

Notes de publication *Dominaria uni*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 21 juillet 2022

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 *Dominaria uni* portant le code d'extension DMU sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Innistrad : chasse de minuit*, *Innistrad : nocte écarlate*, *Kamigawa : la dynastie Néon*, *Les rues de la Nouvelle-Capenna*, et *Dominaria uni*.

Les cartes *Commander Dominaria uni* avec le code d'extension DMC et numérotées 1-48 (et leurs versions alternatives numérotées 49-96) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension DMC et numérotées 97 et plus sont des réimpressions légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est déjà 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 : lecture rapide

Si vous êtes du genre à lire directement les dernières pages d'un livre pour savoir comment il se termine, alors la capacité de lecture rapide est faite pour vous. Une saga avec la capacité de lecture rapide vous permet de choisir le

chapitre auquel elle commence. Elle arrive sur le champ de bataille avec autant de marqueurs « sagesse », et seule la capacité de ce chapitre se déclenche après qu'elle arrive sur le champ de bataille.

Le terrifiant retour de Nattes

{2} {B}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, chaque adversaire se défait d'une carte.

II — Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

III — Un adversaire ciblé peut sacrifier un permanent non-terrain, non-jeton. S'il ne le fait pas, il perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

Notes sur la lecture rapide

- Au moment où une saga avec la lecture rapide arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un nombre entre un et le numéro de chapitre le plus élevé de cette saga. La saga arrive sur le champ de bataille avec le nombre de marqueurs « sagesse » choisi. Choisir le nombre ou mettre les marqueurs sur la saga n'utilise pas la pile, et on ne peut pas y répondre.
- Normalement, si plusieurs marqueurs « sagesse » sont mis sur une saga en même temps, toutes les capacités de chapitre appropriées se déclenchent. La capacité de lecture rapide crée une exception à cette règle : pendant le tour où une saga avec la lecture rapide arrive sur le champ de bataille, ses capacités de chapitre ne se déclenchent pas à moins qu'il n'y ait exactement le même nombre de marqueurs « sagesse » sur elle que le numéro de chapitre de cette capacité.
- Si un effet de remplacement modifie le nombre de marqueurs avec lesquels un permanent arrive sur le champ de bataille, cet effet est appliqué *après* que vous avez choisi le nombre de marqueurs « sagesse » que la saga aura au moment d'arriver. Dans ce cas, seule la capacité de chapitre avec le même numéro de chapitre que le nombre de marqueurs « sagesse » avec lequel elle est arrivée sur le champ de bataille se déclenche, peu importe le nombre que vous avez choisi.
- Lors des tours suivants, une saga avec la lecture rapide suit les règles normales des enchantements de saga. Consultez la section « Notes générales sur les sagas » ci-dessous.

Notes générales sur les sagas

- Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, son contrôleur met un marqueur « sagesse » sur elle. Au moment où votre première phase principale commence (immédiatement après votre étape de pioche), vous mettez un autre marqueur « sagesse » sur chaque saga que vous contrôlez. Mettre un marqueur « sagesse » sur une saga d'une de ces manières n'utilise pas la pile.
- Chaque symbole à gauche de l'encadré de texte d'une saga représente une *capacité de chapitre*. Une capacité de chapitre est une capacité déclenchée qui se déclenche quand un marqueur « sagesse » qui est mis sur une saga fait que le nombre de marqueurs « sagesse » sur la saga devient supérieur ou égal au numéro du chapitre de la capacité (voir les exceptions pour la lecture rapide ci-dessus). Les capacités de chapitre sont mises sur la pile et il est possible d'y répondre.
- Une capacité de chapitre spécifique ne se déclenche pas si un marqueur « sagesse » est mis sur une saga qui avait déjà un nombre de marqueurs « sagesse » supérieur ou égal au numéro de ce chapitre. Par exemple, le troisième marqueur « sagesse » mis sur une saga déclenche la capacité du chapitre III, mais celles des chapitres I et II ne se déclenchent pas à nouveau.

- Une fois qu'une capacité de chapitre s'est déclenchée, la capacité sur la pile n'est pas affectée par le fait que la saga gagne ou perde des marqueurs, ou qu'elle quitte le champ de bataille.
- Si plusieurs capacités de chapitre se déclenchent en même temps, leur contrôleur les met sur la pile dans l'ordre de son choix. Si l'une d'elles requiert des cibles, ces cibles sont choisies au moment où les capacités sont mises sur la pile, avant que l'une d'entre elles ne se résolve.
- Si des marqueurs sont retirés d'une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit des marqueurs « sagesse ». Retirer des marqueurs « sagesse » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d'un chapitre précédent.
- Une fois que le nombre de marqueurs « sagesse » sur une saga est supérieur ou égal au plus grand numéro de ses capacités de chapitre, le contrôleur de la saga la sacrifie dès que sa capacité de chapitre a quitté la pile, probablement parce qu'elle s'est résolue ou a été contrecarrée. Cette action basée sur l'état n'utilise pas la pile.

Nouvelle capacité mot-clé : enrôlement

L'enrôlement est une nouvelle capacité mot-clé qui permet à une créature attaquante avec l'enrôlement de recevoir le soutien d'une autre créature qui aurait pu attaquer.

Cavalière argiviane

{2}{W}

Créature : orque et chevalier

2/2

Enrôlement (Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)

Quand la Cavalière argiviane arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

- Le joueur attaquant choisit s'il veut engager une créature pour une capacité d'enrôlement immédiatement après avoir engagé les créatures avec lesquelles il a choisi d'attaquer. Vous ne pouvez pas choisir d'enrôler une créature plus tard.
- Pour enrôler une créature, cette créature doit être dégagée, elle ne doit pas attaquer (même si elle a la vigilance), et elle doit avoir la célérité ou avoir été sous le contrôle de ce joueur attaquant depuis le début de son tour en cours.
- Quand un joueur engage une créature pour la capacité d'enrôlement d'une créature attaquante, cette créature attaquante gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la créature engagée. C'est une capacité déclenchée qui va sur la pile immédiatement après que les attaquants ont été déclarés lors de l'étape de déclaration des attaquants.
- Vous ne pouvez engager qu'une seule créature pour une capacité d'enrôlement d'une créature attaquante, et une même créature ne peut pas être engagée pour plus d'une capacité d'enrôlement.

Nouvelle mécanique de jeu : les marqueurs « étourdissement »

Cette extension présente les marqueurs « étourdissement », une nouvelle façon d'empêcher les permanents engagés de se dégager.

Gagner du temps

{2}{W}

Éphémère

Kick {1}{U} (*Vous pouvez payer {1}{U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Si ce sort a été

kické, mettez un marqueur « étourdissement » sur

chacune de ces créatures. (*Si un permanent avec un*

marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé,

retirez-lui en un à la place.)

Piochez une carte.

- Si un permanent engagé avec un marqueur « étourdissement » sur lui devait devenir dégagé, un marqueur « étourdissement » lui est retiré à la place. C'est un effet de remplacement.
- Les marqueurs « étourdissement » remplacent le dégagement pour n'importe quelle raison, y compris si les joueurs dégagent des permanents engagés pendant leur étape de dégagement.
- Si un permanent a plus d'un marqueur « étourdissement » sur lui, un seul sera retiré à chaque fois qu'il devrait devenir dégagé.
- Les capacités qui se déclenchent quand un permanent « devient dégagé » ne se déclenchent pas si un marqueur « étourdissement » est retiré à la place.
- Si dégager un permanent fait partie d'un coût (comme pour la première capacité de la Fontaine à halo), vous pouvez payer ce coût en « dégageant » un permanent engagé avec un marqueur « étourdissement » sur lui. Le marqueur « étourdissement » sera retiré et la créature restera engagée. Cependant, le coût sera quand même payé.
- En revanche, si dégager plusieurs permanents fait partie d'un coût (comme ceux des deux dernières capacités de la Fontaine à halo), vous ne pouvez pas « dégager » le même permanent plus d'une fois pour payer ce coût.
- Les marqueurs « étourdissement » existent indépendamment des effets qui les ont créés. Si un permanent n'a pas de marqueurs « étourdissement » sur lui, il se dégage normalement.
- Les marqueurs « étourdissement » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et ils ne font pas acquérir de capacités aux permanents sur lesquels ils se trouvent. Ils ne sont pas affectés par des effets qui font que les permanents perdent toutes leurs capacités.

Nouvelle mécanique de jeu : jeton Lithoforce

Les jetons Lithoforce sont une nouvelle sorte de jeton d'artefact. Ils peuvent être engagés pour du mana incolore qui peut être dépensé pour tout ce que vous voulez, excepté pour ancer un sort non-artefact.

La plate-forme de mana

{3}

Artefact légendaire

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, créez un jeton Lithoforce engagé. (*C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »*)

{X}{X}{X}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Les jetons Lithoforce sont une nouvelle sorte de jeton prédéfini. Chacun a le sous-type d'artefact lithoforce et la capacité « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »
- Vous pouvez utiliser le {C} ajouté par un jeton Lithoforce sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.
- Bien que les cartes de l'extension *Dominaria uni* qui créent des jetons Lithoforce créent un jeton Lithoforce engagé, arriver sur le champ de bataille engagé ne fait pas partie de la définition du jeton. Notamment, si vous créez un jeton qui est une copie d'un jeton Lithoforce, la copie du jeton n'arrivera pas sur le champ de bataille engagée.

Retour de cycle de terrains : « terrains de douleur »

Dominaria uni inclut six terrains non-base pouvant être engagés pour obtenir une de leurs deux couleurs.

Landes d'Adarkar

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

- Les blessures qui vous sont infligées font partie de la deuxième capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Comme la plupart des terrains, chaque terrain de ce cycle est incolore. Les blessures qui vous sont infligées proviennent d'une source incolore.

Retour de mécanique : kick

Le kick est un mot-clé déjà vu qui vous permet de payer un peu plus pour donner à vos sorts un peu de peps.

Sabotage agressif

{2}{B}

Rituel

Kick {R} (*Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes. Si ce sort a été kické, il inflige 3 blessures à ce joueur.

- Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois un coût de kick.
- Si vous mettez un permanent avec une capacité de kick sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas le kicker.
- Si vous copiez un sort d'éphémère ou de rituel kické, la copie est également kickée. Si une carte ou un jeton arrive sur le champ de bataille en tant que copie d'un permanent, le nouveau permanent n'est pas kické, même si l'original l'était.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Retour de mot de capacité : domaine

Domaine est un mot de capacité de retour trouvable sur les cartes qui s'améliorent si vous contrôlez plus de types de terrain de base.

Salve d'artillerie

{1}{W}

Éphémère

Domaine — La Salve d'artillerie inflige X blessures à une créature engagée ciblée, X étant 1 plus le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

- Les capacités de domaine comptent le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, pas combien de terrains vous contrôlez ou combien sont d'un certain type.
- Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt. Les types de terrain autres que les types de terrain de base (comme désert) ne contribuent pas aux capacités de domaine.

Nouveau cycle de cartes : contaminateurs

Les contaminateurs sont un cycle de cinq créatures Phyrexian, une pour chacune des cinq couleurs. Chaque contaminateur a trois capacités : une capacité mot-clé, une capacité qui vous permet de payer 2 points de vie pour réduire le coût d'un sort de permanent de sa couleur que vous lancez, et une capacité déclenchée qui vous récompense pour avoir lancé des sorts de permanent de sa couleur.

Contaminateur des rêves

{3}{U}{U}

Créature : phyrexian et sphinx

4/3

Vol

En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de permanent bleus, vous pouvez payer 2 points de vie. Ces sorts coûtent {U} de moins à lancer si vous avez payé des points de vie de cette manière. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana bleu que vous payez. À chaque fois que vous lancez un sort de permanent bleu, piochez une carte.

- Vous ne pouvez payer le coût supplémentaire qu'une fois par sort de permanent.
- Certains joueurs pourraient faire un raccourci et penser que les contamineurs transforment en réalité un des symboles de mana coloré du coût du sort en symbole de mana phyrexian. Malgré les similarités de fonctionnement, cette capacité ne fait pas que les sorts ont des symboles de mana phyrexian dans leurs coûts. Désolé pour l'Extracteur de rage !
- La capacité déclenchée se déclenche à chaque fois que vous lancerez un sort de permanent de la couleur appropriée, quels que soient les coûts que vous avez payés pour le lancer. Cette capacité se déclenche et se résout avant que le sort qui a provoqué son déclenchement ne se résolve. Il se résoudra même si le sort qui a provoqué son déclenchement est contr carré.
- Si vous visez le parachèvement, vous pouvez choisir de payer le coût supplémentaire de 2 points de vie même si les propres coûts du sort ne seraient pas réduits de cette manière. Les praetors approuvent.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DOMINARIA UNI

Ajani, agent en sommeil

{1}{G}{G/W/P}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

4

Parachevé (*{G/W/P}* peut être payé au choix avec *{G}*, *{W}* ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

+1: Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature ou de planeswalker, mettez-la dans votre main. Sinon, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

-3: Ciblez jusqu'à trois créatures. Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre chacune d'elles. Elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

-6: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort de créature ou de planeswalker, un adversaire ciblé gagne deux marqueurs « poison » ».

- Vous choisissez de payer *{G}*, *{W}* ou 2 points de vie au moment où vous commencez à lancer le sort, en même temps que vous choisiriez des modes ou une valeur pour X dans un sort.
- Un symbole de mana phyrexian hybride est compté comme un symbole de mana normal quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte. Spécifiquement, la valeur de mana d'Ajani est toujours 4, même si vous payez *{1}{G}{W}* et 2 points de vie pour le lancer.
- Phyrexian n'est pas une couleur ou un type de mana, et les joueurs ne peuvent pas ajouter de mana phyrexian. Ce n'est qu'un symbole qui vous donne un autre moyen de payer un sort ou une capacité.
- Parachevé est un effet de remplacement, et il s'applique seulement à un permanent qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs « loyauté ». Tous les autres effets de remplacement qui s'appliqueraient au nombre de marqueurs « loyauté » qu'il a au moment où il arrive sur le champ de bataille s'appliquent normalement.

