désignation à chaque tour est généralement déterminé par le nombre de sorts que le joueur actif a lancés au tour précédent.

- Avant qu'un joueur ne dégage ses permanents pendant l'étape de dégageement, la partie vérifie si la désignation jour/nuit doit changer.
- Si c'est le jour, et que le joueur actif du tour précédent n'a pas lancé de sort pendant son tour, on passe à la nuit.
- Si c'est la nuit, et que le joueur actif du tour précédent a lancé au moins deux sorts pendant son tour, on passe au jour.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, si c'est le jour et qu'aucun joueur de l'équipe active du tour précédent n'a lancé de sort pendant ce tour, on passe à la nuit.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, si c'est la nuit et qu'un joueur de l'équipe active du tour précédent a lancé au moins deux sorts pendant le tour précédent, on passe au jour.
- Les permanents recto-verso avec diurne se transforment en leur face nocturne au moment où on passe à la nuit. De même, les permanents recto-verso avec nocturne se transforment en leur face diurne au moment où on passe au jour. Ceci a lieu immédiatement et n'est pas une action basée sur l'état. Cela a lieu à tout moment où on passe au jour ou à la nuit, pas seulement pendant l'étape de dégagement.

Détails importants à se rappeler pendant la nuit

- Si vous lancez un sort avec diurne pendant la nuit, ce sort est recto visible (c'est-à-dire, sa face diurne visible) sur la pile. Cependant, il arrive sur le champ de bataille, verso visible (c'est-à-dire, sa face nocturne visible). Il n'arrive pas face diurne visible pour se transformer ensuite.
- Si c'est la nuit, les permanents avec diurne qui arrivent sur le champ de bataille sans être lancés arrivent face nocturne visible.

« Passer » de diurne à nocturne

- Les permanents avec diurne et nocturne ne peuvent pas se transformer autrement qu'avec leurs capacités diurne et nocturne. Notamment, les cartes plus anciennes comme la Brumelune qui demandent à un joueur de transformer des permanents n'affectent pas les permanents avec diurne et nocturne.
- Une fois qu'on passe au jour ou à la nuit, la partie aura exactement une de ces désignations jusqu'à la fin de la partie. Ce ne peut pas être à la fois le jour et la nuit en même temps. Une fois que c'est le jour ou la nuit, la partie ne peut plus revenir à être aucune des deux.
- La partie est jour ou la partie est nuit dans son intégralité. Ce ne sera jamais le jour pour un joueur et la nuit pour un autre.

L'un des cas les plus inhabituels auxquels nous avons songé, et sur lesquels quelqu'un poserait des questions

- Si ce n'est ni le jour ni la nuit, et qu'une créature avec diurne et une créature avec nocturne apparaissent en même temps sur le champ de bataille d'une manière quelconque, on passe au jour. La créature avec nocturne se transforme.

Cycle de terrains doubles, deuxième partie

Innistrad : *chasse de minuit* a présenté un cycle de cinq terrains non-base qui arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains, et *Innistrad* : *noce écarlate* vous donne les cinq combinaisons de couleur pour compléter ce cycle étendu.

Clairière des oronges brunes

Terrain

La Clairière des oronges brunes arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

- Si l'un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Retour de capacité mot-clé : exploitation

L'exploitation est une capacité mot-clé qui vous permet de sacrifier une autre créature quand la créature avec l'exploitation arrive sur le champ de bataille. Les créatures avec l'exploitation ont également une deuxième capacité déclenchée qui se déclenche quand elles « exploitent une créature ». Cette deuxième capacité est différente pour chaque créature avec l'exploitation.

Skaab plongeur

{3}{U}{U}

Créature : zombie

3/5

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Quand le Skaab plongeur exploite une créature, le propriétaire d'une créature ciblée la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Notes générales sur l'exploitation :

- Une créature avec l'exploitation « exploite une créature » quand le contrôleur de la capacité d'exploitation sacrifie une créature au moment où cette capacité se résout.
- Vous choisissez ou non de sacrifier une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d'exploitation se résout.
- Vous pouvez sacrifier la créature avec l'exploitation si elle est encore sur le champ de bataille. Ceci déclenchera son autre capacité.
- Si la créature avec l'exploitation n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité d'exploitation se résout, vous ne gagnez pas de bonus de la créature avec l'exploitation, même si vous sacrifiez une créature. Comme la créature avec l'exploitation n'est pas sur le champ de bataille, son autre capacité déclenchée ne se déclenche pas.
- Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature à une même capacité d'exploitation.

Retour de capacité mot-clé : association d'âmes

Les decks Commander Innistrad : noce écarlate ramènent la mécanique d'association d'âmes, une mécanique qui permet à une créature de devenir « associée » à exactement une autre créature, généralement avec des avantages pour les deux.

Cheval de puissance fulminant

{4}{G}

Créature : cheval et esprit

3/3

Association d'âmes (*Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.*)

Tant que le Cheval de puissance fulminant est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

Notes générales sur l'association d'âmes :

- Deux créatures associées sont toujours des créatures séparées dans tous les cas de figure : elles attaquent et elles bloquent individuellement, elles sont ciblées et affectées par les sorts ou les capacités individuellement, et elles changent de zone individuellement. Par exemple, si deux créatures associées attaquent, bloquer l'une d'elles n'a aucun effet sur l'autre.
- Aucune des capacités d'association d'âmes ne cible une créature.
- Vous devez contrôler une autre créature dissociée au moment où une créature avec l'association d'âmes arrive sur le champ de bataille, ou la capacité d'association d'âmes ne se déclenche pas. Cependant, la créature qui s'associe à la créature avec l'association d'âmes n'est pas choisie avant la résolution de la capacité d'association d'âmes.
- Si l'association est interrompue, les bonus et les capacités accordés aux créatures disparaissent immédiatement.
- Une créature avec l'association d'âmes peut donner une capacité qui inclut le texte « cette créature » à elle-même et à la créature à laquelle elle est associée. Dans ces capacités, « cette créature » fait uniquement référence à la créature qui a cette capacité, pas celle à laquelle elle est associée.
- Si une créature avec l'association d'âmes est associée à une autre créature avec l'association d'âmes, chacune d'elles recevra les deux bonus.
- Si vous contrôlez plusieurs créatures dissociées qui ont l'association d'âmes et qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, chaque capacité d'association d'âmes se déclenche. Les capacités d'association d'âmes qui essaient de se résoudre après avoir associé la créature n'ont aucun effet.
- Si une créature associée qui a l'association d'âmes perd l'association d'âmes, elle reste associée à l'autre créature.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *INNISTRAD* : *NOCE ÉCARLATE*

Amalgame surchargé

{2}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

3/3

Flash

Vol

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Quand l'Amalgame surchargé exploite une créature, contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée.

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mots-clés, comme équipement et pilotage, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme la prouesse et la fabrication, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.
- La capacité d'exploitation de l'Amalgame surchargé ne peut pas cibler les capacités de mana. Une capacité de mana activée pourrait ajouter du mana à la réserve de mana d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve de mana d'un joueur et se déclenche sur la base de l'activation d'une capacité de mana.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.

Anje, demoiselle de déshonneur

{2} {B} {R}

Créature légendaire : vampire

4/5

À chaque fois qu'Anje, demoiselle de déshonneur et/ou au moins un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Sang. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

{2}, sacrifiez une autre créature ou un jeton Sang :

Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez

2 points de vie.

- Si Anje, demoiselle de déshonneur et un nombre d'autres vampires arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, vous ne créez qu'un jeton Sang.

Annnonce du mariage

{2} {W}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « invitation » sur l'Annnonce du mariage. Si vous avez attaqué avec au moins deux créatures ce tour-ci, piochez une carte. Sinon, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. Ensuite, si l'Annnonce du mariage a au moins trois marqueurs « invitation » sur elle, transformez-la.

////

Festivités du mariage

Enchantement

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

- La capacité de l'Annnonce du mariage regarde dans le passé la phase de combat de ce tour, même si elle n'était pas encore sur le champ de bataille quand vous avez attaqué. Si vous avez attaqué avec au moins deux créatures ce tour-ci, vous piochez une carte au moment où la capacité se résout. C'est vrai même si au moins un de ces permanents n'est plus une créature ou n'est plus sur le champ de bataille.
- La transformation fait partie de la capacité déclenchée qui met les marqueurs « invitation » sur l'Annnonce du mariage. Si d'autres effets font que l'Annnonce du mariage a au moins trois marqueurs « invitation » sur elle, elle ne se transforme pas avant la prochaine fois que sa capacité déclenchée se résout.

- L'Annonce du mariage garde ses marqueurs « invitation » au moment où elle se transforme en Festivités du mariage.

Apprentie lame paroissiale

{1}{W}

Créature : humain et soldat

1/2

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Quand l'Apprentie lame paroissiale meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La dernière capacité de l'Apprentie lame paroissiale met tous ses marqueurs sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de l'Apprentie lame paroissiale ne vous fait pas déplacer des marqueurs d'elle-même sur la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur cette créature le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Apprentie lame paroissiale 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'Apprentie lame paroissiale meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si l'Apprentie lame paroissiale 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.

Arbitre bridefoi

{1}{W}{W}

Créature : esprit et soldat

4/4

Défenseur, vol, vigilance

Au début de votre entretien, si l'Arbitre bridefoi a deux marqueurs « jugement » ou moins sur lui, mettez un marqueur « jugement » sur lui.

Tant que l'Arbitre bridefoi a au moins trois marqueurs « jugement » sur lui, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

Perturbation {5}{W}{W}

////

Jugement du pécheur

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « jugement » sur le Jugement du pécheur. Ensuite, s'il y a au moins trois marqueurs « jugement » sur lui, le joueur enchanté perd la partie.

Si le Jugement du pécheur devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- Retirer des marqueurs « jugement » de l'Arbitre bridefoi après qu'il a attaqué ne le retire pas du combat.

Archigoule de Thraben

{2} {B}

Créature : zombie et clerc

3/2

À chaque fois que l'Archigoule de Thraben ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de zombie, 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.

- Si l'Archigoule de Thraben et un autre zombie que vous contrôlez meurent en même temps, cette capacité se déclenche une fois pour chacun d'eux.

Armer les cathares

{1} {W} {W}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +3/+3, jusqu'à une autre créature ciblée gagne +2/+2 et jusqu'à une autre créature ciblée gagne +1/+1. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Si vous choisissez trois cibles au moment où vous lancez Armer les cathares, les trois cibles doivent être des créatures différentes.

Armure de ronces

{1} {G}

Artefact : équipement

Quand l'Armure de ronces arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {4} ({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- L'Armure de ronces n'arrive pas sur le champ de bataille attachée à une créature. À la place, l'équipement arrive sur le champ de bataille, puis une capacité déclenchée l'attache à une créature. Vous pouvez lancer l'Armure de ronces même si vous ne contrôlez pas de créatures.

Assister à l'avenir

{2} {U}

Rituel

Un joueur ciblé mélange jusqu'à quatre cartes ciblées depuis son cimetière dans sa bibliothèque. Vous regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous choisissez zéro carte ciblée ou que les cartes sont des cibles illégales au moment où Assister à l'avenir se résout, le joueur ciblé mélange quand même sa bibliothèque.
- Si le joueur est une cible illégale au moment où Assister à l'avenir se résout, la bibliothèque n'est pas mélangée et les cartes ciblées restent au cimetière.

Atours du marié

{1} {B}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0. Elle gagne un +0/+2 supplémentaire et a le contact mortel tant qu'un équipement appelé Robe de la mariée est attaché à une créature que vous contrôlez.

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

- Dans l'expression « tant qu'un équipement appelé ... est attaché à une créature que vous contrôlez », le « vous » est le contrôleur de l'équipement, pas le contrôleur de la créature à laquelle il est attaché. Supposons qu'un adversaire contrôle une créature équipée par la Robe de la mariée et une autre créature équipée par les Atours du marié, et qu'il contrôle également ces deux équipements. Si vous acquérez le contrôle d'une de ces créatures, mais pas de l'équipement qui lui est attaché, la créature dont vous avez acquis le contrôle gagne tous les bonus et la créature que l'adversaire contrôle ne gagnera que +2/+0.

Aurore glorieuse

{3} {G} {G}

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, choisissez l'un —

- Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
- Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {G} {G} {G} » jusqu'à la fin du tour.
- Piochez une carte si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 3.
- Vous gagnez 3 points de vie.

- Le troisième mode de l'Aurore glorieuse peut être choisi même si vous ne contrôlez pas de créature avec une force supérieure ou égale à 3 au moment où le sort va sur la pile. Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 3 quand il se résout, vous piochez une carte. Sinon, il ne fait rien quand il se résout.

Baiser du vampire

{1} {B}

Rituel

Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Créez deux jetons Sang. (Ce sont des artefacts avec « {I}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

- Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où ce sort essaie de se résoudre, vous ne gagnez pas 2 points de vie et vous ne créez pas de jeton Sang.
-

Berceau de sûreté

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Berceau de sûreté arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

La créature enchantée gagne +1/+1.

- Si le Berceau de sûreté quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la créature qu'il a enchantée au moment de quitter le champ de bataille acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.
-

Branches protectrices

{2}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand les Branches protectrices arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+3.

- Si la créature que le sort d'aura cible n'est pas une cible légale au moment où il essaie de se résoudre, les Branches protectrices sont mises dans le cimetière de leur propriétaire depuis la pile. Elles n'arriveront pas sur le champ de bataille et vous ne piocherez pas de carte.
-

Cadet dissimulé

{4}{G}

Créature : humain et ranger

2/4

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur au moins un humain que vous contrôlez, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Vous ne piochez qu'une seule carte quelle que soit la quantité de marqueurs placés ou le nombre d'humains sur lesquels ils sont placés.
-

Carreau béni par les flammes

{R}

Éphémère

Le Carreau béni par les flammes inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- Une créature ou un planeswalker qui subit des blessures de cette manière est exilé au lieu de mourir s'il meurt pour n'importe quelle raison plus tard dans le tour, même s'il a initialement survécu aux 2 blessures.
-

Cavalerie gryffaile

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Vol

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que la Cavalerie gryffaile attaque, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Vous devez choisir une cible pour la dernière capacité de la Cavalerie gryffaile avant de choisir de payer le coût ou non. S'il n'y a pas de cible légale, vous n'avez pas l'occasion de payer le coût.
-

Cercle de confinement

{1}{W}

Enchantement

Quand le Cercle de confinement arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercle de confinement quitte le champ de bataille.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de vampire ayant le même nom qu'une carte exilée par le Cercle de confinement, vous gagnez 2 points de vie.

- Si le Cercle de confinement quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.
 - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Chair à catapulte

{2} {B}

Créature : zombie

1/5

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures ayant chacune une endurance supérieure à sa force, transformez la Chair à catapulte.

////

Capitaine de catapulte

Créature : zombie

2/6

{2} {B}, {T}, sacrifiez une autre créature : Un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

- Pour satisfaire la condition de la Chair à catapulte, chacune des trois créatures doit avoir une endurance supérieure à sa propre force, quelles que soient la force et l'endurance des deux autres créatures.
-

Chandra, tout feu tout flamme

{1} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

3

+1: Ajoutez {R}. Chandra, tout feu tout flamme inflige 1 blessure à jusqu'à une cible, joueur ou planeswalker.

+1: Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle est rouge, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

-7: Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Parmi elles, vous pouvez lancer des sorts rouges ce tour-ci. Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort rouge, cet emblème inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. »

- La première capacité de Chandra utilise la pile et on peut lui répondre, même si aucune cible n'a été choisie. Elle ne compte pas comme une capacité de mana.
 - La deuxième capacité de Chandra vérifie les caractéristiques de la carte que vous avez exilée pour voir si elle est rouge. Si le sort que cette carte devient n'est pas rouge pour n'importe quelle raison, vous pouvez quand même le lancer. Par exemple, Rowan, érudite en étincelles, le recto d'une carte recto-verso modale, est rouge. Will, érudit en gel, le verso de la même carte, est bleu. En exil, cette carte est rouge, alors vous pouvez lancer n'importe quelle face si vous l'exilez avec cette capacité.
 - Au contraire, la dernière capacité de Chandra ne vous permet que de lancer des sorts qui sont rouges quand vous les lancez, quelle que soit la carte en exil. Si Rowan, érudite en étincelles est exilée par cette capacité, vous ne pourrez pas lancer Will, érudit en gel de cette manière parce que ce serait un sort bleu.
 - Vous devez payer tous les coûts des sorts lancés via les deux dernières capacités de Chandra. Pour la capacité du milieu, vous devez également suivre toutes les restrictions de temps.
 - La capacité déclenchée de l'emblème vérifie la quantité exacte de mana dépensée pour lancer le sort. Si un effet vous a fait payer plus ou moins de mana pour ce sort au moment où vous l'avez lancé, c'est pris en considération pour déterminer la valeur de X. Si un effet devait contrecarrer ce sort à moins que vous ne payiez une certaine quantité de mana, ce mana ne compte pas comme du mana dépensé pour le lancer.
-

Chauve-souris messagère

{2} {B}

Créature : chauve-souris

2/2

Vol

Quand la Chauve-souris messagère arrive sur le champ de bataille, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, renvoyez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- La capacité de la Chauve-souris messagère se déclenche si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Peu importe si vous avez également perdu autant de points de vie ou plus.

Chef de meute ascendant

{G}

Créature : loup

2/1

Le Chef de meute ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous contrôlez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de meute ascendant.

- La première capacité du Chef de meute ascendant ne prend en considération que les permanents qui sont déjà sur le champ de bataille quand elle détermine si elle doit s'appliquer. Si le Chef de meute ascendant arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent, l'effet de remplacement ne voit pas ce permanent.

Cherchesang agité

{1} {B}

Créature : vampire

1/3

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

Sacrifiez deux jetons Sang : Transformez le Cherchesang agité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Fêtard sanguinolent

Créature : vampire

3/3

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

{4} {B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- La première capacité du Cherchesang agité et du Fêtard sanguinolent se déclenche si vous avez gagné des points de vie à tout moment pendant le tour, même si vous avez également perdu autant ou plus de points de vie pendant le même tour.
-

Colère ancestrale

{R}

Rituel

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant 1 plus le nombre de cartes appelées Colère ancestrale dans votre cimetière. Piochez une carte.

- La Colère ancestrale n'est pas mise dans votre cimetière avant qu'elle ne finisse de se résoudre, alors elle ne se compte pas elle-même pour son propre effet.
-

Collet à lanterne de geist

{2}{U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un esprit. Il coûte également {1} de moins à lancer si vous contrôlez un enchantement.

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}.

- Le Collet à lanterne de geist coûte {2} de moins si vous contrôlez un esprit et un enchantement. Il coûte également {2} de moins si vous contrôlez un permanent qui est à la fois un enchantement et un esprit.
-

Colosse cultivateur

{4}{G}{G}{G}

Créature : plante et bête

/

Piétinement

La force et l'endurance du Colosse cultivateur sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Quand le Colosse cultivateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte et répétez ce processus.

- Vous répétez le processus dans le cadre de la résolution de la capacité déclenchée du Colosse cultivateur. Si le terrain que vous mettez sur le champ de bataille a provoqué le déclenchement de capacités, ces capacités ne vont pas sur la pile avant que la capacité ait terminé de se résoudre.
 - Ce processus est répété jusqu'à ce que vous ne mettiez pas une carte de terrain sur le champ de bataille.
-

Dernier repos

{3}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'un humain que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, vous gagnez 2 points de vie.

- Si un humain que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur lui meurt, les deux capacités se déclenchent.
-

Déterrer

{G}

Rituel

Tranchage {1}{B}{B}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.*)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte [de terrain de base], [révélez-la], mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Si vous avez payé le coût de tranchage, vous devez mettre une carte dans votre main au moment où Déterrer se résout (en supposant qu'il y ait au moins une carte dans votre bibliothèque).
-

Diplopode du moldgraf

{4}{G}

Créature : insecte et horreur

2/2

Quand le Diplopode du moldgraf arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis mettez un marqueur +1/+1 sur le Diplopode du moldgraf pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Le Diplopode du moldgraf gagne un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière, y compris les cartes de créature qui s'y trouvaient déjà avant que vous ne meuliez trois cartes.
-

Domaine Voldaren

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de vampire.