- La capacité parachevé ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.

Âme de Vent des vertus

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

Créature légendaire : chat et avatar

5/4

À chaque fois que l'Âme de Vent des vertus arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et sous votre contrôle, une carte de terrain depuis un cimetière.

{G}, défaussez-vous d'une carte de terrain : Vous gagnez 3 points de vie.

{1}{R}, défaussez-vous d'une carte de terrain : Piochez une carte.

{2}{B}, défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Âme de Vent des vertus acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

- Si l'Âme de Vent des vertus arrive sur le champ de bataille attaquante, sa première capacité se déclenche seulement une fois pendant ce combat.
- Vous choisissez la carte de terrain au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que la capacité a commencé à se résoudre, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce qu'elle ait fini de se résoudre. Notamment, personne ne peut répondre au terrain que vous choisissez en le retirant de votre cimetière.
- Vous pouvez activer la dernière capacité de l'Âme de Vent des vertus même si elle est déjà engagée. Elle acquiert quand même l'indestructible.

Amplificatrice guitûke

{1}{R}

Créature : humain et sorcier

1/2

Kick {2}{U} (*Vous pouvez payer {2}{U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Amplificatrice guitûke arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Amplificatrice guitûke gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité déclenchée de l'Amplificatrice guitûke se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

Ancêtre à dos argenté

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

Créature : grand singe et shaman

5/7

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, choisissez l'un —

- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
- Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Vous gagnez 4 points de vie.

- La capacité déclenchée de l'Ancêtre à dos argenté se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Archange de la colère

{2}{W}{W}

Créature : ange

3/4

Kick {B} et/ou {R} (*Vous pouvez payer {B} et/ou {R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Vol, lien de vie

Quand l'Archange de la colère arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Quand l'Archange de la colère arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické deux fois, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous ne pouvez kicker l'Archange de la colère qu'une seule fois pour son coût de {B} et qu'une seule fois pour son coût de {R}. Vous pouvez le kicker deux fois en payant {B}{R}, mais vous ne pouvez pas le kicker deux fois en payant {B}{B} ou {R}{R}. Vous ne pouvez pas le kicker plus de deux fois.
 - S'il a été kické deux fois, chacune des deux dernières capacités de l'Archange de la colère se déclenche une fois. Autrement dit, il infligera 2 blessures à chacune des deux cibles ou deux fois 2 blessures à la même cible.
-

Arène de la forteresse

{1} {B}

Enchantement

Kick {G} et/ou {W} (*Vous pouvez payer {G} et/ou {W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand l'Arène de la forteresse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque fois qu'elle a été kickée.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Vous ne pouvez kicker l'Arène de la forteresse qu'une seule fois pour son coût de {G} et qu'une seule fois pour son coût de {W}. Vous pouvez la kicker deux fois en payant {G}{W}, mais vous ne pouvez pas la kicker deux fois en payant {G}{G} ou {W}{W}. Vous ne pouvez pas la kicker plus de deux fois.
- Normalement, les blessures de combat sont toutes infligées au même moment. Dans ce cas, la dernière capacité de l'Arène de la forteresse se déclenche une fois pour chaque adversaire auquel des créatures que vous contrôlez ont infligé des blessures de combat, peu importe le nombre de créatures qui ont infligé ces blessures. Si une de ces créatures a la double initiative ou l'initiative, la capacité se déclenche pour chaque adversaire ayant subi des blessures à chaque étape des blessures de combat.
- Au moment où la dernière capacité de l'Arène de la forteresse se résout, vous ne pouvez pas voir la carte de votre bibliothèque avant de choisir si vous la révélez ou non. Si vous choisissez de la révéler, vous devez la mettre dans votre main et vous perdez des points de vie.

Arrestation par un citoyen

{1} {W} {W}

Enchantement

Quand l'Arrestation par un citoyen arrive sur le champ de bataille, exilez une cible qu'un adversaire contrôle, créature ou planeswalker, jusqu'à ce que l'Arrestation par un citoyen quitte le champ de bataille.

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

Astor, porteur de lames

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et guerrier

4/4

Quand Astor, porteur de lames arrive sur le champ de bataille, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'équipement ou de véhicule parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Les équipements que vous contrôlez ont équipement {1}.

Les véhicules que vous contrôlez ont pilotage 1.

- Vous pouvez quand même activer n'importe quelle autre capacité d'équipement ou de pilotage que ce permanent a si vous le souhaitez.
- Une fois que la capacité d'équipement {1} ou de pilotage 1 est activée, faire qu'Astor, porteur de lames quitte le champ de bataille n'empêche pas la capacité de se résoudre.

Au service de la fosse

{3} {R}

Rituel

Kick {2} {B} (*Vous pouvez payer {2}{B}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

- Si un effet permet à Au service de la fosse d'être lancé pendant l'étape de fin et qu'il est kické, son contrôleur acquiert le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin de ce tour. La capacité déclenchée à retardement se déclenchera au début de l'étape de fin du prochain tour, mais vous ne pourrez pas sacrifier cette créature car vous ne la contrôlerez plus.

Aumônier ailecape

{3} {W}

Créature : humain et clerc

0/3

Défenseur

Quand l'Aumônier ailecape arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

- Comptez le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez au moment où la deuxième capacité se résout pour déterminer la quantité de jetons Oiseau que vous créez. Si l'Aumônier ailecape est encore sous votre contrôle à ce moment-là, il se compte lui-même.

- Si l'Aumônier ailecape arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle au même moment que d'autres créatures avec le défenseur, la deuxième capacité se déclenche une fois et la dernière capacité se déclenche une fois pour chacune de ces autres créatures.

Avancer dans les régions reculées

{2}{G}

Rituel

Kick {1}{W} (*Vous pouvez payer {1}{W}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Si ce sort a été kické, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

- Si Avancer dans les régions reculées a été kické, vous mettez deux jetons 1/1 blancs Soldat sur le champ de bataille, que vous avez trouvé une carte de terrain en cherchant dans votre bibliothèque ou non.

Baird, recruteur argivian

{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature avec une force supérieure à sa force de base, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

- Normalement, la force et l'endurance de base d'une créature sont la force et l'endurance imprimées sur la carte ou, pour un jeton, la force et l'endurance établies par l'effet qui l'a créé. Si un autre effet établit la force et l'endurance d'une créature à des nombres ou des valeurs spécifiques, celles-ci deviennent sa force et son endurance de base. Si un effet modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force et son endurance de base.
- Si une créature a une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force et son endurance, indiquée par un */* ou des symboles similaires dans l'encadré de force et d'endurance, cette capacité est prise en compte quand vous déterminez sa force et son endurance de base.
- Certaines créatures ont une force et une endurance de base de 0/0 et une capacité qui leur donne un bonus basé sur certains critères. Ce ne sont pas des capacités de définition de caractéristique et cette capacité ne modifie pas sa force et son endurance de base.

Balmor, capitaine mage de bataille

{U}{R}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

1/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de Balmor n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout, y compris Balmor lui-même. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas le bonus.
 - La dernière capacité de Balmor se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Baloth briseur de ligne

{3} {G} {G}

Créature : bête

4/5

Enrôlement *(Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)*

Le Baloth briseur de ligne ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.
-

Barricade ricanante

{2} {B}

Créature : cauchemar et mur

2/4

Défenseur

{2} {B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

- Vous pouvez sacrifier la Barricade ricanante avec sa propre capacité.
-

Berserker balduvian

{2} {R}

Créature : kor et berserker

1/3

Enrôlement *(Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)*

Quand le Berserker balduvian meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- Pour déterminer la quantité de blessures qu'il inflige, utilisez la force du Berserker balduvian au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille, pas sa force dans le cimetière.
-

Blaireau des marécages

{2}{G}

Créature : blaireau

3/3

Kick {B} (*Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand le Blaireau des marécages arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. (*Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

- Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.
-

Bloquer le mouvement

{1}{U}

Rituel

Engagez une créature ciblée et mettez trois marqueurs « étourdissement » sur elle. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.*)

Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec Bloquer le mouvement. Si la créature ciblée est engagée au moment où il se résout, vous mettez quand même trois marqueurs « étourdissement » sur elle.
-

Brandon de Radha

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

3/1

À chaque fois que le Brandon de Radha attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une force inférieure à la force du Brandon de Radha ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Domaine — {5}{R} : Le Brandon de Radha gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. N'activez qu'une seule fois par tour.

- Augmenter la force de la créature ciblée en réponse à la première capacité du Brandon de Radha peut faire qu'elle est une cible illégale pour la capacité. Cependant, une fois que la capacité se résout, elle ne pourra pas bloquer même si sa force devient supérieure à la force du Brandon de Radha.
-

Cavalier céleste tranchant

{2}{W}

Créature : humain et guerrier

2/2

Flash

Kick {2}{R} (*Vous pouvez payer {2}{R}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand le Cavalier céleste tranchant arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de créatures attaquantes.

- La capacité déclenchée du Cavalier céleste tranchant compte toutes les créatures attaquantes, même les créatures attaquantes que d'autres joueurs contrôlent.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, cette capacité déclenchée compte toutes les créatures attaquantes que chaque équipe attaquante contrôle.

Chantesprit vodaliane

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

Kick {1}{R} et/ou {1}{G}

La Chantesprit vodaliane arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'elle a été kickée.

Quand la Chantesprit vodaliane arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure à la force de la Chantesprit vodaliane tant que vous contrôlez la Chantesprit vodaliane.

- **ERRATUM** : La version française de la Chantesprit vodaliane a été imprimée par erreur avec le texte « arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 ». La version ci-dessus a été corrigée et a le bon texte. Vous ne pouvez kicker la Chantesprit vodaliane qu'une seule fois pour son coût de {1}{R} et qu'une seule fois pour son coût de {1}{G}. Vous pouvez la kicker deux fois en payant {2}{R}{G}, mais vous ne pouvez pas la kicker deux fois en payant {2}{R}{R} ou {2}{G}{G}. Vous ne pouvez pas la kicker plus de deux fois.
 - Si la force de la créature ciblée est supérieure ou égale à la force de la Chantesprit vodaliane quand la capacité déclenchée se résout, elle est une cible illégale pour la capacité, et vous n'en acquérez pas le contrôle. Cependant, une fois que la capacité se résout, modifier la force d'une des créatures ne met pas fin à l'effet de modification de contrôle.
-

Chevalière de la lumière de l'aube

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Initiative

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

{1}{W} : La Chevalière de la lumière de l'aube gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôlez deux Chevalières de la lumière de l'aube et que vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Une troisième Chevalière de la lumière de l'aube vous permet de gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
- La deuxième capacité de la Chevalière de la lumière de l'aube s'applique une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés. 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 de la Chevalière de la lumière de l'aube 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 de la Chevalière de la lumière de l'aube 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 de la Chevalière de la lumière de l'aube, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Colonie corallienne

{1}{U}

Créature : mur

1/4

Défenseur

{1}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez. *(Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

- Le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez est vérifié quand la capacité se résout.

Confinement temporaire

{1}{W}{W}

Enchantement

Quand le Confinement temporaire arrive sur le champ de bataille, exilez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 jusqu'à ce que le Confinement temporaire quitte le champ de bataille.

- La capacité du Confinement temporaire est une capacité unique qui crée deux effets instantanés : le premier qui exile les permanents quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie les cartes exilées sur le champ de bataille immédiatement après que le Confinement temporaire a quitté le champ de bataille.
- Si le Confinement temporaire quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, aucun permanent n'est exilé.
- Les auras avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 attachées à un permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Les cartes d'aura exilées de cette manière reviennent sur le champ de bataille attachées à un permanent qu'elles pourraient enchanter (en fonction de leur capacité d'enchanter) choisi par leur propriétaire. Elles ne peuvent enchanter aucun permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps qu'elles.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille. La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre permanent est toujours 0.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Confinement temporaire quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Conscrit de culte

{B}

Créature : squelette et guerrier

2/1

Le Conscrit de culte arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}{B} : Renvoyez le Conscrit de culte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez que si une créature non-squelette est morte sous votre contrôle ce tour-ci.

- La créature qui est morte ne doit pas nécessairement être encore dans le cimetière de son propriétaire pour satisfaire la restriction d'activation.
- De même, le Conscrit de culte n'a pas à se trouver dans une zone précise au moment où la créature meurt.
- Les jetons de créature qui meurent sont mis dans votre cimetière normalement (et cessent aussitôt d'exister). Si un jeton de créature non-Squelette est mort ce tour-ci, cela satisfait la restriction d'activation.

Danitha, espoir de Bénalia

{4}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

4/4

Initiative, vigilance, lien de vie

Quand Danitha, espoir de Bénalia arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à Danitha, une carte d'aura ou d'équipement de votre main ou de votre cimetière.

- Si vous tentez de mettre sur le champ de bataille une aura de cette manière alors que Danitha n'est plus sur le champ de bataille ou que cette aura ne peut pas légalement être attachée à Danitha, cette aura n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. À la place, elle reste dans sa zone précédente.
- En revanche, si vous tentez de mettre sur le champ de bataille un équipement non-aura de cette manière alors que Danitha n'est plus sur le champ de bataille ou que cet équipement ne peut pas légalement être attaché à Danitha, cet équipement arrive sur le champ de bataille détaché.

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

Kick {1}{B} (*Vous pouvez payer {1}{B}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

- Si Déchiqueter est kické, il peut cibler n'importe quel permanent non-terrain, pas seulement un artefact ou enchantement.

Djinn de la fontaine

{4}{U}{U}

Créature : djinn

4/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, choisissez l'un —

- Le Djinn de la fontaine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
 - Exilez le Djinn de la fontaine. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.
 - Regard 1.
- La capacité déclenchée du Djinn de la fontaine se résout avant que le sort d'éphémère ou de rituel qui a provoqué son déclenchement ne se résolve. Elle se résoudra même si le sort qui a provoqué son déclenchement a été contrecarré ou a autrement quitté la pile.