{5}, {T} : Créez un jeton Sang. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque vampire que vous contrôlez. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Un sort de vampire est un sort avec le type de créature vampire sur sa ligne de type, qu'il ait le mot « vampire » ou non dans son nom.

Dorothea, victime vengeresse

{W}{U}

Créature légendaire : esprit

4/4

Vol

Quand Dorothea, victime vengeresse attaque ou bloque, sacrifiez-la à la fin du combat.

Perturbation {1}{W}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Châtiment de Dorothea

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Esprit avec le vol. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat. »

Si le Châtiment de Dorothea devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- Vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la créature enchantée attaque.
- Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple avec l'entraînement).

Écuyère sangvasseur

{3}{B}

Créature : vampire et soldat

3/3

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : L'Écuyère sangvasseur acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la. Ensuite, s'il y a au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, transformez l'Écuyère sangvasseur. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

////

Chevalière sangvasseur

Créature : vampire et chevalier

/

La force et l'endurance de la Chevalière sangvasseur sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : La Chevalière sangvasseur acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

- L'effet qui rend l'Écuyère sangvasseur indestructible jusqu'à la fin du tour continue de s'appliquer après qu'elle se transforme en Chevalière sangvasseur.
-

Edgar, marié enchanté

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et noble

4/4

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

Quand Edgar, marié enchanté meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille transformé et sous le contrôle de son propriétaire.

////

Cercueil d'Edgar Markov

Artefact légendaire

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature

1/1 blanche et noire Vampire avec le lien de vie et mettez un marqueur « lignée » sur le Cercueil d'Edgar Markov.

Ensuite, s'il y a au moins trois marqueurs « lignée » sur lui, retirez ces marqueurs et transformez-le.

- Si une carte qui n'est pas recto-verso est une copie d'Edgar, marié enchanté, elle ne revient pas sur le champ de bataille quand elle meurt.
-

Emporter

{U}

Éphémère

Tranchage {1}{U}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.*)

Contrecarrez un sort ciblé [qui n'a pas été lancé depuis la main de son propriétaire].

- Les copies des sorts ne sont jamais lancées depuis la main d'un joueur, alors Emporter peut contrecarrer des copies de sort même si son coût de tranchage n'a pas été payé, que le sort d'origine copié ait été lancé depuis la main d'un joueur ou non.
-

Emprisonnement de Sigarda

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{4}{W} : Exilez la créature enchantée. Créez un jeton

Sang. (*C'est un artefact avec « {I}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Seul le contrôleur de l'Emprisonnement de Sigarda peut activer sa capacité activée.
-

Eruth, prophétesse tourmentée
{1}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/4
Si vous deviez piocher une carte, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Vous pouvez choisir d'appliquer l'effet de remplacement d'Eruth même s'il y a moins de deux cartes dans votre bibliothèque. S'il n'y a pas de carte dans votre bibliothèque, vous n'exilez pas de cartes de cette manière, mais vous ne perdez pas non plus la partie pour avoir essayé de piocher dans une bibliothèque vide.

Escorte d'Ollenbock
{W}
Créature : humain et clerc
1/1
Vigilance
Sacrifiez l'Escorte d'Ollenbock : Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle fait partie du prérequis de cible de la capacité de l'Escorte d'Ollenbock. Après que la capacité s'est résolue, la créature ne perd pas le lien de vie ou l'indestructible si le marqueur s'en va.

Escouade de la résistance
{2}{W}
Créature : humain et soldat
3/2
Quand l'Escouade de la résistance arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre humain, piochez une carte.

- Vous devez contrôler un autre humain à la fois au moment où l'Escouade de la résistance arrive sur le champ de bataille et au moment où la capacité se résout pour piocher une carte.

Escouflenfer manaforme
{2}{R}{R}
Créature : dragon
4/4
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X rouge Dragon et Illusion avec le vol et la célérité, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

- La capacité déclenchée de l'Escouflenfer manaforme regarde le mana qui a été réellement dépensé pour lancer le sort, ce qui peut être différent du coût de mana de ce sort. Par exemple, si vous lancez un sort non-créature sans payer son coût de mana, cette capacité crée un jeton Dragon et Illusion 0/0. Dans la plupart des cas, une telle créature serait immédiatement mise dans votre cimetière.
-

Esprit fugitif

{1}{W}

Créature : esprit

3/1

{W}, exilez trois cartes depuis votre cimetière : L'Esprit fugitif acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Défaussez-vous d'une carte : Exilez l'Esprit fugitif.

Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si vous activez la première capacité de l'Esprit fugitif pour lui donner l'initiative, vous pouvez plus tard activer sa dernière capacité pour le retirer du combat après que les blessures de combat d'initiative ont été infligées mais avant que les blessures normales le soient.
-

Essaim hurlant

{5}{U}

Créature : oiseau et horreur

4/4

Vol

À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature, un joueur ciblé meule autant de cartes. (*Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.*)

{2}{U} : Mettez l'Essaim hurlant dans votre bibliothèque en deuxième position à partir du dessus depuis votre cimetière.

- Vous pouvez vous cibler vous-même avec la capacité déclenchée de l'Essaim hurlant.
-

Étreinte de la nature

{2}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou terrain

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +2/+2.

Tant que le permanent enchanté est un terrain, il a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

- Si le permanent enchanté est à la fois un terrain et une créature, il gagne les deux avantages.
-

Éveil d'Edgar

{3} {B} {B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Quand vous vous défaussez de l'Éveil d'Edgar, vous pouvez payer {B}. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne pouvez pas vous défausser de l'Éveil d'Edgar uniquement parce que vous en avez envie. Pour vous en défausser, une règle ou un effet doit vous permettre ou vous instruire de le faire.
-

Fenêtre barricadée

{3}

Artefact

Les créatures qui vous attaquent gagnent -1/-0.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez subi au moins 4 blessures ce tour-ci, exilez la Fenêtre barricadée.

- La capacité déclenchée de la Fenêtre barricadée vérifie la quantité totale de blessures qui vous sont infligées pendant le tour. Les blessures ne doivent pas nécessairement avoir été infligées en une seule fois, et la Fenêtre barricadée n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où les blessures ont été infligées. La Fenêtre barricadée ne tient pas compte des points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.
-

Flamboiement de lanterne

{1} {W}

Éphémère

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

Le Flamboiement de lanterne inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie. [X est le nombre de créatures que vous contrôlez.]

- Si vous payez le coût de tranchage, vous choisissez la valeur de X.
-

Frappe du loup

{2} {G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour si c'est la nuit. Ensuite, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- La créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée que vous ne contrôlez pas même si c'est le jour.
-

Froideur de la tombe

{2} {U}

Éphémère

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

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Piochez une carte.

- La Froideur de la tombe coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez des zombies. Elle ne coûte pas {1} de moins pour chaque zombie que vous contrôlez. Si vous contrôlez plus d'un zombie, le sort coûte quand même {1} de moins à lancer.

Gardien de baliste

{2} {R} {R}

Créature : humain et soldat et loup-garou

4/3

{2} {R}, {T} : Le Gardien de baliste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Porteur de baliste

Créature : loup-garou

5/5

{2} {R} : Le Porteur de baliste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- Les capacités activées du Gardien de baliste et du Porteur de baliste sont complètement indépendantes l'une de l'autre. Par exemple, si vous activez la capacité du Gardien de baliste ciblant une créature et qu'ensuite on passe à la nuit, la créature ciblée peut encore bloquer ce tour-ci. Inversement, si vous résolvez la capacité du Porteur de baliste ciblant une créature, le transformer en Gardien de baliste ne permet pas à la créature qui a subi des blessures de cette manière de bloquer.

Gardien de la porte du cimetière

{1} {R}

Créature : vampire

2/1

Initiative

Quand le Gardien de la porte du cimetière arrive sur le champ de bataille, exilez une carte depuis un cimetière.

À chaque fois qu'un joueur joue un terrain ou lance un sort, s'il partage un type de carte avec la carte exilée, le Gardien de la porte du cimetière inflige 2 blessures à ce joueur.

- Les types de carte pouvant être exilés depuis un cimetière incluent artefact, créature, enchantement, terrain, planeswalker, éphémère et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Humain, équipement et aura sont des sous-types, pas des types de carte.
-

Geist perturbateur

{2}{W}

Créature : esprit

2/1

À chaque fois que le Geist perturbateur attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Perturbation {4}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Perturbation rusée

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

Si la Perturbation rusée devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

- La capacité déclenchée du Geist perturbateur peut seulement cibler une créature contrôlée par le joueur que vous attaquez avec le Geist perturbateur, même si d'autres créatures que vous contrôlez attaquent également d'autres joueurs. C'est aussi vrai pour la capacité de la créature enchantée par la Perturbation rusée.
-

Geralf, raccommodeur visionnaire

{2}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/4

Les zombies que vous contrôlez ont le vol.

{U}, {T}, sacrifiez une autre créature non-jeton : créez un jeton de créature X/X bleue Zombie, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

- Si un autre permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle comme une copie de Geralf, raccommodeur visionnaire, la règle de légende nécessite que vous mettiez l'un d'eux dans un cimetière avant d'effectuer une action. Vous ne pouvez pas sacrifier la copie pour payer le coût de la capacité activée du Geralf original.
-

Grolnok, l'omnivore
{2}{G}{U}
Créature légendaire : grenouille
3/3

À chaque fois qu'une grenouille que vous contrôlez attaque, meulez trois cartes.
À chaque fois qu'une carte de permanent est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, exilez-la avec un marqueur « coassement » sur elle.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « coassement » sur elles.

- La deuxième capacité de Grolnok, l'omnivore exile toutes les cartes de permanent qui sont mises dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, pas seulement celles que vous meulez quand une grenouille que vous contrôlez attaque.
- La dernière capacité de Grolnok vous permet de jouer des terrains et de lancer des sorts parmi toutes les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « coassement » sur elles, qu'elles y aient été mises par le Grolnok qui est actuellement sur le champ de bataille ou par une incarnation précédente.

Halana et Alena, partenaires
{2}{R}{G}
Créature légendaire : humain et ranger
2/3

Initiative, portée
Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force d'Halana et Alena. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si la force d'Halana et Alena est négative d'une manière quelconque au moment où leur capacité déclenchée se résout, vous ne mettez pas de marqueurs sur cette créature. L'effet ne retire pas de marqueurs de cette créature ni ne lui donne des marqueurs -1/-1.

Héron de l'espoir
{3}{W}
Créature : oiseau
2/3
Vol

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
{1}{W} : Le Héron de l'espoir acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôlez deux Hérons de l'espoir et que vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Un troisième Héron de l'espoir vous permet de gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
- La capacité du milieu du Héron de l'espoir s'applique une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Orateur passionné ou de 4 de l'Ange naissant. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de »

quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité du héron de l'espoir ne s'applique qu'une seule fois.

- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité du Héron de l'espoir s'applique à ces deux événements séparément. 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 s'applique qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne font pas s'appliquer la deuxième capacité du héron de l'espoir, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Idée inspirée

{2}{U}

Rituel

Tranchage {3}{U}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.*)

Piochez trois cartes. [Votre taille de main maximum est réduite de trois pour le restant de la partie.]

- Si un joueur a plus de cartes dans sa main que sa taille de main maximum pendant l'étape de nettoyage du tour de ce joueur, ce joueur se défausse jusqu'à ce qu'il ait le bon nombre de cartes. La taille maximale de la main d'un joueur n'est vérifiée que lors de sa propre étape de nettoyage.
- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre d'exécution de leur effet. Par exemple, si vous êtes affecté par la Profusion d'annulations (un enchantement qui établit la taille de main maximum d'un joueur à deux) et que vous résolvez ensuite l'Idée inspirée sans payer son coût de tranchage, votre taille de main maximum serait zéro. Cependant, si la Profusion d'annulations est arrivée sur le champ de bataille après que l'Idée inspirée s'est résolue, votre taille de main maximum est deux.
- Si vous n'avez actuellement aucune taille de main maximum, réduire votre taille de main maximum de trois n'aura aucun effet. Si l'effet qui fait que vous n'avez pas de taille de main maximum cesse, l'effet de l'Idée inspirée s'applique à ce moment-là.

Illuminateur du cimetière

{1}{U}{U}

Créature : esprit

2/3

Vol

À chaque fois que l'Illuminateur du cimetière arrive sur le champ de bataille ou attaque, exilez une carte depuis un cimetière.

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

Une seule fois par tour, vous pouvez lancer un sort depuis le dessus de votre bibliothèque s'il partage un type de carte avec une carte exilée par l'Illuminateur du cimetière.

- Les types de carte pouvant être exilés depuis un cimetière incluent artefact, créature, enchantement, terrain, planeswalker, éphémère et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Humain, équipement et aura sont des sous-types, pas des types de carte.
- La capacité de l'Illuminateur du cimetière vous permet de lancer un sort qui partage un type de carte avec la carte exilée, même si la carte du dessus de la bibliothèque ne le fait pas. Par exemple, si vous avez exilé une carte d'artefact, vous pourriez lancer L'Orakarve depuis le dessus de votre bibliothèque, même si c'est le verso de la carte recto-verso Cosima, déesse du Voyage, qui n'est pas un artefact.

Impulsion téméraire

{1} {R}

Rituel

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

- Vous devez quand même payer tous les coûts pour lancer ces sorts et suivre les permissions de lancement normales. Par exemple, si une des cartes exilées est un rituel, cet effet ne vous permet pas de le lancer pendant le tour d'un adversaire.

Infestation rampante

{2} {G}

Enchantement

Au début de votre entretien, vous pouvez meuler deux cartes. (*Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

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

- L'Infestation rampante doit être sur le champ de bataille pour que sa capacité se déclenche. Si elle est détruite en même temps qu'au moins une créature que vous possédez, sa capacité ne se déclenche pas.

Invitation de mariage

{2}

Artefact

Quand l'Invitation de mariage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{T}, sacrifiez l'Invitation de mariage : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Si c'est un vampire, elle acquiert aussi le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Activer la dernière capacité de l'Invitation de mariage ciblant une créature qui a déjà été bloquée ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Jacob Hauken, inspecteur

{1} {U}

Créature légendaire : humain et conseiller

0/2

{T} : Piochez une carte, puis exilez une carte de votre main face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez payer {4} {U} {U}. Si vous faites ainsi, transformez Jacob Hauken, inspecteur.

////

Perspicacité de Hauken

Enchantement légendaire

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain ou lancer un sort parmi les cartes exilées par ce permanent sans payer son coût de mana.

- Payer {4} {U} {U} et transformer Jacob Hauken, inspecteur, fait partie de la résolution de la capacité activée. Vous piochez une carte et vous exilez une carte avant de choisir de payer ou non.
- Jouer une carte en utilisant la dernière capacité de la Perspicacité de Hauken suit toutes les règles de temps normales pour cette carte. Par exemple, si vous jouez un terrain de cette manière, vous ne pouvez le faire que pendant votre phase principale tant que la pile est vide et seulement si vous n'avez pas encore joué un terrain (à moins qu'un autre effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires).
- Vous pouvez jouer des cartes de cette manière qui ont été exilées par Jacob Hauken, inspecteur avant qu'il ne se soit transformé en Perspicacité de Hauken.
- Une fois que la Perspicacité de Hauken quitte le champ de bataille, le joueur qui l'a contrôlée ne peut plus jouer les cartes exilées. Si elle est détruite et revient sur le champ de bataille d'une manière quelconque, c'est un nouvel objet sans lien avec les cartes exilées précédemment.

Journal de l'enquêteur

{2}

Artefact : indice

Le Journal de l'enquêteur arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs « suspect » égal au plus grand nombre de créatures qu'un joueur contrôle.

{2}, {T}, retirez un marqueur « suspect » du Journal de l'enquêteur : Piochez une carte.

{2}, sacrifiez le Journal de l'enquêteur : Piochez une carte.

- Vous ne choisissez pas un adversaire pour déterminer combien de marqueurs « suspect » sont placés sur le Journal de l'enquêteur au moment où il arrive sur le champ de bataille. Vous devez toujours utiliser le nombre le plus grand possible.
-

Kaya, chasseuse de geists
{1}{W}{B}
Planeswalker légendaire : Kaya
3

+1: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un jeton de créature ciblé que vous contrôlez.

-2: Jusqu'à la fin du tour, si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.

-6: Exilez toutes les cartes de tous les cimetières, puis créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol pour chaque carte exilée de cette manière.

- Les jetons créés par la deuxième capacité de Kaya sont des copies exactes des jetons qui étaient créés en premier lieu.

Lacérer la chair
{4}{R}
Rituel
Lacérer la chair inflige 4 blessures à une créature ciblée. Créez un nombre de jetons Sang égal au surplus de blessures infligé à cette créature de cette manière. *(Ce sont des artefacts avec « {I}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

- Une créature a subi un surplus de blessures si Lacérer la chair lui inflige plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à l'endurance de la créature, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées pendant ce tour-là.

Le Vieux Rutstein
{1}{B}{G}
Créature légendaire : humain et paysan
1/4

Quand Le Vieux Rutstein arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, meulez une carte. Si une carte de terrain est meulée de cette manière, créez un jeton Trésor. Si une carte de créature est meulée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si une carte non-créature, non-terrain est meulée de cette manière, créez un jeton Sang.

- Si vous meulez la Charmille dryade, une carte qui est à la fois une créature et un terrain, vous gagnez à la fois un jeton Trésor et un jeton 1/1 vert Insecte.
-

Loup des contreforts affamé

{1} {R}

Créature : loup

2/2

Tant que vous contrôlez un autre loup ou loup-garou, le Loup des contreforts affamé gagne +1/+0 et a le piétinement.

- Si vous contrôlez un loup et un loup-garou, le Loup des contreforts affamé ne gagne quand même que +1/+0.

Loup entraverune

{1} {R}

Créature : loup

2/2

{3} {R}, {T} : Le Loup entraverune inflige à un adversaire ciblé un nombre de blessures égal au nombre de loups et loups-garous que vous contrôlez.

- La capacité activée du Loup entraverune compte le nombre de loups et de loups-garous que vous contrôlez au moment où elle se résout, pas au moment où elle a été activée.
- Si vous contrôlez une créature qui est à la fois un loup et un loup-garou, elle est comptée uniquement une fois pour la capacité du Loup entraverune.

Louveteau chantemeute

{1} {G}

Créature : loup

1/1

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un autre loup ou loup-garou, mettez un marqueur +1/+1 sur le Louveteau chantemeute.

Quand le Louveteau chantemeute meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

- Le Louveteau chantemeute gagne seulement un marqueur 1/+1 au moment où sa première capacité se résout, quel que soit le nombre d'autres créatures Loup ou Loup-garou que vous contrôlez.
-

Magesang Voldaren

{1}{B}

Créature : vampire et sorcier

2/1

Vol

À chaque fois que la Magesang Voldaren ou une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

À chaque fois que vous créez un jeton Sang, si vous contrôlez au moins cinq jetons Sang, transformez la Magesang Voldaren.

////

Invocatrice d'hémochiroptères

Créature : vampire et sorcier

3/3

Vol

Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à un jeton Sang ciblé que vous contrôlez devient une créature 2/2 noire Chauve-souris avec le vol et la célérité en plus de ses autres types.