Djinn hautain

{1}{U}{U}

Créature : djinn

*/4

Vol

La force du Djinn hautain est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

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

- La capacité qui définit la force du Djinn hautain fonctionne dans toutes les zones.

- Une carte double dans votre cimetière ne compte qu'une seule fois pour la force du Djinn hautain, même si c'est à la fois un éphémère et un rituel.
-

Djoïra, innovatrice sans âge

{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

2/3

{T} : Mettez deux marqueurs « ingénuité » sur Djoïra, innovatrice sans âge, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main, X étant le nombre de marqueurs « ingénuité » sur Djoïra.

- Si Djoïra, innovatrice sans âge n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité activée se résout, vous ne pouvez pas mettre de marqueurs « ingénuité » sur elle. Cependant, vous pouvez quand même mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main. Utilisez le nombre de marqueurs « ingénuité » qui étaient sur Djoïra avant qu'elle ne quitte le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
-

Dormeur bénalien

{1}{W}

Créature : phyrexian et humain et soldat

3/1

Kick {B} (*Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand le Dormeur bénalien arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, chaque joueur sacrifie une créature.

- Si vous l'avez kické, vous pouvez sacrifier le Dormeur bénalien lui-même au moment où sa capacité se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autres créatures, vous devez sacrifier le Dormeur bénalien.
 - Au moment où la capacité du Dormeur bénalien se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature à sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, toutes ces créatures sont sacrifiées simultanément.
-

Dormeur évolué

{B}

Créature : humain

1/1

{B} : Le Dormeur évolué devient un humain et clerc avec une force et une endurance de base de 2/2.

{1}{B} : Si le Dormeur évolué est un clerc, mettez un marqueur « Contact mortel » sur lui et il devient un phyrexian et humain et clerc avec une force et une endurance de base de 3/3.

{1}{B}{B} : Si le Dormeur évolué est un phyrexian, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Aucune de ces capacités n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que le Dormeur évolué quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- Les deux premières capacités du Dormeur évolué remplacent sa force, son endurance et ses types de créature. Généralement, ces capacités sont activées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent sur la carte. Cependant, si le Dormeur évolué est un phyrexian et humain et clerc 3/3 et que vous activez à nouveau sa première capacité, il devient un humain et clerc 2/2 au moment où cette capacité se résout.
- Vous pouvez activer la deuxième et la troisième capacité du Dormeur évolué quels que soient ses types de créature. Chacune de ces capacités vérifie les types de créature du Dormeur évolué quand cette capacité se résout. Si le Dormeur évolué n'a pas le type de créature approprié à ce moment, la capacité n'a aucun effet.
- La deuxième capacité du Dormeur évolué vérifie s'il est un clerc, et sa troisième capacité vérifie s'il est un phyrexian. Peu importe la manière dont il a acquis le type de créature approprié.
- Les effets de la première et de la deuxième capacité remplacent les autres effets qui établissent la force et/ou l'endurance si, et seulement si, ces effets existaient avant que la capacité ne se résolve. Ils ne remplacent pas les effets qui modifient la force ou l'endurance sans l'établir (qu'ils proviennent d'une capacité statique, de marqueurs ou d'un sort ou d'une capacité résolue), et ils ne remplacent pas non plus des effets qui établissent la force et l'endurance qui font leur apparition après que la capacité s'est résolue. Les effets qui échangent la force et l'endurance de la créature sont toujours appliqués après les autres effets modificateurs de force ou d'endurance, y compris celui-ci, quel que soit l'ordre dans lequel ils sont créés.

Double fournaise

{1} {R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
 - Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie créée par la capacité déclenchée à retardement de la Double fournaise a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
 - Si le sort copié a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie créée par la capacité déclenchée à retardement de la Double fournaise. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Les copies créées par la capacité de la Double fournaise sont créées sur la pile ; par conséquent, elles ne sont pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Dragonnet

{2} {R} {R}

Créature : dragon

2/3

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

- Les trois premières fois que la capacité du Dragonnet est activée lors d'un tour ne font rien à part lui faire gagner +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Toute activation supplémentaire provoquera aussi le déclenchement de sa capacité déclenchée à retardement. Cela signifie que si vous activez la capacité du Dragonnet cinq fois, par exemple, deux capacités déclenchées à retardement se déclencheront au début de la prochaine étape de fin et vous feront sacrifier le Dragonnet.
- Si la quatrième activation (ou plus) de la capacité du Dragonnet se produit durant l'étape de fin de ce tour, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas avant le début de la prochaine étape de fin du tour. Vous devrez sacrifier le Dragonnet à ce moment-là.

Elas *il*-Kor, pèlerine sadique

{W} {B}

Créature légendaire : phyrexian et kor et clerc

2/2

Contact mortel

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

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Si au moins une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps qu'Elas *il*-kor arrive sur le champ de bataille, sa deuxième capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
- Si au moins une autre créature que vous contrôlez meurt en même temps qu'Elas *il*-Kor, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité d'Elas *il*-Kor fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Emprisonnement par les lignes ley

{5} {W}

Enchantement

Flash

Domaine — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

- La dernière capacité de l'Emprisonnement par les lignes ley est une capacité qui crée deux effets instantanés : le premier qui exile le permanent quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que l'Emprisonnement par les lignes ley a quitté le champ de bataille.
- Si l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, le permanent ciblé ne sera pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de l'Emprisonnement par les lignes ley quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Enjambeur poing-de-gel

{3} {U} {U}

Créature : élémental et géant

4/4

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

Quand l'Enjambeur poing-de-gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.*)

- Vous pouvez choisir une créature qui est déjà engagée comme cible de la dernière capacité de l'Enjambeur poing-de-gel.

Équipe d'assaut kelde

{2} {R}

Créature : humain et guerrier

3/1

Kick {1} {W} (*Vous pouvez payer {1} {W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand l'Équipe d'assaut kelde arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Tant que l'Équipe d'assaut kelde est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

- La dernière capacité de l'Équipe d'assaut kelde lui accorde la célérité ainsi qu'à toute autre créature que vous contrôlez.

- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après l'Équipe d'assaut kelde au tour où elle est arrivée sur le champ de bataille ont la célérité tant qu'elle est encore sur le champ de bataille. Notamment, cela inclut les jetons de créature Soldat qu'elle crée si elle a été kickée.
- Si l'Équipe d'assaut kelde quitte le champ de bataille pendant le combat pendant le tour où elle est arrivée sur le champ de bataille, toute créature attaquante qui est arrivée sous votre contrôle ce tour-ci continue d'attaquer, même si elle n'a plus la célérité.

Ertai revenu à la vie

{2} {U} {B}

Créature légendaire : phyrexian et humain et sorcier

3/2

Flash

Quand Ertai revenu à la vie arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un —

- Contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée. Son contrôleur pioche une carte.
- Détruisez une cible, autre créature ou planeswalker.

Son contrôleur pioche une carte.

- 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.
- 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. De même, l'effet de remplacement qui empêche une créature avec un marqueur « étourdissement » sur elle de se dégager ne peut pas être contrearré.

Exterminer

{B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

- Le total de force et d'endurance d'une créature est déterminé en additionnant sa force et son endurance. Par exemple, le total de force et d'endurance d'une créature 3/2 est 5.

Feux de victoire

{1}{R}

Éphémère

Kick {2}{U} (*Vous pouvez payer {2}{U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Si ce sort a été kické, piochez une carte. Les Feux de victoire infligent à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main.

- Vous piochez une carte uniquement si les Feux de victoire ont été kickés, mais ils infligent des blessures à la créature ou au planeswalker ciblé qu'ils soient kickés ou non.

Fondation de la Troisième Voie

{1}{U}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II — Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III — Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Vous devez payer tous les coûts pour la copie d'un sort que vous lancez au moment où la dernière capacité de chapitre de la Fondation de la Troisième Voie se résout. Si vous choisissez de la lancer, vous devez le faire au moment où la capacité se résout. Vous ne pouvez pas attendre et la lancer plus tard.

Force de la coalition

{G}

Éphémère

Kick {2}{W} (*Vous pouvez payer {2}{W}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si le sort est kické, la créature ciblée gagne à la fois un marqueur +1/+1 et +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Force de la coalition essaie de se résoudre, aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne mettez de marqueurs +1/+1 sur aucune créature, même si elle a été kickée.

Fragments d'os

{B}

Rituel

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

Détruisez une créature ciblée.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Une fois que vous commencez à lancer les Fragments d'os, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.

Galion Doré

{4}

Artefact légendaire : véhicule

3/6

À chaque fois que le Galion Doré attaque, exilez chaque créature qui le pilotait ce tour-ci. Renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Pilotage 1 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- La capacité déclenchée du Galion Doré n'exile que les créatures qui sont encore sur le champ de bataille au moment où elle se résout, et toute créature qui l'a piloté ce tour-ci ayant déjà quitté le champ de bataille ne sera pas renvoyée.
- Les créatures exilées sont renvoyées sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin même si le Galion Doré n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.

Garant de la paix consacré

{2} {W}

Créature : humain et clerc

3/3

Vigilance

Au moment où le Garant de la paix consacré arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les sorts que vos adversaires lancent du nom choisi coûtent {2} de plus à lancer.

Les capacités activées des sources du nom choisi coûtent {2} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Vous pouvez choisir le nom de carte de votre choix, même si cette carte n'a pas normalement de capacité activée. Vous n'êtes pas limité aux noms des cartes que vous avez vues dans la main de l'adversaire.

- Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.
- La troisième capacité du Garant de la paix consacré s'applique à tous les adversaires, pas seulement à l'adversaire dont vous avez regardé la main.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la dernière capacité du Garant de la paix consacré.
- Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La dernière capacité du Garant de la paix consacré affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, dans les cimetières et l'exil.

Gobelin bourgeonnant

{1}{R}

Créature : gobelin et druide

2/2

Kick {G} (*Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand le Gobelin bourgeonnant arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez.
{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Piochez une carte.

- Vous pouvez chercher n'importe quelle carte de terrain avec un des types de terrain de base, même si ce terrain n'est pas un terrain de base. Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt.

Herbaliste sanctive

{1}{W}

Créature : humain et clerc

2/1

À chaque fois que l'Herbaliste sanctive devient engagée, vous gagnez 1 point de vie et regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

- La capacité de l'Herbaliste sanctive est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de l'engager à chaque fois que vous le désirez ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.
- Si l'Herbaliste sanctive devient engagée pendant le lancement d'un sort ou l'activation d'une capacité, ce sort ou cette capacité se résout après la résolution de la capacité déclenchée de l'Herbaliste sanctive.

Hommage à Urborg

{1}{B}

Éphémère

Kick {1}{U} (*Vous pouvez payer {1}{U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si

ce sort a été kické, cette créature gagne un -1/-1

supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte

d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- L'Hommage à Urborg n'est pas encore dans votre cimetière au moment où il se résout ; il ne se compte donc pas lui-même.
-

Illusionniste pixie

{U}

Créature : peuple fée et sorcier

1/1

Kick {3}{G} (*Vous pouvez payer {3}{G}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Si l'Illusionniste pixie a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient le type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

- La troisième capacité de l'Illusionniste pixie n'est pas une capacité déclenchée. Si elle a été kickée, il n'y a pas de moment où un adversaire peut y répondre tant qu'elle est sur le champ de bataille mais n'a pas encore de marqueurs sur elle.
 - Vous choisissez un type de terrain de base au moment où la dernière capacité se résout.
 - Le terrain affecté perd ses types de terrain existants et toutes ses capacités imprimées. Il devient du type de terrain de base choisi et a maintenant la capacité d'être engagé pour ajouter un mana de la couleur appropriée à votre réserve. La capacité de l'Illusionniste pixie ne change pas le nom du terrain affecté ni s'il est légendaire ou de base.
-

Infanterie électrostatique

{1}{R}

Créature : nain et sorcier

1/2

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Infanterie électrostatique.

- La capacité déclenchée de l'Infanterie électrostatique se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Hydre de bruyère

{5}{G}

Créature : plante et hydre

6/6

Piétinement

Domaine — À chaque fois que l'Hydre de bruyère inflige des blessures de combat à un joueur, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée au moment où la dernière capacité de l'Hydre de bruyère se résout.
-

Hydromancienne elfe

{2}{G}

Créature : elfe et sorcier

3/2

Kick {3}{U} (*Vous pouvez payer {3}{U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Hydromancienne elfe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si elle a été kickée, la capacité de l'Hydromancienne elfe peut cibler n'importe quelle créature que vous contrôlez, y compris elle-même. Si elle se cible elle-même, le jeton créé n'aura pas été kické, et la capacité ne se déclenchera pas à nouveau.
-

Hymne de bataille du Hurloon

{2}{R}

Éphémère

Kick {W} (*Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

L'Hymne de bataille du Hurloon inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si ce sort a été kické, vous gagnez 4 points de vie.

- Si la créature ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où l'Hymne de bataille du Hurloon essaie de se résoudre, il n'aura aucun effet, même s'il a été kické.
-

Jaya, négociatrice ardente

{2} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Jaya

4

+1: Créez un jeton de créature 1/1 rouge Moine avec la prouesse.

-1: Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

-2: Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. À chaque fois que vous attaquez ce tour-ci, Jaya, négociatrice ardente inflige un nombre de blessures égal au nombre de créatures attaquant à cette créature.