- La dernière capacité de la Magesang Voldaren vérifie combien de jetons Sang vous avez à la fois au moment où elle se déclenche et au moment où elle se résout. Si vous ne contrôlez pas au moins cinq jetons Sang à ces deux moments, elle ne se transforme pas.
- Les jetons Sang qui deviennent des chauves-souris avec la capacité de l'Invocatrice d'hémochiroptères sont quand même des jetons d'artefact Sang et ont quand même « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »

Maison de poupée des horreurs

{5}

Artefact

{1}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée, excepté que c'est un artefact 0/0 Construction en plus de ses autres types et qu'il a « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque construction que vous contrôlez. » Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La créature-jeton se compte elle-même quand elle compte les constructions que vous contrôlez.
 - Si la carte de créature exilée a des capacités de définition de caractéristique qui définissent sa force et/ou son endurance, ces capacités ne sont pas copiées.
-

Majordome mort-vivant

{1} {B}

Créature : zombie

1/2

Quand le Majordome mort-vivant arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. (*Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

Quand le Majordome mort-vivant meurt, vous pouvez l'exiler. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Après que vous avez exilé le Majordome mort-vivant depuis votre cimetière, une deuxième capacité se déclenche. Vous choisissez la carte de créature ciblée à renvoyer à ce moment-là.

Malédiction d'hospitalité

{2} {R}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Les créatures attaquant le joueur enchanté ont le piétinement.

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, le contrôleur de cette créature peut jouer cette carte et peut dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- La capacité déclenchée de la Malédiction d'hospitalité se déclenche une fois pour chaque créature qui a infligé des blessures de combat au joueur enchanté.

Marché démoniaque

{2} {B}

Rituel

Exilez les treize cartes du dessus de votre bibliothèque, puis cherchez une carte dans votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- Les treize cartes restent en exil. Cela fait partie du deal.
 - S'il reste des cartes dans votre bibliothèque au moment où vous cherchez, vous devez choisir l'une d'elles.
 - Vous n'êtes pas contraint de révéler la carte que vous trouvez. Cela ne fait pas partie du deal.
 - S'il y a treize cartes ou moins dans votre bibliothèque au moment où ce sort commence à se résoudre, vous exilez toute votre bibliothèque. Vous ne mettez pas de cartes dans votre main.
-

Marée dévorante

{2} {U} {U}

Rituel

Chaque joueur choisit un permanent non-terrain qu'il contrôle. Renvoyez tous les permanents non-terrain non choisis de cette manière dans les mains de leurs propriétaires. Puis vous piochez une carte pour chaque adversaire qui a plus de cartes dans sa main que vous.

- En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur choisit un permanent non-terrain qu'il contrôle. Les joueurs savent quels permanents ont été choisis par les joueurs qui les choisissent avant eux au moment où ils font leur choix. Puis tous les permanents non-terrain qui n'ont pas été choisis par les joueurs sont renvoyés dans les mains de leurs propriétaires en même temps.

Marteleur de magma

{X} {R} {R}

Créature : élémental

0/0

Le Marteleur de magma arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Si des blessures devaient être infligées au Marteleur de magma pendant qu'il a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1. Quand au moins un marqueur est retiré du Marteleur de magma de cette manière, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

- Si le Marteleur de magma devait subir un nombre de blessures supérieur au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui, toutes ces blessures sont prévenues, et tous ces marqueurs sont retirés. Dans la plupart des cas, cela fera que le Marteleur de magma a une endurance de 0 et il sera mis dans le cimetière de son propriétaire. Sa capacité déclenchée réflexive se déclenche quand même et elle inflige quand même autant de blessures à n'importe quelle cible.
-

Mimique de la salle aux miroirs

{3} {U}

Créature : esprit

0/0

Vous pouvez faire que le Mimique de la salle aux miroirs arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un esprit en plus de ses autres types.

Perturbation {3} {U} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Imitation abominable

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée, excepté que c'est un esprit en plus de ses autres types.

Si l'Imitation abominable devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

- Le Mimique de la salle aux miroirs 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), excepté que c'est aussi un esprit. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, s'il copie une créature qui n'est normalement pas une créature, il n'est pas une créature.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est un autre Mimique de la salle aux miroirs), alors le Mimique de la salle aux miroirs arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie a copié.
 - Si une autre créature devient une copie du Mimique de la salle aux miroirs, cette créature est aussi un esprit.
 - Si la créature choisie est un jeton, le Mimique de la salle aux miroirs copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille, excepté que c'est un esprit. Le Mimique de la salle aux miroirs ne devient pas un jeton dans ce cas.
 - Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Mimique de la salle aux miroirs 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 choisie fonctionnent aussi.
 - Si le Mimique de la salle aux miroirs arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre 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.
-

Moissonneur de la dîme de sang

{B} {R}

Créature : vampire

3/2

Quand le Moissonneur de la dîme de sang arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

{T}, sacrifiez le Moissonneur de la dîme de sang : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le double du nombre de jetons Sang que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est déterminée au moment où la capacité se résout.

Nœudebois ancien

{2} {B} {G}

Créature : sylvin

1/4

Chaque créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure à sa force attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

- La capacité du Nœudebois ancien ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures égal à la force d'une créature.

Odric, maudit par le sang

{1} {R} {W}

Créature légendaire : vampire et soldat

3/3

Quand Odric, maudit par le sang arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Sang, X étant le nombre de capacités parmi le vol, l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance trouvées parmi les créatures que vous contrôlez. (*Ne comptez chaque capacité qu'une seule fois.*)

- Odric, maudit par le sang compte le nombre de capacités listées trouvées, pas le nombre de créatures qui ont ces capacités. Si vous contrôlez une seule créature avec la portée et la vigilance au moment où Odric arrive sur le champ de bataille, vous créez deux jetons Sang. À l'inverse, si vous contrôlez deux créatures qui ont chacune le vol, vous créez un seul jeton Sang.
- Les variations d'une capacité sont comptées comme cette capacité et ne sont pas comptées plusieurs fois. Par exemple, si vous contrôlez une créature avec la défense talismanique contre le bleu et une autre avec la défense talismanique contre le noir, vous créez un seul jeton Sang.

Œuf de biolume

{2} {U}

Créature : grand serpent et œuf

0/4

Défenseur

Quand L'Œuf de biolume arrive sur le champ de bataille, regard 2.

Quand vous sacrifiez l'Œuf de biolume, renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé et sous le contrôle de son propriétaire, au début de la prochaine étape de fin.

////

Serpent biolume

Créature : grand serpent

4/4

Sacrifiez deux îles : Le Serpent biolume ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Vous ne pouvez pas sacrifier l'Œuf de biolume à moins qu'un autre effet ne vous autorise à le faire.
- Vous pouvez sacrifier deux terrains avec le sous-type île de votre choix pour activer la capacité du Serpent biolume, même s'ils ne sont pas de base ou s'ils ne sont pas appelés Île.
- Si un permanent qui n'est pas une carte recto-verso devient une copie de l'Œuf de biolume et est ensuite sacrifié, cette carte ne peut pas revenir sur le champ de bataille transformée. Elle reste dans le cimetière.

Paladine sigardienne

{2} {G} {W}

Créature : humain et chevalier

4/4

Tant que vous avez mis au moins un marqueur +1/+1 sur une créature ce tour-ci, la Paladine sigardienne a le piétinement et le lien de vie.

{1} {G} {W} : Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité de la Paladine sigardienne s'applique tant que vous mettez un marqueur +1/+1 sur un permanent ce tour-ci et que ce permanent était une créature au moment où vous avez mis le marqueur sur lui. Peu importe que cette créature ait quitté plus tard le champ de bataille, qu'elle ait perdu ses marqueurs ou qu'elle ait cessé d'être une créature d'une manière quelconque.
 - La dernière capacité de la Paladine sigardienne peut uniquement cibler une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle. Une fois que cette capacité s'est résolue, la créature a le piétinement et le lien de vie jusqu'à la fin du tour même si elle perd ses marqueurs ou qu'elle cesse d'être une créature d'une manière quelconque (bien que le piétinement n'aide pas vraiment un permanent non-créature).
-

Pari de l'alchimiste

{1}{R}{R}

Rituel

Tranchage {4}{U}{U}{R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.*)

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Pendant ce tour, les blessures ne peuvent pas être prévenues. [Au début de l'étape de fin de ce tour, vous perdez la partie.] Exilez le Pari de l'alchimiste.

- Si plusieurs effets de « tour supplémentaire » se résolvent pendant le même tour, le tour créé le plus récemment est joué en premier.
- Si pour une raison quelconque, vous passez le tour supplémentaire que vous donne le Pari de l'alchimiste ou que vous passez l'étape de fin de ce tour, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche jamais. (Si vous avez lancé le Pari de l'alchimiste en payant son coût de tranchage, la capacité déclenchée à retardement n'est jamais créée.)
- Exiler le Pari de l'alchimiste fait partie de sa résolution. S'il est contrecarré, il va au cimetière normalement.

Paria lupeux

{5}{G}

Créature : humain et loup-garou

5/4

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un loup ou un loup-garou.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Fracasseur de mariage

Créature : loup-garou

6/5

À chaque fois que le Fracasseur de mariage ou qu'un autre loup ou loup-garou que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- Le Paria lupeux coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un loup ou un loup-garou, même si c'est actuellement la nuit.
-

Passant paniqué

{1} {W}

Créature : humain et paysan

2/2

À chaque fois que le Passant paniqué ou une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie.

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, transformez le Passant paniqué.

////

Coupable caquetant

Créature : humain et gremlin

3/5

À chaque fois que le Coupable caquetant ou une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie.

{1} {B} : Le Coupable caquetant acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Passant paniqué s'intéresse aux points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci et ignore les pertes de points de vie. Si vous avez gagné 3 points de vie ce tour-ci, mais que vous avez aussi perdu 3 points de vie, la capacité se déclenche quand même.

Pisteur à l'ombre des chênes

{2} {G}

Créature : humain et ranger et loup-garou

3/3

Vous pouvez lancer ce sort comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Embusqueur au clair de lune

Créature : loup-garou

6/3

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- Vous pouvez lancer le Pisteur à l'ombre des chênes comme s'il avait le flash en payant {2} de plus même si c'est la nuit.
-

Planche crypte-âme

{1}{U}

Artefact

La Planche crypte-âme arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « présage ».

{1}{U}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, retirez un marqueur « présage » de la Planche crypte-âme. Ensuite, si elle n'a plus de marqueur « présage » sur elle, transformez-la.

////

Esprit crypté

Créature : esprit

3/2

Vol

L'Esprit crypté ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

{3}{U} : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- La dernière capacité de la Planche crypte-âme se déclenche quand une carte de créature est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne. C'est différent d'une capacité qui se déclenche quand une créature meurt. Notamment, une carte non-créature sur le champ de bataille qui devient une créature et meurt (comme un terrain animé) ne provoque pas le déclenchement de cette capacité. De même, une carte de créature sur le champ de bataille qui a été changée en permanent non-créature (par exemple en étant enchantée par le Confinement minimal) provoquera le déclenchement de cette capacité quand cette carte est mise dans votre cimetière.
- Les créatures-jetons qui meurent ne provoquent jamais le déclenchement de la dernière capacité de la Planche crypte-âme.

Pourvoyeur de fioles de sang

{2}{B}{B}

Créature : vampire

5/6

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur crée un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact :*

Piochez une carte. »)

À chaque fois que le Pourvoyeur de fioles de sang attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque jeton Sang que le joueur défenseur contrôle.

- Les mots « jusqu'à la fin du tour » ont été omis par inadvertance sur la carte imprimée. Le texte Oracle actuel du Pourvoyeur de fioles de sang apparaît ci-dessus.
 - Seuls les jetons Sang contrôlés par le joueur que le Pourvoyeur de fioles de sang attaque ou le contrôleur du planeswalker qu'il attaque sont comptés pour déterminer le bonus de sa dernière capacité.
-

Présence nourricière

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

Quand la Présence nourricière arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

- La Présence nourricière arrive sur le champ de bataille, puis sa capacité déclenchée fait arriver sur le champ de bataille un esprit 1/1. En supposant que la Présence nourricière soit encore sur le champ de bataille au moment où cette première capacité déclenchée se résout, l'esprit provoque le déclenchement de la capacité de la créature enchantée et celle-ci gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
-

Prétendant attirant

{2}{R}

Créature : vampire

2/3

Quand vous attaquez avec exactement deux créatures, transformez le Prétendant attirant.

////

Danseur mortel

Créature : vampire

3/3

Piétinement

Quand cette créature se transforme en Danseur mortel, ajoutez {R}{R}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

{R}{R} : Le Danseur mortel et une autre créature ciblée gagnent chacun +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Une créature mise sur le champ de bataille attaquante n'a pas « attaqué » et n'est pas prise ne compte pour déterminer si la capacité du Prétendant attirant devrait se déclencher.
-

Prêtresse itinérante

{W}

Créature : humain et clerc

1/1

{T} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la cible de la capacité activée de la Prêtresse itinérante n'est pas légale au moment où elle essaie de se résoudre, vous ne gagnez pas 1 point de vie.
-

Profanateur de cimetière

{4}{B}{B}

Créature : zombie

4/4

Menace

Quand le Profanateur de cimetière arrive sur le champ de bataille ou meurt, exilez une autre carte depuis un cimetière. Quand vous faites ainsi, choisissez l'un —

- Retirez X marqueurs d'un permanent ciblé, X étant la valeur de mana de la carte exilée.
- Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne - X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

- Après que vous avez exilé une carte depuis un cimetière, une autre capacité déclenchée va sur la pile. Vous choisissez le mode et la cible au moment où vous mettez cette deuxième capacité sur la pile, pas avant d'exiler une carte.
 - Le contrôleur du Profanateur de cimetière choisit quels marqueurs sont retirés, et il peut retirer plus d'une sorte de marqueur. Si le permanent ciblé à moins de X marqueurs, tous sont retirés.
-

Protectrice du cimetière

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

3/4

Flash

Quand la Protectrice du cimetière arrive sur le champ de bataille, exilez une carte depuis un cimetière.

À chaque fois que vous jouez un terrain ou lancez un sort, s'il partage un type de carte avec la carte exilée, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

- Les types de carte pouvant être exilés depuis un cimetière incluent artefact, créature, enchantement, terrain, planeswalker, éphémère et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Humain, équipement et aura sont des sous-types, pas des types de carte.
-

Purificateur Markov

{1}{W}{B}

Créature : vampire et clerc

2/3

Lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité du Purificateur Markov se déclenche si vous avez gagné n'importe quelle quantité de points de vie ce tour-là, même si vous avez également perdu autant de points de vie ou plus.
-

Rallieuse de la milice

{2}{W}

Créature : humain et soldat

3/3

La Rallieuse de la milice ne peut pas attaquer seule.

À chaque fois que la Rallieuse de la milice attaque, dégagez une créature ciblée.

- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.
- Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec la Rallieuse de la milice, dégagez une créature engagée, puis attaquez avec cette créature.
- Vous pouvez cibler une créature dégagee avec cette capacité. Par exemple, si toutes vos créatures ont la vigilance, vous n'êtes pas forcé de dégagez une créature d'un adversaire.

Rampeur en patchwork

{1}{U}

Créature : zombie et horreur

1/2

{2}{U} : Exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière et mettez un marqueur +1/+1 sur le Rampeur en patchwork.

Le Rampeur en patchwork a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par lui.

- La Rampeur en patchwork n'acquiert que des capacités activées. Il n'acquiert ni les capacités déclenchées, ni les capacités statiques. Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée d'une carte en exil fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version du Rampeur en patchwork de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom au Rampeur en patchwork à la place.
- Si vous contrôlez plus d'un Rampeur en patchwork chacun d'eux a uniquement les capacités activées des cartes de créature exilées par ce Rampeur en patchwork spécifique.
- Une fois que le Rampeur en patchwork quitte le champ de bataille, il n'a plus les capacités activées des cartes de créature qu'il a exilées. S'il revient sur le champ de bataille, c'est un nouveau Rampeur en patchwork sans rapport avec ces cartes exilées.
- Si le Rampeur en patchwork exile une carte recto-verso, il a uniquement les capacités activées du recto de cette carte exilée.

Recrutement de Sigarda

{4}{W}{W}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ont une force et une endurance de base de 4/4, ont le vol et sont des anges en plus de leurs autres types.

- Retirer tous les marqueurs +1/+1 d'une créature affectée par cette capacité ou retirer le Recrutement de Sigarda du champ de bataille fera que cette créature redeviendra ce qu'elle était. Notamment, cela pourrait faire qu'une créature perde le vol après qu'elle a été déclarée comme attaquant mais avant que les bloqueurs ne soient déclarés. Cela pourrait également faire qu'une créature avec des blessures déjà marquées sur elle soit détruite si ces blessures sont supérieures à l'endurance de cette créature.

Revers de fortune

{3} {R}

Rituel

Défaussez-vous de votre main, puis piochez une carte pour chaque carte dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci.

- Le Revers de fortune compte les cartes dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement les cartes dont vous vous êtes défaussé comme partie de la résolution de cet effet.

Robe de la mariée

{1} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0. Elle gagne un +0/+2 supplémentaire et a l'initiative tant qu'un équipement appelé Atours du marié est attaché à une créature que vous contrôlez.

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

- Dans l'expression « tant qu'un équipement appelé ... est attaché à une créature que vous contrôlez », le « vous » est le contrôleur de l'équipement, pas le contrôleur de la créature à laquelle il est attaché. Supposons qu'un adversaire contrôle une créature équipée par la Robe de la mariée et une autre créature équipée par les Atours du marié, et qu'il contrôle également ces deux équipements. Si vous acquérez le contrôle d'une de ces créatures, mais pas de l'équipement qui lui est attaché, la créature dont vous avez acquis le contrôle gagne tous les bonus et la créature que l'adversaire contrôle ne gagnera que +2/+0.

Rôdeur des cimetières

{1} {G} {G}

Créature : loup

3/4

Vigilance

À chaque fois que le Rôdeur des cimetières arrive sur le champ de bataille ou attaque, exilez une carte depuis un cimetière.

Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque type de carte qu'ils partagent avec des cartes exilées par le Rôdeur des cimetières.

- Les types de carte pouvant être exilés depuis un cimetière incluent artefact, créature, enchantement, terrain, planeswalker, éphémère et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Humain, équipement et aura sont des sous-types, pas des types de carte.

- La dernière capacité du Rôdeur des cimetières vérifie le nombre de types de carte parmi les cartes exilées par lui, pas le nombre de cartes exilées. Par exemple, si le Rôdeur des cimetières a exilé deux cartes de créature, les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins, pas {2} de moins.

Rôdeur des égouts

{3}{U}

Créature : esprit

3/3

Le Rôdeur des égouts ne peut pas être bloqué tant qu'il attaque seul.

Perturbation {3}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Raccourci par les égouts

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée tant qu'elle attaque seule.

Si le Raccourci par les égouts devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- Si le Rôdeur des égouts ou la créature enchantée par le Raccourci par les égouts attaque avec une autre créature et devient bloqué, retirer l'autre créature du combat ne fait pas qu'il devienne non-bloqué.

Runo Stromkirk

{1}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc

1/4

Vol

Quand Runo Stromkirk arrive sur le champ de bataille, mettez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 est révélée de cette manière, transformez Runo Stromkirk.

////

Krothuss, seigneur des profondeurs

Créature légendaire : kraken et horreur

3/5

Vol

À chaque fois que Krothuss, seigneur des profondeurs attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton qui est une copie d'une autre créature attaquante ciblée. Si cette créature est un kraken, un léviathan, une pieuvre ou un grand serpent, créez deux de ces jetons à la place.

- Vous choisissez quel adversaire ou planeswalker adverse le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Krothuss, seigneur des profondeurs attaque.

- Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple avec l'entraînement).
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature ait des marqueurs sur elle, que des auras et/ou des équipements lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui pourraient avoir transformé un permanent non-créature en créature. Si le jeton n'est pas une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille, il n'attaque pas.
- Si la créature copiée a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par Krothuss copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Sauveur d'Ollenbock

$\{1\}\{W\}\{W\}$

Créature : humain et soldat

1/2

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que le Sauveur d'Ollenbock s'entraîne, exilez jusqu'à une autre créature ciblée depuis le champ de bataille ou carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Quand le Sauveur d'Ollenbock quitte le champ de bataille, mettez les cartes exilées sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires.