-8: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel rouge copiez-le deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. »

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez une carte choisie pour la deuxième capacité de loyauté de Jaya. Par exemple, si vous choisissez une carte de terrain, vous pouvez uniquement la jouer pendant l'une de vos phases principales, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain pendant le même tour.
 - Activer la troisième capacité de loyauté de Jaya crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche à chaque fois que vous déclarez des attaquants ce tour-ci (généralement, cela ne se produit qu'une seule fois). Cette capacité se déclenche même si Jaya n'est plus sur le champ de bataille. Si quelque chose a besoin d'informations sur la source de ces blessures, utilisez les caractéristiques de Jaya au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
 - La capacité déclenchée de l'emblème de Jaya copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez, pas seulement un qui a des cibles.
 - Les copies sont créées même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. Les copies se résolvent avant le sort d'origine.
 - Les copies ont les mêmes cibles que le sort qu'elles copient à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour les copies. Notamment, si le sort que vous copiez a été kické, les copies seront aussi kickées.
 - Les copies sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
-

Jodah, l'Unificateur

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

Créature légendaire : humain et sorcier

5/5

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +X/+X, X étant le nombre de créatures légendaires que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire depuis votre main, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain légendaire avec une valeur de mana inférieure. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La capacité déclenchée de Jodah, l'Unificateur et le sort lancé avec cette capacité se résolvent tous deux avant le sort qui a causé le déclenchement de la capacité, même si le sort d'origine a été contrecarré en réponse.
 - Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
 - La carte non-terrain légendaire exilée peut être lancée immédiatement. Si vous ne la lancez pas immédiatement, vous ne pouvez pas la lancer plus tard.
 - Les types et la valeur de mana d'une carte recto-verso en exil sont déterminés par les caractéristiques de son recto. La valeur de mana d'une carte double est la valeur de mana totale des deux moitiés additionnées de la carte double.
 - Si la carte non-terrain légendaire exilée de cette manière est une carte recto-verso modale et que le verso est également une face de carte non-terrain, vous pouvez lancer n'importe quelle face, même si le verso n'est pas légendaire.
 - Si vous décidez de ne pas lancer la carte, elle reste en exil. Le reste des cartes sera mis au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - La valeur de mana du sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer. Si ce sort avait un {X} dans son coût, incluez la valeur choisie de X quand vous déterminez sa valeur de mana.
 - Si vous exilez toute votre bibliothèque sans exiler de carte non-terrain légendaire avec une valeur de mana inférieure, vous remettez les cartes exilées dans un ordre aléatoire et elles deviennent à nouveau votre bibliothèque, ce qui met fin à l'effet. Vous ne continuez pas à exiler et à mélanger votre bibliothèque pour l'éternité.
-

Karn, héritage vivant

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

4

+1: Créez un jeton Lithoforce engagé. (*C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »*)

-1: Payez n'importe quelle quantité de mana. Regardez autant de 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.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Cet emblème inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

- Pour la deuxième capacité de loyauté de Karn, vous ne choisissez pas la quantité de mana à payer avant la résolution de la capacité. Une fois que la capacité commence à se résoudre et que vous avez payé, aucun joueur ne peut répondre jusqu'à ce que vous ayez complété toutes les étapes de cette capacité.
- Si vous ne payez pas de mana, vous ne regarderez pas de cartes ni n'en mettrez dans votre main.
- Si vous regardez au moins une carte de cette manière, vous devez mettre une carte dans votre main. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas en mettre une dans votre main.
- L'emblème de Karn a une capacité activée qui vous permet d'engager des artefacts dégagés pour payer son coût. Notamment, vous pouvez engager des créatures-artefacts qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci pour payer ce coût, même si elles n'ont pas la célérité.

L'Aquilon parachevé

{2}

Artefact légendaire : véhicule

5/5

Vol

Tant que l'Aquilon parachevé a au moins quatre marqueurs « phyrésie » sur lui, c'est une créature Phyrexian en plus de ses autres types.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « phyrésie » sur L'Aquilon parachevé. Puis piochez une carte s'il a au moins sept marqueurs "phyrésie" sur lui. Si ce n'est pas le cas, regard 1.

- Si plusieurs créatures meurent en même temps, la capacité déclenchée de L'Aquilon parachevé se déclenche une fois pour chacune de ces créatures. Au moment où chacune d'elles se résout, son contrôleur effectue les actions demandées. Par exemple, s'il n'a pas de marqueur « phyrésie » sur lui et que sept créatures meurent, son contrôleur met un marqueur sur lui et applique regard 1 au moment où les six premières occurrences de la capacité se résolvent, puis il met un marqueur sur lui et pioche une carte au moment où la dernière occurrence se résout.
- Si L'Aquilon parachevé a quitté le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous ne pouvez pas lui ajouter de marqueurs. Le fait de piocher une carte ou d'appliquer regard 1 est déterminé par le nombre de marqueurs qu'il avait sur lui avant de quitter le champ de bataille.
- Si L'Aquilon parachevé est une créature et meurt, sa dernière capacité se déclenche.

- Si L'Aquilon parachevé perd ses capacités, l'effet modificateur de type de sa deuxième capacité continue de s'appliquer à lui. Ceci est dû au fait que les effets qui modifient les types d'un objet sont toujours appliqués avant les effets qui retirent des capacités. Dans ce cas, s'il a au moins quatre marqueurs « phyrésie » sur lui, il sera une créature-artefact légendaire Phyréxian et Véhicule sans capacités. C'est vrai même s'il gagne son quatrième marqueur « phyrésie » d'une manière quelconque après avoir perdu ses capacités.

L'Homme-corbeau

{1} {B}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/1

Au début de chaque étape de fin, si un joueur s'est défaussé d'une carte ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Oiseau avec le vol et « Cette créature ne peut pas bloquer. »

{3} {B}, {T} : Chaque adversaire se défausse d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de L'Homme-corbeau se déclenche au début de l'étape de fin de chaque joueur tant qu'au moins un joueur s'est défaussé d'une carte ce tour-ci. Elle ne se déclenche qu'une seule fois, pas une fois pour chaque carte défaussée ou une fois par joueur qui s'est défaussé d'une carte. Elle se déclenche même si son contrôleur est celui qui s'est défaussé d'une carte ce tour-ci.

La cruauté de Gix

{3} {B} {B}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sapience ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

II — Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

III — Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.

- Vous devez chercher dans votre bibliothèque au moment où la capacité du chapitre II se résout, et vous perdez 3 points de vie.

La Guerre des ancêtres dragons

{2} {R} {R}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — La Guerre des ancêtres dragons inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque adversaire.

II — Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes.

III — Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de chapitre inflige deux blessures à chaque joueur de l'équipe adverse, réduisant le total de points de vie de cette équipe de 4.

Le déphasage de Zhalfir

{2} {U} {U}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I, II — Un autre permanent non-terrain ciblé passe hors phase. Il ne peut pas passer en phase tant que vous contrôlez Le déphasage de Zhalfir.

III — Détruisez toutes les créatures. Pour chaque créature détruite de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 noire Phyrexian.

- Les permanents qui passent hors phase au moment où la première et la deuxième capacité de chapitre de Le déphasage de Zhalfir se résolvent ne passent pas en phase pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs tant que la saga est sur le champ de bataille. Après qu'il quitte le champ de bataille, ils passent en phase normalement pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.
- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à lui.
- Normalement, les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».

- Les effets continus avec une durée « tant que », comme celui de la Spécialiste en extraction, ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.

Lhurgoyf d'Urborg

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

/ 1+

Kick {U} et/ou {B} (*Vous pouvez payer {U} et/ou {B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Au moment où le Lhurgoyf d'Urborg arrive sur le champ de bataille, pour chaque fois qu'il a été kické, meulez trois cartes.

La force du Lhurgoyf d'Urborg est égale au nombre de cartes de créature dans votre cimetière et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Lhurgoyf d'Urborg fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
- Vous ne pouvez kicker le Lhurgoyf d'Urborg qu'une seule fois pour son coût de {U} et qu'une seule fois pour son coût de {B}. Vous pouvez le kicker deux fois en payant {U}{B}, mais vous ne pouvez pas le kicker deux fois en payant {U}{U} ou {B}{B}. Vous ne pouvez pas le kicker plus de deux fois.
- La deuxième capacité du Lhurgoyf d'Urborg n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou faire d'autres actions après qu'il arrive sur le champ de bataille mais avant que son contrôleur meule des cartes.
- S'il a été kické, le Lhurgoyf d'Urborg arrive sur le champ de bataille avec une force et une endurance déterminées par le nombre de cartes de créature dans votre cimetière après que vous avez meulé des cartes pour chaque fois qu'il a été kické. Par exemple, si vous avez une seule carte de créature dans votre cimetière avant qu'il n'arrive sur le champ de bataille et que vous meulez deux cartes de créature supplémentaires avec sa capacité, il arrive sur le champ de bataille comme une créature 3/4.

Lierre, volesort joyeuse

{G}{U}

Créature légendaire : peuple fée et gremlin

2/1

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui cible une seule créature autre que Lierre, volesort joyeuse, vous pouvez copier ce sort. Cette copie cible Lierre. (*Une copie d'un sort d'aura devient un jeton.*)

- La deuxième capacité se déclenche à chaque fois qu'un joueur lance un sort qui ne cible qu'une seule créature et aucun autre objet ou joueur. Peu importe qui contrôle la créature.
- Si un sort a plusieurs cibles mais qu'elles sont toutes la même créature, la dernière capacité de Lierre, volesort joyeuse se déclenche.

- La copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité a été contrecarré au moment où la capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- Si Lierre, volesort joyeuse n'est pas une cible légale pour le sort, aucune copie ne peut être créée.
- La copie créée par la deuxième capacité de Lierre, volesort joyeuse est créée sur la pile. Par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les autres capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie. Notamment, si le sort que vous copiez a été kické, les copies seront aussi kickées.

Liliana du voile

{1} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

3

+1: Chaque joueur se défausse d'une carte.

-2: Un joueur ciblé sacrifie une créature.

-6: Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

- Vous pouvez activer la première capacité de Liliana même si certains ou tous les joueurs ne peuvent pas se défausser d'une carte.
- Quand la première capacité de Liliana se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
- Quand la troisième capacité de Liliana se résout, vous mettez chaque permanent que le joueur contrôle dans l'un des deux tas. Par exemple, vous pouvez mettre une créature dans l'un des tas et une aura qui enchante cette créature dans l'autre tas.
- Les tas peuvent être vides. Si le joueur choisit un tas vide, aucun permanent ne sera sacrifié.

Maître de la horde du Rundvelt

{1} {R}

Créature : goblin et guerrier

1/1

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

À chaque fois que le Maître de la horde du Rundvelt ou un autre goblin que vous contrôlez meurt, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature Gobelin, vous pouvez lancer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Si le Maître de la horde du Rundvelt et au moins un autre goblin que vous contrôlez meurent en même temps, sa capacité se déclenche une fois pour chacun d'entre eux.
-

Maîtresse docte de l'académie

{U} {U}

Créature : humain et sorcier

2/3

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur peut piocher une carte supplémentaire. S'il fait ainsi, les sorts qu'il lance ce tour-ci coûtent {2} de plus à lancer.

- L'augmentation de coût s'applique aux sorts que ce joueur lance, même s'il les lance pour un coût alternatif. S'il lance un sort sans payer son coût de mana, il devra quand même payer {2}.
 - Les capacités qui réduisent le coût de lancement d'un sort s'appliquent après celles qui l'augmentent. Par exemple, si un adversaire choisit de piocher une carte supplémentaire au moment où la capacité déclenchée de la Maîtresse docte de l'académie se résout, la Phalange argiviane (une carte avec un coût de mana de {5} {W} et la capacité « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez. ») lui coûtera {W} à lancer ce tour-ci s'il a au moins sept créatures.
-

Menaces non identifiées

{2} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes de créature avec des forces différentes et révélez-les. Un adversaire choisit deux de ces cartes. Mélangez les cartes choisies dans votre bibliothèque et mettez le reste dans votre main.

- Une carte de créature a une force différente d'une autre si leurs forces sont représentées par des valeurs différentes. Par exemple, une créature 1/1 et une créature 2/1 ont des forces différentes.
-

Meneuse des bêtes quirionaise

{1} {G}

Créature : dryade et guerrier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur la Meneuse des bêtes quirionaise. Quand la Meneuse des bêtes quirionaise meurt, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur la Meneuse des bêtes quirionaise.

- Vous choisissez les cibles et annoncez comment les marqueurs +1/+1 sont répartis au moment où vous mettez la deuxième capacité de la Meneuse des bêtes quirionaise sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.

- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la deuxième capacité déclenchée essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus.

Mépris selon Ertai

{1} {U} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {U} de moins à lancer si un adversaire a lancé au moins deux sorts ce tour-ci.

Contrecarrez un sort ciblé.

- Si plusieurs adversaires ont chacun lancé au moins deux sorts ce tour-ci, le Mépris selon Ertai coûte seulement {U} de moins à lancer, pas {U} de moins pour chacun d'entre eux.

Méria, érudite en antiquité

{1} {R} {G}

Créature légendaire : elfe et artificier

3/3

Engagez un artefact non-jeton dégagé que vous contrôlez : Ajoutez {G}.

Engagez deux artefacts non-jeton dégagés que vous contrôlez : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

- Vous pouvez engager n'importe quel artefact non-jeton dégagé pour activer les capacités de Méria, y compris des créatures-artefacts qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci, même si elles n'ont pas la célérité.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les cartes que vous jouez avec la dernière capacité de Méria. Par exemple, vous pouvez uniquement jouer une carte de terrain de cette manière pendant une phase principale de votre propre tour, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Micromancienne

{3} {U}

Créature : humain et sorcier

3/3

Quand la Micromancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Mur de l'académie

{2} {U}

Créature : mur

0/5

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la dernière capacité du Mur de l'académie se résout. Aucun joueur ne peut agir entre ces événements, et rien ne peut se passer.
 - Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Najal, le coureur de l'orage

{2} {U} {U} {R}

Créature légendaire : éfrit et sorcier

5/4

Vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois que Najal, le coureur de l'orage attaque, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie créée par la capacité déclenchée à retardement de Najal a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
 - Si le sort copié a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie créée par la capacité déclenchée à retardement de Najal. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Les copies créées par la capacité de Najal sont créées sur la pile ; par conséquent, elles ne sont pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
-

Nattes, cauchemar éveillé
{1} {B} {B}
Créature légendaire : cauchemar
3/3

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un artefact, une créature, un enchantement, un terrain ou un planeswalker. Si vous faites ainsi, chaque adversaire peut sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec lui. Pour chaque adversaire qui ne fait pas ainsi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

- Si le permanent que vous sacrifiez au moment où vous résolvez la capacité déclenchée de Nattes a plus d'un type de carte, chaque adversaire peut choisir de sacrifier n'importe quel permanent qu'il contrôle qui partage un type de carte avec le permanent sacrifié. Par exemple, si le permanent que vous sacrifiez est une créature-artefact, un adversaire peut choisir de sacrifier un artefact et un autre adversaire peut choisir de sacrifier une créature.