- Une créature « s'entraîne » quand un marqueur +1/+1 est mis sur elle en conséquence de la résolution de sa capacité d'entraînement.

Solitaire irascible

{2} {R} {R}

Créature : humain et loup-garou

3/3

À chaque fois que le Solitaire irascible subit des blessures, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

{1} {R} : le Solitaire irascible gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Vengeur de la hurlemeute

Créature : loup-garou

4/4

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez subit des blessures, le Vengeur de la hurlemeute inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

{1} {R} : le Vengeur de la hurlemeute gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- La capacité déclenchée sur chaque face fonctionne quand même, même si ces blessures font que cette créature meurt.
- Si les blessures font que cette créature meurt avant que la capacité déclenchée ne se résolve, utilisez les dernières informations connues pour déterminer si cette créature avait oui ou non des capacités comme le contact mortel et le lien de vie. Si c'était le cas, ces capacités s'appliqueront aux blessures.

Sorin le morose

{2} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Sorin

4

+1: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

-2: Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec le vol et le lien de vie.

-7 : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie.

- Si vous choisissez de ne pas révéler la carte que vous avez regardée avec la première capacité de loyauté de Sorin, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.
-

Statue angoissante

{3}

Créature-artefact : construction

1/2

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

Mettez un marqueur « présage » sur la Statue angoissante.

Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins trois marqueurs « présage » sur la Statue angoissante, dégagez-la, puis transformez-la.

////

Batteuse abandonnée

Créature-artefact : construction

5/5

Au début de votre première phase principale, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Vous ne pouvez pas engager la Statue angoissante pour gagner un mana supplémentaire pendant que vous résolvez sa capacité déclenchée pendant votre étape de fin.

Statuette sanguine

{1}{R}

Artefact

Quand la Statuette sanguine arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un jeton Sang, vous pouvez faire que la Statuette sanguine devienne une créature-artefact 3/3 Vampire avec la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si après être devenue une créature, la Statuette sanguine devient sujette à un effet qui réduit ou qui augmente son endurance, sacrifier un autre jeton Sang ne vous permet pas de contrer cet effet. Par exemple, si un sort qui se résout lui donne -2/-2 jusqu'à la fin du tour, c'est une créature 1/1 même si vous établissez à nouveau sa force à 3/3.
- Si un autre effet établit la force et/ou l'endurance de la Statuette sanguine à une autre valeur, sacrifier un jeton Sang l'établit à nouveau à 3/3. Cependant, elle serait toujours sujette à toute augmentation ou réduction qui s'appliquent, comme décrit ci-dessus.

Sur invitation uniquement

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez un nombre entre 0 et 13. Chaque joueur sacrifie autant de créatures.

- Les nombres que vous pouvez choisir incluent 0 et 13.
- Si un joueur contrôle moins de créatures que le nombre choisi, il sacrifie toutes ses créatures.

- En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur dans l'ordre du tour choisit quelles créatures il va sacrifier, puis toutes les créatures choisies par tous les joueurs sont sacrifiées en même temps. Les joueurs connaissent les choix faits par les joueurs avant eux.

Témoin cruel

{2} {U} {U}

Créature : oiseau et horreur

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.

- Si vous ne mettez pas la carte dans votre cimetière, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

Thalia, gardienne de Thraben

{1} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/1

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

- La capacité de Thalia affecte chaque sort qui n'est pas un sort de créature, y compris les vôtres.
- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Toxrill, le corrosif

{5} {B} {B}

Créature légendaire : limace et horreur

7/7

Au début de chaque étape de fin, mettez un marqueur « boue » sur chaque créature que vous ne contrôlez pas. Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -1/-1 pour chaque marqueur « boue » sur elles.

À chaque fois qu'une créature que vous ne contrôlez pas avec un marqueur « boue » sur elle meurt, créez un jeton de créature 1/1 noire Limace.

{U} {B}, sacrifiez une limace : Piochez une carte.

- La deuxième et la troisième capacité de Toxrill, le corrosif s'appliquent à toutes les créatures que vous ne contrôlez pas qui ont des marqueurs « boue », même si ces marqueurs « boue » viennent d'une autre source que la première capacité de Toxrill.
- La troisième capacité de Toxrill se déclenche quand une créature qu'un adversaire contrôle avec un marqueur « boue » sur elle meurt pour une raison quelconque, pas seulement parce que son endurance est réduite par la deuxième capacité de Toxrill.
- Une autre carte, le Vasard, fait que les créatures non-Horreur avec des marqueurs « boue » sur elles perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 2/2. Si vous contrôlez à la fois Toxrill et

le Vasard, ces créatures non-Horreur sont des créatures 2/2 sans capacité qui gagnent également -1/-1 pour chaque marqueur « boue ».

Tueuse indolente

{3} {B}

Créature : vampire et assassin

4/2

Quand la Tueuse indolente arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour si cet adversaire ne contrôle aucune autre créature.

- La capacité de la Tueuse indolente se déclenche même si tous vos adversaires contrôlent plus d'une seule créature. Si le contrôleur de la créature ciblée contrôle d'autres créatures au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Notamment, ce joueur pourrait lancer un sort de créature avec le flash ou créer un jeton de créature en réponse pour éviter l'effet -2/-2.
-

Vampire accueillante

{2} {W}

Créature : vampire

2/3

Vol

À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La capacité de la Vampire accueillante vérifie la force des autres créatures uniquement au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Si une de ces créatures a une force inférieure ou égale à 2, la capacité se déclenche. Une fois que la capacité se déclenche, faire passer la force de cette créature au-dessus de 2 n'affectera pas cette capacité. De même, réduire la force d'une créature à 2 ou moins après qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne déclenchera pas la capacité.
 - Si des créatures arrivent sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 ou qu'un effet continu tel que celui des Festivités du mariage s'applique aux créatures sur le champ de bataille, ces effets s'appliquent quand vous vérifiez pour voir si la capacité de la Vampire accueillante se déclenche.
-

Vampire dominatrice

{1} {R} {R}

Créature : vampire

3/3

Quand la Vampire dominatrice arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de vampires que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous gardez le contrôle de la créature jusqu'à la fin du tour même si le nombre de vampires que vous contrôlez change après que la capacité s'est résolue.

Vers la nuit

{3} {R}

Rituel

On passe à la nuit. Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes plus une.

- Si vous vous défaussez de zéro carte, vous piochez une carte.

Vider de son sang

{2} {B} {B}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour.

Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- Si Vider de son sang se résout, son effet fait que la créature est exilée à tout moment où elle devrait mourir ce tour-là, pas seulement si elle devait mourir parce qu'elle a une endurance inférieure ou égale à 0.

Viser la tête

{2} {B}

Rituel

Choisissez l'un —

- Exilez un zombie ciblé.
- Un adversaire ciblé exile deux cartes de sa main.

- Si l'adversaire ciblé n'a qu'une seule carte en main, il exile cette carte.

Visionnaire voltaïque

{1} {R}

Créature : humain et sorcier

3/1

{T} : La Visionnaire voltaïque vous inflige 2 blessures.

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand vous jouez une carte exilée par la Visionnaire voltaïque, transformez la Visionnaire voltaïque.

////

Berserker survoltée

Créature : humain et berserker

4/3

La Berserker survoltée ne peut pas bloquer.

- Jouer une carte de cette manière suit les restrictions de temps habituelles pour cette carte. Par exemple, si vous jouez un terrain de cette manière, vous ne pouvez le faire que pendant votre phase principale tant que la pile est vide et seulement si vous n'avez pas encore joué un terrain (à moins qu'un autre effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires).
- Quand vous jouez un sort exilé de cette manière, la Visionnaire voltaïque se transforme avant que ce sort ne se résolve.
- Si la Visionnaire voltaïque se transforme en Berserker survoltée après qu'elle a été déclarée comme bloqueur, elle n'est pas retirée du combat et elle bloque encore.

Voix des bénis
 {W}{W}
 Créature : esprit et clerc
 2/2

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

Tant que la Voix des bénis a au moins quatre marqueurs +1/+1 sur elle, elle a le vol et la vigilance.

Tant que la Voix des bénis a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle, elle a l'indestructible.

- La première capacité de la Voix des bénis se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Si la Voix des bénis subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la première capacité de la Voix des bénis 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, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de la Voix des bénis ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la première capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Acquérir le vol après qu'elle a été bloquée ne fera pas que la Voix des bénis devienne non-bloquée.

Voyageuse innocente

{2} {B} {B}

Créature : humain

1/3

Au début de votre entretien, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si personne ne fait ainsi, transformez la Voyageuse innocente.

////

Envahisseuse malveillante

Créature : vampire

3/3

Vol

L'Envahisseuse malveillante gagne +2/+0 tant qu'un adversaire contrôle un humain.

- Quand la capacité de la Voyageuse innocente se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit de sacrifier une créature ou non et quelle créature sacrifier le cas échéant, 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. Si aucune créature n'est sacrifiée de cette manière, la Voyageuse innocente est transformée.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER INNISTRAD : NOCE ÉCARLATE

Alchimie artérielle

{2} {R}

Enchantement

Quand l'Alchimie artérielle arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang pour chaque adversaire que vous avez. (*C'est un artefact avec « {I}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

Les jetons Sang que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +2/+0 » et équipement {2}.

- Les jetons Sang cessent d'être des équipements si l'Alchimie artérielle quitte le champ de bataille. Si certains d'entre eux sont attachés à des créatures à ce moment-là, ils deviennent détachés.
 - Si vous contrôlez plus d'une Alchimie artérielle, les créatures équipées avec un équipement Sang gagnent +2/+0 pour chaque Alchimie artérielle. Le coût d'équipement est quand même {2}.
 - Si un jeton Sang est pour une raison quelconque à la fois une créature et un équipement, il ne peut pas être attaché à une créature.
-

Arcaniste spectral

{3} {U}

Créature : esprit et sorcier

3/2

Vol

Quand l'Arcaniste spectral arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre d'esprits que vous contrôlez depuis un cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

- Si vous choisissez de lancer le sort, vous devez le faire au moment où la capacité de l'Arcaniste spectral se résout. Vous ne pouvez pas attendre et le lancer plus tard.
- Si vous lancez un sort sans payer son coût de mana, vous pouvez choisir de payer des coûts supplémentaires (comme le kick) mais pas des coûts alternatifs (comme le flashback).
- Si vous lancez un sort avec X dans son coût de mana de cette manière, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Archifilleux d'Ombregrange

{6} {B}

Créature : démon

8/4

Quand l'Archifilleux d'Ombregrange arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force la plus élevée parmi les créatures sacrifiées de cette manière.