Nécromasse grouillante
{6} {B}
Créature : zombie et géant
5/5
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Contact mortel

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la Nécromasse grouillante). 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.
- La première capacité de la Nécromasse grouillante ne peut pas réduire le {B} dans son coût.

Némata, gardienne primitive
{2} {B} {G}
Créature légendaire : sylvin
3/4
Portée
Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place. Quand vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
{G}, sacrifiez un Saprobionte : Némata, gardienne primitive gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
{1} {B}, sacrifiez deux saprobiontes : Piochez une carte.

- Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, et que Némata et un autre effet essaient tous deux de l'exiler à la place, cet adversaire choisit quel effet appliquer. Si l'effet de Némata finit par ne pas s'appliquer à cause de ce choix, la capacité déclenchée qui crée un jeton Saprobionte ne se déclenche pas, même si la carte de créature finit en exil.
-

Notion obsédante

{1}{U}

Créature : illusion

2/1

Vigilance

La Notion obsédante ne peut pas être bloquée tant que vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

- Lancer un sort d'éphémère ou de rituel après que la Notion obsédante est devenue bloquée ne la fait pas devenir non-bloquée.

Nuit et Jour la chanson de leur amour

{2}{W}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — Un adversaire ciblé et vous piochez chacun deux cartes.

II — Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

III — Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- Si la première capacité de chapitre de Nuit et Jour la chanson de leur amour ne peut pas légalement cibler un adversaire, ou si la cible de la capacité devient illégale pendant que la capacité est sur la pile, vous ne piochez pas de carte.

Orage de feu temporel

{3}{R}{R}

Rituel

Kick {1}{W} et/ou {1}{U} (*Vous pouvez payer {1}{W} et/ou {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Choisissez jusqu'à X créatures et/ou planeswalkers que vous contrôlez, X étant le nombre de fois que ce sort a été kické. Ces permanents passent hors phase.

L'Orage de feu temporel inflige 5 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

- Vous ne pouvez kicker l'Orage de feu temporel qu'une seule fois pour son coût de {1}{W} et qu'une seule fois pour son coût de {1}{U}. Vous pouvez le kicker deux fois en payant {2}{W}{U}, mais vous ne pouvez pas le kicker deux fois en payant {2}{W}{W} ou {2}{U}{U}. Vous ne pouvez pas le kicker plus de deux fois. Notamment, cela signifie que X sera toujours un ou deux si l'Orage de feu temporel a été kické.
-

Orateur du terreau de Llanowar

{1}{G}

Créature : elfe et druide

1/3

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

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La deuxième capacité de l'Orateur du terreau de Llanowar ne dégage pas le terrain qui devient une créature.
-

Phalange argiviane

{5}{W}

Créature : humain et kor et soldat

4/4

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

Vigilance

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la Phalange argiviane). 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.
 - La première capacité de la Phalange argiviane ne peut pas réduire le {W} dans son coût.
-

Portail thran

Terrain : porte

Le Portail thran arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

Au moment où le Portail thran arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de terrain de base.

Le Portail thran a le type choisi en plus de ses autres types.

Les capacités de mana du Portail thran coûtent 1 point de vie supplémentaire à activer.

- Le Portail thran a la capacité de mana intrinsèque appropriée pour le type de terrain de base choisi au moment où il arrive sur le champ de bataille. C'est quand même une porte et il a ses autres capacités, y compris la dernière capacité faisant que la capacité de mana associée à son type de terrain de base coûte 1 point de vie à activer.
- Vous devez quand même payer les autres coûts de cette capacité de mana. Généralement, il s'agit simplement d'engager le terrain.
- Si le Portail thran acquiert une autre capacité de mana d'une manière quelconque, cette capacité coûte également 1 point de vie supplémentaire à activer.
- Si vous contrôlez plus d'un Portail thran, la dernière capacité de chacun d'eux s'applique uniquement à lui-même. C'est-à-dire que contrôler un deuxième Portail thran ne fait pas que les capacités de mana de toutes les cartes appelées Portail thran coûtent 2 points de vie supplémentaires.

- Si un Portail thran arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans qu'un type de terrain de base ait été choisi pour lui, il n'a aucune capacité de mana. C'est vrai aussi pour un terrain qui est déjà sur le champ de bataille qui en devient une copie.
- Si un terrain arrive sur le champ de bataille comme une copie du Portail thran (contrairement à un terrain qui est déjà sur le champ de bataille qui en devient une copie), son contrôleur choisit un type de terrain de base pour lui, et il a ce type.

Poussin de phénix

{R}

Créature : phénix

1/1

Vol, célérité

Le Poussin de phénix ne peut pas bloquer.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, vous pouvez payer {R}{R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Poussin de phénix sur le champ de bataille, engagé et attaquant, depuis votre cimetière avec un marqueur +1/+1 sur lui.

- Au moment où le Poussin de phénix revient sur le champ de bataille grâce à sa capacité déclenchée, vous choisissez quel adversaire ou quel planeswalker adverse il attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même adversaire ou planeswalker adverse que celui de vos autres créatures attaquantes.
- Si le Poussin de phénix arrive sur le champ de bataille attaquant, il n'a pas été déclaré comme créature attaquante ce tour-là. Les capacités qui se déclenchent quand une créature attaque ne se déclencheront pas.

Prière d'emprisonnement

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand la Prière d'emprisonnement arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prière d'emprisonnement quitte le champ de bataille. Vous gagnez 2 points de vie.

- La capacité déclenchée de la Prière d'emprisonnement est une capacité unique qui crée plusieurs effets instantanés, dont un qui exile le permanent quand la capacité se résout et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que la Prière d'emprisonnement a quitté le champ de bataille.
- Si la Prière d'emprisonnement quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, le permanent ciblé ne sera pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Prière d'emprisonnement quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité

qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

- Si vous ne choisissez pas de cible pour la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille de la Prière d'emprisonnement, vous gagnez quand même 2 points de vie.
- Si vous choisissez une cible pour la capacité et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, vous ne gagnez pas 2 points de vie.

Protecteur griffon

{3}{W}

Créature : griffon

2/3

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Protecteur griffon gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, ou si au moins une autre créature arrive sur le champ de bataille en même temps que le Protecteur griffon, la capacité déclenchée du Protecteur griffon se déclenche pour chacune d'elles.

Protégez les négociateurs !

{1}{U}

Éphémère

Kick {W} (*Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Si ce sort a été kické, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque créature que vous contrôlez.

- Vous ne pouvez pas lancer Protégez les négociateurs ! sans un sort à cibler.
- Une fois que Protégez les négociateurs ! commence à se résoudre, ses instructions sont suivies dans l'ordre où elles sont écrites. Si le sort a été kické, le jeton de créature Soldat sera sur le champ de bataille quand la quantité de mana que doit payer le contrôleur du sort ciblé sera déterminée.

Raff, vaillant de l'Aquilon

{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{3}{W}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de Raff, vaillant de l'Aquilon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

Ratadrabik d'Urborg

{2} {W} {B}

Créature légendaire : zombie et sorcier

3/3

Vigilance, parade {2}

Les autres zombies que vous contrôlez ont la vigilance.

À chaque fois qu'une autre créature légendaire que vous contrôlez meurt, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il n'est pas légendaire et que c'est un zombie 2/2 noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

- Le jeton copie la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant de mourir, pas telle qu'elle existe dans le cimetière.
- Excepté la force, l'endurance, le type de créature et la couleur, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous) et ajoute la couleur noir et le type de créature zombie. Il ne copie pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.
- 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 choisie fonctionnent aussi.

Recherche de combat

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

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

- Étant donné que la capacité de piocher une carte est accordée à la créature, si un adversaire prend le contrôle de la créature enchantée et qu'elle inflige des blessures de combat alors qu'il la contrôle, cet adversaire pioche une carte.
-

Reine Allenal de Ruadach
{G}{W}{W}
Créature légendaire : elfe et noble
/

La force et l'endurance de la Reine Allenal de Ruadach sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton de créature 1/1 blanche Soldat sont créés à la place.

- La première capacité de la Reine Allenal de Ruadach la compte ; sa force et son endurance seront donc toujours au moins 1/1.
- Le jeton Soldat supplémentaire n'a pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant les jetons (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et au Soldat.
- Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait être créé, cet effet s'applique avant l'effet de la Reine Allenal. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après que l'effet de la Reine Allenal peut être appliqué.

Relique de légendes
{3}
Artefact
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Engagez une créature légendaire dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Rempart ambulante
{1}
Créature-artefact : golem
0/3
Défenseur
{2} : Jusqu'à la fin du tour, une créature avec le défenseur ciblé acquiert la célérité, peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur, et attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La dernière capacité du Rempart ambulante ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, étant donné que faire que deux créatures se battent ne provoque pas de blessures de combat, un effet qui fait que la créature affectée se bat contre une autre créature utilisera quand même sa force pour déterminer la quantité de blessures infligées.
-

Réplimancie vésuvéenne

{3}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible un seul artefact ou une seule créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cet artefact ou de cette créature, excepté qu'il n'est pas légendaire.

- La capacité déclenchée de la Réplimancie vésuvéenne ne se déclenche que si vous lancez un sort qui cible un seul artefact ou une seule créature et rien d'autre. La capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, et un jeton est créé même si le sort que vous lancez est contrecarré ou si le permanent qu'il ciblait est maintenant une cible illégale.
- Si la cible du sort quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée ne se résolve, utilisez ses caractéristiques au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer les caractéristiques du jeton créé.
- Si la cible du sort est modifiée après que la capacité déclenchée est mise sur la pile, le jeton créé est une copie de la cible d'origine du sort, pas de la nouvelle cible.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact ou 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 le permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui 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.
- Le jeton n'est pas légendaire, et cette exception est copiable. Si quelque chose d'autre copie ce jeton plus tard, cette copie ne sera pas non plus légendaire. Si vous contrôlez au moins deux permanents avec le même nom, mais qu'un seul est légendaire, la « règle de légende » ne s'applique pas.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Clone), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent copié fonctionnent aussi.

Repossession d'Urborg

{B}

Rituel

Kick {1}{G} (*Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez 2 points de vie.

Si ce sort a été kické, renvoyez une autre carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si elle n'est pas kickée, la Repossession d'Urborg n'a qu'une seule cible.
- Vous ne pouvez pas lancer la Repossession d'Urborg kickée s'il n'y a pas à la fois une carte de créature et une autre carte de permanent dans votre cimetière.

Restauration de Sheoldred

{3} {B}

Rituel

Kick {2} {W} (*Vous pouvez payer {2} {W}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si ce sort a été kické, vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte. Sinon, vous perdez autant de points de vie.

Exilez la Restauration de Sheoldred.

- Si la carte de créature ciblée est une cible illégale au moment où la Restauration de Sheoldred essaie de se résoudre (généralement parce que la carte a été retirée du cimetière en réponse), elle ne fera rien. Vous ne gagnerez ni ne perdrez de points de vie, et la Restauration de Sheoldred ira dans le cimetière au lieu d'être exilée par sa dernière capacité.

Révélation cosmique

{4} {U} {U}

Rituel

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- La Révélation cosmique se résout quand même au moment où les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière sont comptées, elle n'est donc pas encore dans votre cimetière et ne sera pas comptée.

Riss, primitive libérée

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

Créature légendaire : dragon

5/5

Vol, parade {2}

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

Au début de votre étape de fin, si une créature ou un planeswalker qu'un adversaire contrôlait a subi un surplus de blessures ce tour-ci, créez un jeton de créature

4/4 rouge Dragon avec le vol.

- Si un permanent a plus d'une capacité de parade, les capacités se déclenchent individuellement. Le sort ou la capacité sera contrecarré si l'un des coûts de parade n'est pas payé.
- Une créature a subi un surplus de blessures si au moins une source lui a infligé plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à son endurance, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées pendant ce tour-là.
- Un planeswalker subit un surplus de blessures s'il subit un nombre de blessures supérieur à sa loyauté actuelle.
- Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela infligera un surplus de blessures, même si la

quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature. Remarquez qu'une source de blessures avec le contact mortel n'a aucun effet sur les blessures infligées aux planeswalkers.

- Peu importe qu'une créature, un sort ou une capacité que vous contrôlez inflige le surplus de blessures, il suffit qu'un surplus de blessures soit infligé à un moment pendant le tour. Par exemple, si une créature 4/4 qu'un adversaire contrôle subit 2 blessures d'un sort que vous contrôlez et, plus tard pendant le même tour, subit 3 blessures d'un sort qu'un autre joueur contrôle, la capacité de Riss se déclenche.
- La capacité de Riss se déclenche tant qu'un adversaire contrôlait la créature au moment où elle a subi un surplus de blessures, même si la créature n'est plus sur le champ de bataille ou que vous la contrôlez à la fin du tour.

Rivaz de la Griffé

{1} {B} {R}

Créature légendaire : viashino et psychagogue

3/3

Menace

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature Dragon.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature Dragon depuis votre cimetière.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Dragon depuis votre cimetière, il acquiert « Quand cette créature meurt, exilez-la. »

- Vous pouvez utiliser le mana généré par la capacité activée pour payer un coût alternatif (comme un coût d'échappée) ou un coût supplémentaire pour lancer un sort de dragon. Ce n'est pas seulement limité au paiement du coût de mana de ce sort.
 - La permission de lancement accordée par la troisième capacité de Rivaz ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
 - La dernière capacité se déclenche quand vous lancez un sort de créature Dragon depuis votre cimetière pour une raison quelconque. Elle se déclenche même si vous n'avez pas utilisé le mana généré par la capacité activée de Rivaz pour payer ses coûts.
 - La capacité que le sort acquiert au moment où la dernière capacité de Rivaz se résout continue de s'appliquer au permanent que ce sort devient après que le sort se résout, même s'il cesse d'être un dragon ou qu'il cesse d'être une créature.
 - La capacité que le sort acquiert ne s'applique à lui qu'une fois qu'il est sur le champ de bataille. Si le sort est contrecarré avant de se résoudre, cette capacité ne l'exile pas.
-

Roi Darien XLVIII

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/3

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

{3}{G}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Roi

Darien et créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Sacrifiez le Roi Darien : Les jetons de créature que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Si le Roi Darien XLVIII quitte le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez perdent immédiatement le bonus de +1/+1. Notamment, cela signifie que si vous activez sa dernière capacité après qu'une créature a déjà subi des blessures, celle-ci pourrait mourir en subissant des blessures mortelles avant que la capacité ne se résolve et lui donne l'indestructible.
- Dans la plupart des cas où la valeur de X n'est pas définie dans le texte d'une carte, son contrôleur choisit la valeur de X. Cependant, le X dans le nom du Roi Darien est toujours 10.
- XLVIII signifie quarante-huit.

Rona, fidèle de Sheoldred

{1}{U}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Vous pouvez lancer Rona, fidèle de Sheoldred depuis votre cimetière en vous défaussant de deux cartes en plus de payer ses autres coûts.

- La capacité déclenchée de Rona, fidèle de Sheoldred se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
 - La permission de lancement accordée par la dernière capacité de Rona ne change pas le moment où vous pouvez la lancer depuis votre cimetière.
 - Si Rona est contrecarrée ou si elle meurt après avoir été lancée depuis votre cimetière, elle retourne dans le cimetière. Elle peut être relancée de cette manière plus tard.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Rulik Mons, chef de terrier
{1}{R}{G}{G}
Créature légendaire : goblin
3/3

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

À chaque fois que Rulik Mons, chef de terrier attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous n'avez pas mis de carte sur le champ de bataille de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

- Mettre un terrain sur le champ de bataille avec la deuxième capacité de Rulik Mons, chef de terrier ne compte pas comme jouer un terrain pour le tour.
- Si c'est un terrain, vous pouvez choisir de ne pas le mettre sur le champ de bataille de cette manière. Dans ce cas, vous créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

Sabotage agressif
{2}{B}
Rituel
Kick {R} (*Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)
Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes. Si ce sort a été kické, il inflige 3 blessures à ce joueur.

- Si vous kickez le Sabotage agressif, il inflige 3 blessures à ce joueur en plus de le faire se défusser de deux cartes, pas à la place de lui faire se défusser de deux cartes.

Sage des flammes kelde
{2}{R}
Créature : humain et shaman
2/3
Enrôlement

À chaque fois que la Sage des flammes kelde attaque, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la force de la Sage des flammes kelde. Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- Si la Sage des flammes kelde quitte le champ de bataille en réponse à sa capacité déclenchée, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.

- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Sangsue de guerre monstrueuse

{3}{B}

Créature : sangsue et horreur

/

Kick {U} (*Vous pouvez payer {U} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Au moment où la Sangsue de guerre monstrueuse arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, meulez quatre cartes. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

La force et l'endurance de la Sangsue de guerre monstrueuse sont chacune égales à la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes de votre cimetière.

- La deuxième capacité de la Sangsue de guerre monstrueuse est un effet de remplacement, pas une capacité déclenchée. Il a lieu au même moment que la Sangsue de guerre monstrueuse arrive sur le champ de bataille, il n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si la Sangsue de guerre monstrueuse a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec une force et une endurance chacune égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes dans votre cimetière, y compris les cartes qui ont été meulées à cause de son effet de remplacement. Par exemple, si vous n'avez aucune carte dans votre cimetière au moment où elle arrive et que vous meulez trois cartes de terrain et une carte avec une valeur de mana de 4, la Sangsue de guerre monstrueuse est une créature 4/4 au moment où elle arrive sur le champ de bataille.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Scotch !

{1}{G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

- Si l'une des cibles est illégale au moment où Scotch ! essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'infligera pas de blessure.

Seigneur des fosses tyrannique

{4}{B}{B}

Créature : démon

6/6

Vol, piétinement

Au moment où le Seigneur des fosses tyrannique arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.

La créature choisie gagne +3/+3 et a le vol.

Quand le Seigneur des fosses tyrannique quitte le champ de bataille, sacrifiez la créature choisie.

- La capacité du Seigneur des fosses tyrannique qui vous permet de choisir une créature n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de créature affectée.
- Si le Seigneur des fosses tyrannique arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, cette créature ne peut pas être choisie.
- Si la créature choisie quitte le champ de bataille, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle créature.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature choisie pendant que le Seigneur des fosses tyrannique est encore sur le champ de bataille, cette créature continue d'avoir le vol et de gagner +3/+3.
- Si la capacité déclenchée de départ du champ de bataille du Seigneur des fosses tyrannique se résout pendant que son contrôleur n'est pas le même que le contrôleur de la créature choisie, cette créature ne sera pas sacrifiée.

Séjourneur de la Yavimaya

{7}{G}

Créature : sylvin

4/6

Domaine — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Séjourneur de la Yavimaya). 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.
- La première capacité du Séjourneur de la Yavimaya ne peut pas réduire le {G} dans son coût.

Serra la rédemptrice

{3}{W}{W}

Créature : ange et soldat

2/4

Vol

À chaque fois qu'une autre créature de force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- La deuxième capacité de Serra la rédemptrice vérifie la force d'une créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force de cette créature est inférieure à 2 quand elle arrive sur le champ de bataille mais devient supérieure à 2 après le déclenchement de la capacité, vous mettez quand même deux marqueurs sur elle.

Shanna, lame purificatrice
{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/3

Lien de vie
Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {X}.
Si vous faites ainsi, piochez X cartes. X ne peut pas être supérieur au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- Vous choisissez la valeur de X au moment où la capacité se résout.
-

Sheoldred, l'Apocalypse
{2}{B}{B}
Créature légendaire : phyrexian et praetor
4/5

Contact mortel
À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

- Si vous et un adversaire piochez une carte en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel les capacités déclenchées se résolvent.
-

Skwi, monarque douteux
{2}{R}
Créature légendaire : gobelin et noble
2/2

Célérité
À chaque fois que Skwi, monarque douteux attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.
Vous pouvez lancer Skwi, monarque douteux depuis votre cimetière en payant {3}{R} et en exilant quatre autres cartes de votre cimetière à la place de payer son coût de mana.

- Le contrôleur de Skwi choisit quel joueur ou planeswalker le jeton Gobelin attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Skwi attaque.
 - La permission de lancement accordée par la dernière capacité de Skwi ne change pas le moment où vous pouvez le lancer depuis votre cimetière.
 - Si Skwi est contrecarré ou s'il meurt après avoir été lancé depuis votre cimetière, il retourne dans le cimetière. Il peut être relancé de cette manière plus tard.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Sol'Kanar le Souillé

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : élémental et démon

5/5

Au début de votre étape de fin, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —

- Piochez une carte.
 - Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
 - Sol'Kanar le Souillé inflige 3 blessures à jusqu'à une cible, autre créature ou planeswalker.
 - Exilez Sol'Kanar, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire.
- Une fois que Sol'Kanar le Souillé est contrôlé par votre adversaire, sa capacité se déclenche pendant l'étape de fin de ce joueur et ce joueur effectue tous les choix pour lui. Ce joueur pioche une carte pour son premier mode et gagne des points de vie pour son deuxième mode, les adversaires de ce joueur perdent des points de vie pour son deuxième mode, et ce joueur choisit un de ses adversaires pour son dernier mode.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, le deuxième mode de Sol'Kanar le Souillé fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse. Son contrôleur gagne quand même seulement 2 points de vie.

Sphinx des cieus limpides

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

5/5

Vol, parade {2}

Domaine — À chaque fois que le Sphinx des cieus limpides inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. (*Les tas peuvent être vides.*)

- Le joueur qui contrôle la capacité déclenchée choisit quel adversaire sépare les cartes en deux tas. Ce choix est fait après avoir révélé ces cartes.
 - Cet adversaire peut choisir de mettre toutes les cartes dans un tas et de laisser l'autre tas vide. Dans ce cas, le contrôleur de la capacité choisit de mettre les cartes révélées dans sa main ou son cimetière.
-

Stenn, partisan paranoïaque

{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Au moment où Stenn, partisan paranoïaque arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de carte autre que créature ou terrain.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{W}{U} : Exilez Stenn. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- La réduction de coût s'applique uniquement au mana générique des coûts de sorts que vous lancez du type de carte choisi.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la deuxième capacité de Stenn). 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 le contrôleur de Stenn active sa dernière capacité pendant l'étape de fin d'un joueur, la capacité déclenchée à retardement qui le renvoie sur le champ de bataille ne se déclenche pas avant la prochaine fois qu'une étape de fin commence, généralement pendant le tour du joueur suivant.

Surveillance du fongepied

{4}{G}

Rituel

Domaine — Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain qui ont chacune un type de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Quand vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, vous pouvez trouver des cartes qui ne sont pas des terrains de base tant qu'elles ont au moins un type de terrain de base. Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt.
 - Vous pouvez chercher deux cartes avec le même type de terrain de base ou des types de terrain de base différents.
 - La valeur de X est déterminée après que vous avez mis les terrains que vous avez cherchés sur le champ de bataille.
-

Sylex de Karn

{3}

Artefact légendaire

Le Sylex de Karn arrive sur le champ de bataille engagé.

Les joueurs ne peuvent pas payer de points de vie pour lancer des sorts ou activer des capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

{X}, {T}, Exilez le Sylex de Karn : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si un sort ou une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana a un coût qui nécessite qu'un joueur paie des points de vie, ce sort ou cette capacité ne peut pas être lancé ou activée.
- D'autres choses peuvent quand même faire que les joueurs dépensent des points de vie, comme un sort ou une capacité qui se résout.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées (comme le recyclage) ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- Les joueurs peuvent toujours payer 0 point de vie, même si un effet dit qu'ils ne peuvent pas payer de points de vie.

Tablette couverte d'inscriptions

{1}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez la Tablette couverte d'inscriptions : Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de terrain parmi elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si vous n'avez pas mis de carte dans votre main de cette manière, piochez une carte.

- Si vous révéléz au moins une carte de terrain avec la première capacité de la Tablette couverte d'inscriptions, vous devez en mettre une dans votre main.

Tas de fléau

{1} {B}

Créature : phyrexian

3/3

Défenseur

{2} {B}, {T} : Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, le Tas de fléau fait perdre deux fois X points de vie à l'équipe adverse.

Tatyova, intendante des marées

{G}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et druide

3/3

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le vol.
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

- Vous pouvez choisir de cibler le terrain qui est arrivé sur le champ de bataille avec la capacité déclenchée de Tatyova, intendante des marées.
- Si plusieurs terrains arrivent sur le champ de bataille simultanément, tous ces terrains sont comptés. Par exemple, si vous contrôlez six terrains et que deux terrains arrivent sur le champ de bataille en même temps, la capacité de Tatyova se déclenche deux fois.

Terreur tolariane

{6}{U}

Créature : grand serpent

5/5

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

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

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la Terreur tolariane). 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.
- La première capacité de la Terreur tolariane ne peut pas réduire le {U} dans son coût.

Tori D'Avenant, cavalière de fureur

{1}{R}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

Vigilance, piétinement

À chaque fois que Tori D'Avenant, cavalière de fureur attaque, toutes les autres créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Les autres créatures attaquant rouges que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. Dégagez chaque autre créature attaquant blanche que vous contrôlez.

- Si une autre créature attaquante est à la fois rouge et blanche, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour, acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour, et est délogée.
-

Tornade de feu de Jaya

{4} {R}

Rituel

La Tornade de feu de Jaya inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

- Si la cible est illégale au moment où la Tornade de feu de Jaya essaie de se résoudre, vous n'appliquez pas le regard.
-

Transformation chaotique

{5} {R}

Rituel

Exilez jusqu'à un artefact ciblé, jusqu'à une créature ciblée, jusqu'à un enchantement ciblé, jusqu'à un planeswalker ciblé, et/ou jusqu'à un terrain ciblé. Pour chaque permanent exilé de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte qui partage un type de carte avec lui, il met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange.

- Les permanents ciblés sont tous exilés en même temps.
 - Si un joueur contrôle plusieurs permanents qui ont été exilés de cette manière, ce joueur choisit d'abord de quelle cible il tient compte, puis il révèle des cartes jusqu'à ce qu'il révèle une carte qui partage un type avec ce permanent au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille, puis il met cette carte sur le champ de bataille et mélange. Il répète ensuite ce processus pour les cibles restantes qu'il contrôle.
-

Tura Kennerüd, chevalière céleste

{2} {W} {U} {U}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

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

Urza rassemble les Titans

{3}{W}{W}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — Regard 4, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de planeswalker est révélée de cette manière, mettez-la dans votre main.

II — Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6 depuis votre main.

III — Vous pouvez activer deux fois les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez ce tour-ci à la place d'une fois.

- Après que la troisième capacité de chapitre de cette saga se résout, vous pouvez activer la même capacité d'un planeswalker deux fois ce tour-ci, ou vous pouvez activer deux capacités différentes de ce planeswalker ce tour-ci.
- Si plus d'un effet vous permet d'activer des capacités de loyauté de planeswalkers que vous contrôlez deux fois au lieu d'une, ces effets ne continuent pas d'augmenter le nombre d'activations. Vous ne pourrez pas activer de capacités des planeswalkers que vous contrôlez plus de deux fois en un tour.

Uurg, rejeton de Turg

{B}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et bête

*/5

La force d'Uurg, rejeton de Turg est égale au nombre de cartes de terrain dans votre cimetière.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.