Folie — {2} {B}, payez 8 points de vie. *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous-en vers l'exil.*

Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

- Si un joueur contrôle plus d'une créature ayant la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle pendant que la première capacité de l'Archifilleux d'Ombregrange se résout, ce joueur choisit laquelle de ces créatures il sacrifie.
- Dans une partie de *Magic*, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière d'un joueur depuis n'importe quelle autre zone ne font pas que ces cartes sont défaussées.
- La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pouvez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou parce que vous avez trop de cartes dans votre main pendant votre étape de nettoyage. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.
- Une carte avec la folie qui est défaussée compte comme ayant été défaussée même si elle est mise en exil au lieu d'être mise dans un cimetière. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.

- Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.
- Lancer un sort avec la folie ignore les règles de restriction de temps basées sur le type de carte de la carte. Par exemple, vous pouvez lancer une créature avec la folie si vous vous en défaussez pendant le tour d'un adversaire.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de folie) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. La folie ne vous donne pas d'autre chance de la lancer plus tard.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité déclenchée de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient, si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payé.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité, en notant que la carte dont vous vous êtes défaussé n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Sa capacité déclenchée de folie sera placée sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité aura complètement fini de se résoudre.

Argousine Markov

{4}{R}{R}

Créature : vampire et soldat

6/6

À chaque fois que l'Argousine Markov ou un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Argousine Markov se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois qu'une créature blessée par l'Argousine Markov ce tour-ci meurt, créez un jeton Sang. *(C'est un artefact avec « {I}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

Si l'Argousine Markov meurt en même temps qu'une autre créature, sa dernière capacité se déclenche si elle a infligé des blessures à cette créature ce tour-ci.

Bague de mariage

{2}{W}{W}

Artefact

Quand la Bague de mariage arrive sur le champ de bataille, si elle a été lancée, un adversaire ciblé crée un jeton qui en est une copie.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage pioche une carte pendant son tour, vous piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage gagne des points de vie pendant son tour, vous gagnez autant de points de vie.

- Les conditions de déclenchement de la deuxième et de la troisième capacité de la Bague de mariage s'intéressent aux adversaires qui contrôlent des artefacts appelés Bague de mariage, pas seulement la copie jeton créée par sa première capacité.
-

Donal, héraut d'ailes

{2} {U} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort de créature non-légendaire avec le vol, vous pouvez le copier, excepté que la copie est un esprit 1/1 en plus de ses autres types.

Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. (*La copie 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 ».
 - La copie se souvient des décisions qui ont été prises pour le sort d'origine au moment où il a été lancé, y compris les valeurs choisies pour X dans son coût de mana et si des coûts alternatifs ou supplémentaires avaient été choisis. Par exemple, si le sort de créature d'origine avait le kick et que son coût de kick avait été payé, la copie est elle aussi kickée.
-

Fauteurs de troubles de la croisée

{5} {B}

Créature : vampire

5/5

Les vampires attaquants que vous contrôlez ont le contact mortel et le lien de vie.

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Vous pouvez payer 2 points de vie uniquement une fois pour chaque vampire qui meurt. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois pour la même capacité déclenchée et piocher plusieurs cartes.
-

Heure du prédateur

{1} {B}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Vous pouvez regarder et 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 lancer ce sort. »

- Vous devez payer tous les coûts pour jouer les cartes exilées de cette manière et vous devez suivre toutes les permissions et les restrictions de temps normales. Par exemple, si vous jouez un terrain de cette manière, vous ne pouvez le faire que pendant votre phase principale tant que la pile est vide et seulement si vous n'avez pas encore joué un terrain (à moins qu'un autre effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires).
-

Imitation obsédante

{2} {U}

Rituel

Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de créature révélée de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'il est 1/1, que c'est un esprit en plus de ses autres types, et qu'il a le vol. Si aucune carte de créature n'a été révélée de cette manière, renvoyez l'Imitation obsédante dans la main de son propriétaire.

- Les cartes révélées restent au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires.
-

Incendiaire de minuit

{3} {R}

Créature : vampire

3/2

Quand l'Incendiaire de minuit arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à X artefacts sans capacités de mana ciblés, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

- La capacité déclenchée de l'Incendiaire de minuit ne peut pas cibler les artefacts qui ont des capacités de mana activées ou déclenchées. Une capacité de mana activée pourrait ajouter du mana à la réserve de mana d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve de mana d'un joueur et se déclenche sur la base de l'activation d'une capacité de mana.
-

Révélation occulte

{X} {U}

Éphémère

Piochez X cartes, puis défaussez-vous de X cartes. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol pour chaque type de carte parmi les cartes défaussées de cette manière.

- Les types de carte dont vous pouvez vous défausser incluent artefact, créature, enchantement, terrain, planeswalker, éphémère et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Humain, équipement et aura sont des sous-types, pas des types de carte.
-

Scion de l'opulence

{2} {R}

Créature : vampire et noble

3/1

À chaque fois que le Scion de l'opulence ou un autre vampire non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

{R}, sacrifiez deux artefacts : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Jouer une carte de cette manière suit les restrictions de temps habituelles pour cette carte. Par exemple, si vous jouez un terrain de cette manière, vous ne pouvez le faire que pendant votre phase principale tant que la pile est vide et seulement si vous n'avez pas encore joué un terrain (à moins qu'un autre effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires).
-

Strefan, progéniteur Maurer

{2} {B} {R}

Créature légendaire : vampire et noble

3/2

Vol

Au début de votre étape de fin, créez un jeton Sang pour chaque joueur qui a perdu des points de vie ce tour-ci.

À chaque fois que Strefan attaque, vous pouvez sacrifier deux jetons Sang. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de vampire de votre main. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité déclenchée de Strefan compte le nombre de joueurs qui ont perdu n'importe quelle quantité de points de vie, même s'ils ont aussi gagné autant de points de vie ou plus ce tour-ci.
-

Suzerain de Cerclecreux

{4} {G} {G}

Créature : loup

4/4

Flash

Au début de votre entretien, pour chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

- Si vous contrôlez une créature qui est à la fois un loup et un loup-garou, elle n'est comptée qu'une fois pour la capacité déclenchée du Suzerain de Cerclecreux.
-

Timothar, baron des chauves-souris
{4} {B} {B}
Créature légendaire : vampire et noble
4/4

Parade — Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois qu'un autre vampire non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1} et l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol. Il acquiert « Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-la et renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille engagée. »

- La dernière capacité de Timothar est liée à la capacité qu'il accorde au jeton Chauve-souris. Si un effet de remplacement vous fait créer plus d'un jeton Chauve-souris avec cet effet, ils ont tous cette capacité liée, et la carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille si l'un d'eux inflige des blessures de combat à un joueur.
 - Si la carte exilée n'est plus en exil pour une raison quelconque quand la capacité déclenchée du jeton Chauve-souris se résout, vous sacrifiez quand même le jeton Chauve-souris.
 - Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie du jeton Chauve-souris ou qu'un autre effet crée une copie du jeton Chauve-souris, elle aura la capacité déclenchée accordée par Timothar, mais elle ne sera pas liée à la capacité de Timothar et ne renverra pas la carte sur le champ de bataille. Cependant, la capacité déclenchée qu'elle acquiert vous fera quand même sacrifier la copie de la chauve-souris quand elle infligera des blessures de combat à un joueur.
 - La capacité de chaque jeton Chauve-souris que vous créez fait uniquement référence à la carte que vous exilez pendant la résolution de la capacité qui a créé ce jeton. Quand elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous ne renvoyez que cette carte sur le champ de bataille, pas les autres cartes exilées par Timothar.
 - 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 pouvez pas payer {1} et vous ne créez pas de jeton.
 - La dernière capacité de Timothar se déclenche quand n'importe quel vampire non-jeton que vous contrôlez meurt, pas seulement les vampires non-jeton que vous possédez. Si vous contrôlez Timothar et le vampire non-jeton d'un autre joueur et que ce vampire meurt, vous pouvez payer {1} pour exiler cette carte depuis son cimetière.
 - Le contrôleur du jeton Chauve-souris au moment où il inflige des blessures de combat à un joueur sera le contrôleur de sa capacité déclenchée, et la carte exilée sera renvoyée sur le champ de bataille sous le contrôle de ce joueur.
-

Tisseuse de destin

{4} {B} {B}

Créature : araignée et horreur

1/8

Portée

Association d'âmes (*Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.*)

Tant que la Tisseuse de destin est associée à une autre créature, chacune de ces créatures a « Quand cette créature meurt, piochez un nombre de cartes égal à sa force. »

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes vous piochez.

Umbris, manifestation de la peur

{3} {U} {B}

Créature légendaire : cauchemar et horreur

1/1

Umbris, manifestation de la peur gagne +1/+1 pour chaque carte que vos adversaires possèdent en exil. À chaque fois qu'Umbris ou un autre cauchemar ou horreur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte de terrain.

- La première capacité d'Umbris, manifestation de la peur compte toutes les cartes que vos adversaires possèdent en exil, pas seulement les cartes exilées par la deuxième capacité.

Valse sinistre

{3} {B} {R}

Rituel

Choisissez trois cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Renvoyez sur le champ de bataille deux d'entre elles au hasard et mettez l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

- Si seulement une ou deux cartes de créature sont des cibles légales au moment où la Valse sinistre se résout, toutes les cibles légales sont mises sur le champ de bataille et aucune carte n'est mise au-dessous de votre bibliothèque.