{B}{G}, sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

- La capacité qui définit la force d'Uurg, rejeton de Turg fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
- Si vous ne mettez pas la carte dans votre cimetière, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

Vétéran vaillant

{1}{W}

Créature : kor et soldat

2/2

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

{3}{W}{W}, exilez le Vétéran vaillant depuis votre cimetière : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque soldat que vous contrôlez.

- Exiler le Vétéran vaillant depuis votre cimetière fait partie du coût d'activation de sa dernière capacité. Cela signifie qu'une fois qu'elle a été activée, il n'est plus dans le cimetière, et les joueurs ne peuvent pas y répondre en le retirant de votre cimetière pour vous empêcher de l'activer.
-

Vigie de Talas

{2}{U}{U}

Créature : humain et pirate

3/2

Vol

Quand la Vigie de Talas meurt, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main.
-

Vigile de la Nouvelle Bénalia

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Enrôlement (*Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que la Vigile de la Nouvelle Bénalia enrôle une créature, regard 2.

Défaussez-vous d'une carte : La Vigile de la Nouvelle Bénalia acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Engagez-la.

- La deuxième capacité de la Vigile de la Nouvelle Bénalia se déclenche à chaque fois que son contrôleur engage une autre créature pour la capacité d'enrôlement de la Vigile de la Nouvelle Bénalia.
 - Vous pouvez activer la dernière capacité de la Vigile de la Nouvelle Bénalia même si elle est déjà engagée. Vous pouvez également activer cette capacité plusieurs fois pendant le même tour, même si la Vigile de la Nouvelle Bénalia a déjà l'indestructible.
-

Visionnaire couronnée de feuilles

{G}{G}

Créature : elfe et druide

1/1

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité de la Visionnaire couronnée de feuilles se déclenche quand vous lancez un sort d'elfe, et elle se résout avant que ce sort ne se résolve. Vous pouvez payer {G} pour piocher une carte même si le sort a été contrecarré ou si la Visionnaire couronnée de feuilles a été retirée du champ de bataille en réponse.

Vohar, profanateur vodalian

{U} {B}

Créature légendaire : phyrexian et ondin et sorcier

1/2

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

Si vous vous êtes défaussé d'une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{2}, sacrifiez Vohar, profanateur vodalian : Vous pouvez lancer, ce tour-ci, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes lancées avec la dernière capacité de Vohar, profanateur vodalian.

Yotia déclare la guerre

{1} {R}

Enchantement : saga

Lecture rapide (*Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sapience ». Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.*)

I — Créez un jeton de créature-artefact 0/2 incolore

Mécanoptère avec le vol appelé Ornithoptère.

II — Engagez n'importe quel nombre d'artefacts dégagés que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, Yotia déclare la guerre inflige autant de blessures à une cible, créature ou planeswalker.

III — Jusqu'à un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact ayant une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour.

- ERRATUM : Yotia déclare la guerre a été imprimé par erreur sans le mot « artefact » dans sa dernière capacité de chapitre. Son texte Oracle a été mis à jour.
 - Vous ne choisissez pas la créature ciblée ou le planeswalker ciblé au moment où vous mettez la deuxième capacité de Yotia déclare la guerre sur la pile. D'abord, vous engagez n'importe quel nombre d'artefacts. Ensuite, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche (indiquée par l'expression « quand vous faites ainsi ») qui nécessite une cible. Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée réflexive normalement, et ils savent combien d'artefacts ont été engagés quand ils font ainsi.
 - Si vous choisissez de n'engager aucun artefact au moment où la deuxième capacité de chapitre se résout, la capacité déclenchée réflexive se déclenche quand même mais n'inflige aucune blessure à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé.
-

Zar Ojanen, scion d'Efrava
{3}{G}{W}
Créature légendaire : chat et guerrier
4/4

Domaine — À chaque fois que Zar Ojanen, scion d'Efrava devient engagé, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec une endurance inférieure au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

- La capacité de Zar Ojanen, scion d'Efrava est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de l'engager à chaque fois que vous le désirez ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.
- Si Zar Ojanen devient engagé pendant le lancement d'un sort ou l'activation d'une capacité, ce sort ou cette capacité se résout après la résolution de la capacité déclenchée de Zar Ojanen.

Zur, intrigant éternel
{W}{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/4
Vol

Les créatures-enchantements que vous contrôlez ont le contact mortel, le lien de vie et la défense talismanique.
{1}{W} : Un enchantement non-Aura ciblé que vous contrôlez devient une créature en plus de ses autres types et a une force et une endurance de base chacune égales à sa valeur de mana.

- La dernière capacité de Zur, intrigant éternel n'a pas de durée. Une fois qu'elle se résout, l'enchantement ciblé est une créature jusqu'à ce qu'il quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet fasse qu'il cesse d'être une créature.
- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est zéro pour déterminer sa valeur de mana.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER DOMINARIA UNI

'Dane le protéiforme
{W}{U}{B}
Créature légendaire : changeforme
3/3
{1}, sacrifiez une autre créature : 'Dane le protéiforme devient une copie de la créature sacrifiée, excepté qu'il a cette capacité.

- 'Dane le protéiforme copie les valeurs imprimées de la créature, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les autres effets qui ont modifié la force, l'endurance, la couleur, et ainsi de suite, de cette créature. 'Dane le protéiforme ne copie pas les marqueurs sur la créature, mais 'Dane le protéiforme gardera tous ceux qu'il a déjà sur lui.

- Si 'Dane le protéiforme devient une copie de jeton de créature, il copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont définies par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. Il ne devient pas une créature-jeton.
- L'effet de copie dure indéfiniment. Souvent, il dure jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un autre effet de copie (par exemple s'il copie une autre créature pendant un tour prochain.)
- Quand 'Dane le protéiforme devient une copie d'une créature, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si une autre créature devient une copie de 'Dane le protéiforme, elle devient une copie de ce que 'Dane le protéiforme copie actuellement (le cas échéant), et elle a de plus la capacité activée.

Ailelame, tyran impérissable

{5}{B}{R}

Créature légendaire : dragon et squelette

6/6

Vol, célérité

À chaque fois qu'Ailelame, tyran impérissable inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, pour chaque carte de créature dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

- Le nombre de cartes de créature dans votre cimetière est déterminé au moment où la capacité déclenchée se résout. Si des cartes de créature sont dans votre cimetière car elles sont mortes pendant la même étape des blessures de combat pendant laquelle la capacité s'est déclenchée, elles seront comptées.

Ayesha Tanaka, armurière

{3}{W}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

2/4

À chaque fois qu'Ayesha Tanaka, armurière attaque, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagées, n'importe quel nombre de cartes d'artefact parmi elles avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force d'Ayesha. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Ayesha ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins trois artefacts.

- La force d'Ayesha n'est vérifiée qu'une seule fois, lorsque la capacité déclenchée se résout. Si elle n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
- Chacune des cartes d'artefact doit avoir une valeur de mana inférieure ou égale à la force d'Ayesha. Ce n'est pas la valeur de mana totale de toutes les cartes d'artefact.

Baru, orateur des guivres

{2}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

3/3

Les guivres que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

{7}{G}, {T} : Créez un jeton de créature 4/4 verte

Guivre. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force la plus élevée parmi les guivres que vous contrôlez.

- La réduction de coût de la dernière capacité de Baru ne peut pas réduire son coût d'activation à moins de {G}, même si vous contrôlez une guivre avec une force supérieure à 7.

Cadric, embrasseur d'âme

{2}{R}{W}

Créature légendaire : nain et sorcier

4/3

La « règle de légende » ne s'applique pas aux jetons que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre permanent légendaire non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui en est une copie. Ce jeton acquiert la célérité.

Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Si, pendant que vous contrôlez Cadric, embrasseur d'âme, vous contrôlez aussi un permanent légendaire jeton et un seul permanent légendaire non-jeton du même nom, la règle de légende ne vous fera mettre aucun des deux dans votre cimetière.
- Si, pendant que vous contrôlez Cadric, embrasseur d'âme, vous contrôlez également plusieurs permanents légendaires non-jeton du même nom et au moins un permanent légendaire jeton de ce nom, la règle de légende s'applique uniquement aux permanents non-jetons. Vous devez choisir un des permanents non-jeton à garder et mettre le reste des permanents non-jeton de ce nom dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas choisir l'un des permanents jeton et vous ne pouvez mettre aucun jeton dans votre cimetière de cette manière.
- Si le permanent légendaire qui est arrivé sur le champ de bataille n'est plus sur le champ de bataille, n'est plus sous le contrôle du même joueur ou n'est plus légendaire quand la capacité déclenchée se résout, le contrôleur de la capacité peut quand même payer {1} pour le copier. S'il n'est plus sur le champ de bataille, utilisez ses caractéristiques copiables au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer les caractéristiques de la copie jeton.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que le permanent copie.

- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
-

Dormeur activé

{2} {B}

Créature : phyrexian et changeforme

0/0

Flash

Vous pouvez faire que le Dormeur activé arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature dans un cimetière qui y a été mise depuis le champ de bataille ce tour-ci, excepté que c'est un phyrexian en plus de ses autres types.

- Traitez le Dormeur activé comme si c'était la carte choisie arrivant sur le champ de bataille, excepté que c'est aussi un phyrexian. Toutes les capacités « Au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », « [Cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » et « Quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » de la carte choisie fonctionneront.
 - Si la carte de créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est considéré être zéro.
 - Vous n'êtes pas forcé de choisir une carte à copier. Si vous ne le faites pas, le Dormeur activé arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et il est probablement mis dans votre cimetière immédiatement, à moins que quelque chose n'augmente son endurance pour le maintenir en vie.
-

Empereur Mihail II

{1} {U} {U}

Créature légendaire : ondin et noble

3/3

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

Vous pouvez lancer des sorts d'ondin depuis le dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

- L'Empereur Mihail II vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre bibliothèque.

- La dernière capacité se déclenche à chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, pas seulement quand vous lancez un sort d'ondin depuis le dessus de votre bibliothèque. Elle se résoudra avant le sort qui a provoqué son déclenchement, même si ce sort a été contrecarré ou a autrement quitté la pile.

Engéance primitive
 {5}{W}{U}{B}{R}{G}
 Créature : avatar
 10/10

Si l'Engéance primitive devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée ou qu'aucun mana n'a été dépensé pour la lancer, exilez-la à la place.

Vigilance, piétinement, lien de vie

Quand l'Engéance primitive quitte le champ de bataille, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 10 parmi elles sans payer leur coût de mana.

- Tant que du mana a été payé pour un coût pour lancer l'Engéance primitive, elle arrive sur le champ de bataille au moment où elle se résout. Elle n'est pas exilée au moment où elle essaie d'arriver sur le champ de bataille, même si son coût a été réduit ou qu'un coût autre que son coût de mana normal a été payé.
- Si l'Engéance primitive est exilée par sa première capacité au moment où elle essaie d'arriver sur le champ de bataille, elle va directement dans la zone d'exil sans d'abord arriver sur le champ de bataille. Puisqu'elle n'est jamais arrivée sur le champ de bataille, sa dernière capacité ne se déclenche pas.
- Si un effet fait qu'une carte arrive sur le champ de bataille comme copie de l'Engéance primitive et que ce permanent n'a pas été lancé ou qu'aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, cette carte est exilée à la place d'arriver sur le champ de bataille.
- En revanche, si un effet devait faire que l'Engéance primitive arrive sur le champ de bataille comme copie d'un autre permanent, elle arrive sur le champ de bataille comme copie de ce permanent qu'elle soit lancée ou non, ou que du mana soit payé ou non pour la lancer.
- Si un jeton de créature qui est une copie de l'Engéance primitive devait être mise sur le champ de bataille, elle est mise en exil à la place et cesse ensuite d'exister. Les jetons de créature ne sont jamais lancés, même si le sort qui les a créés l'a été.
- Si un effet d'une capacité statique devait retirer toutes les capacités de l'Engéance primitive si elle était sur le champ de bataille (comme celui de l'Humilité), alors sa première capacité ne provoque pas son exil. Elle arrive sur le champ de bataille normalement.
- La dernière capacité de l'Engéance primitive vérifie les valeurs de mana et les types des sorts sur la pile, pas les valeurs de mana et les types des cartes en exil. Notamment, cela veut dire que vous pouvez lancer le verso d'une carte recto-verso modale ou la face d'une carte double de votre choix tant que les sorts que vous lancez ont ensemble une valeur de mana totale inférieure ou égale à 10.
- Les sorts sont lancés l'un après l'autre pendant la résolution de la dernière capacité de l'Engéance primitive. Celui que vous lancez en dernier est le premier à se résoudre.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Faveur de l'historien

{3} {W}

Enchantement

À chaque fois que la Faveur de l'historien ou un autre enchantement non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

À chaque fois que la capacité de chapitre finale d'une saga que vous contrôlez se déclenche, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

- La capacité de chapitre finale d'une saga est la capacité avec le numéro de chapitre le plus élevé parmi les capacités de chapitre de cette saga.

Général Marhault Elsdragon

{2} {R} {G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

4/4

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, elle gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

- La capacité se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui la bloquent. Le nombre de créatures qui la bloque est déterminé au moment où la capacité se résout.

Hazon, modelleur de sable

{R} {G} {W}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/3

Traversée des déserts (*Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un désert.*)

Vous pouvez jouer des terrains Désert depuis votre cimetière.

À chaque fois qu'un désert arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez deux jetons de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier.

- Hazon ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez quand même jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
 - Hazon ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
-

Jasmine Boréal des Sept

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et druide

2/4

{T} : Ajoutez {G}{W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature sans capacité.

Les créatures sans capacité que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées par des créatures avec des capacités.

- Certains effets donnent une capacité aux sorts qu'un joueur contrôle. Dans ce cas, le mana de la capacité de mana de Jasmine Boréal des Sept ne peut pas être dépensé pour lancer ce sort, même si c'est un sort de créature qui n'a normalement aucune capacité.
- Vérifier si une créature a des capacités pour la dernière capacité de Jasmine Boréal des Sept n'a lieu qu'une seule fois par combat, au moment où les bloqueurs sont déclarés. Cela signifie qu'une fois qu'une créature sans capacité que vous contrôlez est bloquée, donner une capacité à une créature qui la bloque ne fait pas que la créature que vous contrôlez devient non-bloquée.

La Dynamo pèlerine

{3}

Créature-artefact légendaire : construction

1/5

Célérité

{1}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une autre source légendaire non-Commandant. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)*

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- La capacité de La Dynamo pèlerine cible une capacité qui est sur la pile et crée une autre occurrence de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
- Une « source légendaire » est un permanent, un sort ou une carte dans n'importe quelle zone avec le supertype « légendaire ». Par exemple, la capacité de La Dynamo pèlerine peut cibler une capacité de recyclage que vous avez activée si la carte défaussée est une carte légendaire.
- La source de la copie est la même que la source de la capacité originale.
- Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
- Si la capacité partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.

- Si le coût de la capacité activée contient un choix, comme une créature à sacrifier ou un nombre de marqueurs à retirer, la copie utilise la même information. Vous ne pouvez pas payer le coût à nouveau, même si vous le souhaitez.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Si une capacité déclenchée vous demande de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie séparément.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Passeur de la Mer creuse est copiée et que deux cartes sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Si une capacité essaie de créer un jeton qui est une copie de « la carte exilée », elle crée un jeton pour chaque carte exilée de cette manière qui est une copie de cette carte.

Mercenaires robariens

{3} {W}

Créature : humain et mercenaire

3/4

Vigilance

Les Mercenaires robariens ont toutes les capacités activées de toutes les créatures légendaires que vous contrôlez.

- Les coûts des capacités activées que les Mercenaires robariens acquièrent doivent être payés normalement.
- 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 les Mercenaires robariens acquièrent une capacité activée qui est normalement liée à une capacité non activée de la créature dont elle est issue, la capacité qu'ont les Mercenaires robariens n'est liée à aucune capacité.
- Si les Mercenaires robariens acquièrent une capacité activée qui est normalement liée à une autre capacité activée de la créature dont elle est issue, ces deux capacités acquises par les Mercenaires robariens sont liées tant que cette créature reste sur le champ de bataille.

Moira, hanteuse d'Urborg

{2} {B}

Créature légendaire : esprit et sorcier

3/2

Menace

À chaque fois que Moira, hanteuse d'Urborg inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière qui y a été mise depuis le champ de bataille ce tour-ci.

- Vous pouvez cibler une carte de créature avec la capacité déclenchée de Moira qui a été mise dans votre cimetière à cause de blessures de combat infligées durant la même étape des blessures de combat.
-

Ohabi Caleria

{1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et archer

1/3

Portée

Dégagez tous les archers que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures de combat à une créature, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Tous vos archers se dégagent pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas en dégager certains.
 - Les effets qui disent qu'un archer que vous contrôlez « ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement » ou « ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur » n'empêchent pas Ohabi Caleria de faire que vous le dégagiez pendant l'étape de dégagement des autres joueurs.
-

Orca, démon de siège

{5}{B}{R}

Créature légendaire : démon

5/5

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Orca, démon de siège.

Quand Orca meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

- Vous annoncez comment les blessures sont réparties au moment où vous mettez la dernière capacité déclenchée d'Orca, démon de siège sur la pile. Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.
 - Si la dernière capacité d'Orca, démon de siège a plusieurs cibles, et que certaines d'entre elles, mais pas toutes, sont des cibles illégales quand la capacité se résout, Orca, démon de siège inflige quand même des blessures aux cibles légales restantes en fonction de la répartition d'origine des blessures.
 - Si toutes les cibles sont illégales quand la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Rien ne subira des blessures.
-

Ramirez DePietro, pilleur
{2}{U}{B}
Créature légendaire : humain et pirate
4/3

Quand Ramirez DePietro, pilleur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie et vous créez deux jetons Trésor.

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour les sorts lancés avec la dernière capacité de Ramirez DePietro, pilleur.
- Vous ne pouvez pas jouer de terrains exilés avec la dernière capacité.

Ramsès, seigneur assassin
{2}{U}{B}
Créature légendaire : humain et assassin
4/4

Contact mortel

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

À chaque fois qu'un joueur perd la partie, s'il a été attaqué ce tour-ci par un assassin que vous contrôliez, vous gagnez la partie.

- Tant que ce joueur a été attaqué ce tour-ci par un assassin que vous contrôliez, la dernière capacité de Ramsès, seigneur assassin se déclenche quand ce joueur perd la partie pour une raison quelconque, pas seulement à cause de blessures de combat. C'est vrai même si l'assassin n'est plus sur le champ de bataille, s'il n'est plus sous votre contrôle ou s'il n'est plus un assassin au moment où ce joueur perd la partie.
- Si vous attaquez un adversaire avec une créature non-assassin et que cette créature devient un assassin après que les attaquants sont déclarés, ce joueur n'a pas été « attaqué » ce tour-ci par un assassin que vous contrôliez.
- De même, si un assassin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle attaquant un joueur, cette créature n'a pas « attaqué » et ne provoque pas le déclenchement de cette capacité.
- Pour que la dernière capacité se déclenche, un assassin que vous contrôliez doit avoir attaqué le joueur. Attaquer un planeswalker que le joueur contrôle ne compte pas.

Rohgahh, suzerain de Castel Kher
{3}{B}{R}
Créature légendaire : kobold et guerrier
4/4

Les autres kobolds que vous contrôlez gagnent +2/+2.

À chaque fois que vous lancez un sort de kobold, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

À chaque fois que vous lancez un sort de dragon, créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

- Chacune des deux dernières capacités de Rohgahh, suzerain de Castel Kher va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement et se résout en premier. Elles se résolvent même si ce sort est contrecarré ou a autrement quitté la pile.

Rosnakht, héritière de Rohgahh

{R}

Créature légendaire : kobold et guerrier

0/1

Cri de guerre (*À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquant gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.*)

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Rosnakht, héritière de Rohgahh, créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

- La dernière capacité de Rosnakht, héritière de Rohgahh va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement et se résout en premier. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou a autrement quitté la pile.

Sablier pendentif de Gerrard

{1}

Artefact légendaire

Flash

Si un joueur devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

{4}, {T} : Exilez le Sablier pendentif de Gerrard :

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

- Un « tour supplémentaire » est un tour créé par un sort ou une capacité. Notamment, cela n'inclut pas les tours additionnels joués en tournoi après expiration du temps d'une ronde.
- Des tours supplémentaires peuvent encore être créés pendant que le Sablier pendentif de Gerrard est sur le champ de bataille. Ils ne sont pas passés avant qu'ils ne commencent. Par conséquent, si le Sablier pendentif de Gerrard quitte le champ de bataille avant que ce soit le cas, les tours supplémentaires ne sont pas affectés.
- Les cartes de permanent qui ont été mises dans votre cimetière depuis n'importe quelle autre zone, comme une carte qui a été défaussée, restent dans le cimetière. Les cartes de permanent dont vous avez acquis le contrôle et qui ont été envoyées dans le cimetière d'un autre joueur depuis le champ de bataille resteront aussi dans le cimetière.
- Vous choisissez ce qu'une carte d'aura mise sur le champ de bataille de cette manière enchantera. Vous ne pouvez pas choisir des cartes de permanent qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que cette aura. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste dans le cimetière.
- Les sorts de permanent qui ont été contrecarrés plus tôt pendant le tour ne sont jamais arrivés sur le champ de bataille. Par conséquent, ils ne reviendront pas sur le champ de bataille à cause de la dernière capacité.

Shanid, fléau des dormeurs
{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/4

Menace

Les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont la menace.

À chaque fois que vous jouez un terrain légendaire ou que vous lancez un sort légendaire, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si lancer un sort légendaire provoque le déclenchement de la dernière capacité de Shanid, cette capacité va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement et se résout en premier. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou a autrement quitté la pile.
- Un terrain légendaire qui arrive sur le champ de bataille sans être joué ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de Shanid.

Sivitri, maîtresse des dragons
{2}{U}{B}
Planeswalker légendaire : Sivitri
4

+1: Jusqu'à votre prochain tour, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie 2 points de vie pour chacune de ces créatures.

-3: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

-7: Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Sivitri, maîtresse des dragons peut être votre commandant.

- Un joueur qui contrôle une créature qui « attaque si possible » peut refuser de payer des coûts supplémentaires pour que cette créature attaque. S'il fait ainsi et s'il n'y a aucun autre joueur ou planeswalker à attaquer, cette créature n'attaque simplement pas.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les créatures peuvent attaquer votre équipier et les planeswalkers que votre équipier contrôle sans nécessité de payer des points de vie.

Stangg, guerrier de l'écho
{2}{R}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/4

À chaque fois que Stangg, guerrier de l'écho attaque, créez le Jumeau de Stangg, un jeton de créature légendaire 3/4 rouge et verte Humain et Guerrier. Il arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Pour chaque aura et chaque équipement attaché à Stangg, créez un jeton qui en est une copie, attaché au Jumeau de Stangg. Sacrifiez tous les jetons créés de cette manière au début de la prochaine étape de fin.

- Si, pour une raison quelconque, un jeton d'aura qui serait créé de cette manière ne peut pas être attaché au Jumeau de Stangg, ce jeton n'est pas créé. Si un jeton d'équipement qui ne peut pas être attaché au Jumeau de Stangg devait être créé, ce jeton arrive sur le champ de bataille détaché.
- Si un effet de remplacement fait que les jetons créés ont des caractéristiques différentes ou que des jetons supplémentaires sont créés de cette manière, ces jetons sont quand même sacrifiés au début de la prochaine étape de fin.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle des jetons créés de cette manière, la capacité qui fait que vous les sacrifiez se déclenche quand même. Cependant, les jetons que vous ne contrôlez plus ne peuvent pas être sacrifiés et restent sur le champ de bataille.

Tetsuo, champion impérial

{U} {B} {R}

Créature légendaire : humain et samouraï

3/3

À chaque fois que Tetsuo, champion impérial attaque, s'il est équipé, choisissez l'un —

- Tetsuo inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les équipements qui lui sont attachés à n'importe quelle cible.
 - Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les équipements attachés à Tetsuo sans payer son coût de mana.
- Si Tetsuo n'est pas équipé quand il est déclaré comme créature attaquante, la capacité ne se déclenche pas. Si Tetsuo n'est pas équipé quand la capacité se résout, la capacité n'aura aucun effet.

Tor Wauki le jeune

{3} {B} {R}

Créature légendaire : humain et archer

3/3

Portée, lien de vie

Si une autre source que vous contrôlez devait infliger des blessures de non-combat à un permanent ou à un joueur, elle inflige autant de blessures plus 1 à ce permanent ou à ce joueur à la place.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, Tor Wauki le jeune inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La capacité déclenchée de Tor Wauki le jeune se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

Unir la coalition

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

Éphémère

Choisissez cinq. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Un permanent ciblé passe hors phase.
- Un joueur ciblé pioche une carte.
- Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- Unir la coalition inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
 - Si vous choisissez un mode plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif de chacun de ces modes.
 - Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution d'Unir la coalition.
 - Si Unir la coalition est copié, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de choisir de nouvelles cibles, mais vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.
 - Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
 - Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que cette créature, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.
 - Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
 - Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
 - Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
-

Verrak, sengien dévoyé

{1}{W}{B}

Créature légendaire : vampire

2/2

Vol, contact mortel, lien de vie

À chaque fois que vous activez une capacité qui n'est pas une capacité de mana, si des points de vie ont été payés pour l'activer, vous pouvez payer à nouveau autant de points de vie. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
 - La capacité déclenchée de Verrak crée une autre occurrence de cette capacité déclenchée sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
 - La source de la copie est la même que la source de la capacité originale.
 - Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
 - Si la capacité partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
 - Si le coût de la capacité activée contient un choix, comme une créature à sacrifier ou un nombre de marqueurs à retirer, la copie utilise la même information. Vous ne pouvez pas payer le coût à nouveau, même si vous le souhaitez.
 - Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
 - Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Passeur de la Mer creuse est copiée et que deux cartes sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille.
 - Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Si une capacité essaie de créer un jeton qui est une copie de « la carte exilée », elle crée un jeton pour chaque carte exilée de cette manière qui est une copie de cette carte.
-

Vertemanches, maro-sorcière
{3}{G}{G}
Créature légendaire : élémental
/

Protection contre les planeswalkers et contre les sorciers
La force et l'endurance de Vertemanches, maro-sorcière sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 3/3 verte Blaireau.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de Vertemanches, maro-sorcière fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.

Voyageuse fallaji
{2}{G}
Créature : humain et éclairé
2/4

La Voyageuse fallaji est de toutes les couleurs. Cette capacité n'affecte pas son identité couleur. *(Elle peut être dans n'importe quel deck dont l'identité couleur du commandant inclut le vert.)*

Les sorts multicolores que vous lancez ont la convocation. *(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort multicolore paie {1} ou un mana d'une couleur de cette créature.)*

- L'identité couleur de la Voyageuse fallaji est verte. Elle peut être incluse dans n'importe quel deck Commander dont l'identité couleur du commandant inclut le vert.
- La première capacité de la Voyageuse fallaji fonctionne dans toutes les zones. Par exemple, vous pouvez trouver la Voyageuse fallaji en cherchant dans votre bibliothèque si un effet vous instruit de chercher dans votre bibliothèque une carte multicolore.

Xira, le dard doré
{1}{B}{R}{G}
Créature légendaire : insecte et assassin
3/3

Vol, célérité
À chaque fois que Xira, le dard doré attaque, mettez un marqueur « œuf » sur une autre créature ciblée sans marqueur « œuf » sur elle. Quand cette créature meurt, si elle a un marqueur « œuf » sur elle, piochez une carte et créez un jeton de créature 1/1 noire Insecte avec le vol.

- La capacité déclenchée à retardement créée au moment où la capacité de Xira se résout se déclenche même si Xira n'est plus sur le champ de bataille quand cette créature meurt.
-

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, La Nouvelle-Capenna et Dominaria sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2022 Wizards.