

Notes de publication *Jumpstart 2022*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 14 octobre 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://www.magic.wizards.com/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et des ressources supplémentaires.

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 nouvelles cartes *Jumpstart 2022* avec le code d'extension J22 sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles ne sont pas autorisées dans les formats Standard, Pioneer ou Modern. Les cartes portant le code d'identification d'extension J22 qui ont été imprimées auparavant dans d'autres produits sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d'une carte dans cette extension ne modifie pas sa légalité dans un format.

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

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *JUMPSTART 2022*

Agrus Kos, soldat éternel
{3}{W}
Créature légendaire : esprit et soldat
3/4

Vigilance
À chaque fois qu'Agrus Kos, soldat éternel devient la cible d'une capacité qui ne cible que lui, vous pouvez payer {1}{R/W}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité pour chaque autre créature que vous contrôlez que cette capacité pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi elles. (*{R/W} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.*)

- La dernière capacité se déclenche à chaque fois qu'Agrus Kos, soldat éternel devient la cible d'une capacité qui le cible lui et aucun autre objet ni aucun joueur. Peu importe qui contrôle la capacité.
- Si une capacité a plusieurs cibles mais qu'elles sont toutes Agrus Kos, la dernière capacité se déclenche. Dans ce cas, chacune des copies ne cible aussi qu'une seule de ces créatures.
- Toute créature que vous contrôlez qui ne peut pas être ciblée par la capacité copiée (à cause de capacités de protection, de restrictions de cible ou toute autre raison) est simplement ignorée. Aucune copie n'est créée pour cette créature.
- Le contrôleur d'Agrus Kos contrôle toutes les copies, quel que soit le joueur qui contrôlait la capacité d'origine. Ce joueur choisit l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. La capacité d'origine sera sur la pile en dessous de ces copies et se résoudra en dernier.
- Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le même mode. Leur contrôleur ne peut pas en choisir un différent.
- Si la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été mise sur la pile, les copies ont la même valeur pour X.

Alandra, rêveuse céleste
{2}{U}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier
2/4

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

À chaque fois que vous piochez votre cinquième carte à chaque tour, Alandra, rêveuse céleste et les drakôns que vous contrôlez gagnent chacun +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

- La première capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe si Alandra, rêveuse céleste était sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. Si elle n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
- C'est vrai aussi pour la dernière capacité et la cinquième carte piochée.
- La valeur de X est verrouillée au moment où la dernière capacité se résout. Le bonus qu'elle confère n'est plus modifié ensuite, même si le nombre de cartes dans votre main change.

Bibliothécaire modérée

{G}

Créature : humain

1/1

{3}{G} : La Bibliothécaire modérée devient un loup-garou. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et vous piochez une carte. N'activez qu'une seule fois.

- Au moment où la dernière capacité de la Bibliothécaire modérée se résout, elle perd ses autres types de créature et devient un loup-garou. Ce n'est plus un humain.

Canonnade intrépide

{3}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature attaquante que vous contrôlez meurt, la Canonnade intrépide inflige

2 blessures à chaque adversaire.

Saccage — Au début de votre deuxième phase principale, si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin du combat de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- La carte exilée par la capacité de saccage est exilée face visible. Jouer une carte exilée par cette capacité suit les règles normales pour jouer la carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, s'il s'agit d'une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous exilez une carte de terrain avec la capacité de saccage, vous pouvez jouer ce terrain uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible. Normalement, cela signifie que vous pouvez jouer le terrain uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil.

Cendrepoil de la Meute des ombres

{3}{B}

Créature légendaire : rat et psychagogue

3/4

À chaque fois que Cendrepoil de la Meute des ombres attaque ou bloque, les autres rats que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de rats que vous contrôlez.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez meuler quatre cartes. Si vous faites ainsi, renvoyez jusqu'à deux cartes de créature Rat depuis votre cimetière dans votre main. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- La valeur de X est verrouillée au moment où la première capacité se résout. Le bonus qu'elle confère n'est plus modifié ensuite, même si le nombre de rats que vous contrôlez change.
- Vous choisissez quelles cartes de créature Rat renvoyer dans votre main au moment où la dernière capacité se résout. Vous pouvez choisir des cartes de créature Rat meulées par cette capacité.

Chaînes de détention

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand les Chaînes de détention arrivent sur le champ de bataille, exiliez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que les Chaînes de détention quittent le champ de bataille.

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

- La capacité des Chaînes de détention est une capacité unique qui crée deux effets instantanés : 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 les Chaînes de détention ont quitté le champ de bataille.
- Si les Chaînes de détention quittent le champ de bataille avant que leur capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne 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 des Chaînes de détention 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.

Chercheur goblin

{3} {R}

Créature : goblin et sorcier

3/3

Quand le Chercheur goblin arrive sur le champ de bataille, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec le Chercheur goblin, vous pouvez jouer cette carte.

- La carte que le Chercheur goblin exile est exilée face visible.
- Vous pouvez jouer la carte exilée si le Chercheur goblin a attaqué et qu'il est encore au combat, s'il a quitté le combat, s'il a quitté le champ de bataille, ou même si le combat est terminé.
- Si vous contrôlez plus d'une carte appelée Chercheur goblin, l'effet de chacune est indépendante de l'autre. Spécifiquement, attaquer avec l'une d'elles ne vous autorise pas à jouer la carte exilée par l'autre.

- L'effet du Chercheur gobelin ne change pas quand vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous exilez une carte de terrain avec la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Chercheur gobelin, vous pouvez jouer ce terrain uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible. Normalement, cela signifie que vous pouvez jouer le terrain uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

Copie pirate

{4} {U}

Créature : changeforme et pirate

0/0

Vous pouvez faire que la Copie pirate arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un pirate en plus de ses autres types et qu'elle a « À chaque fois que cette créature ou une autre créature du même nom inflige des blessures de combat à un joueur, vous piochez une carte. »

- La Copie pirate copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), excepté que c'est aussi un pirate et qu'elle a la capacité qui lui a été accordée. Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, 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.
- Être un pirate et avoir la capacité accordée font partie des valeurs copiables de la Copie pirate. Si une autre créature arrive sur le champ de bataille ou devient une copie de la Copie pirate, elle copie ce que la Copie pirate copie, c'est un pirate en plus de ses autres types, et elle a « À chaque fois que cette créature ou une autre créature du même nom inflige des blessures de combat à un joueur, vous piochez une carte. »
- Si la Copie pirate n'arrive pas sur le champ de bataille comme une créature (par exemple en copiant un artefact ou un terrain qui est devenu une créature), elle ne devient pas un pirate mais a toujours la capacité déclenchée accordée. Elle ne deviendra pas un pirate même si elle est transformée en créature ultérieurement par un autre effet.
- La capacité de la Copie pirate ne cible pas la créature.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature choisie copie autre chose, la Copie pirate arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie copie. C'est aussi un pirate et elle a la capacité accordée.
- Si la créature choisie est un jeton, la Copie pirate copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. La Copie pirate n'est pas un jeton, même quand elle en copie un.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand la Copie pirate arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

- Si la Copie pirate arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature d'une manière quelconque, la Copie pirate ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, la Copie pirate arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 Changeforme et Pirate, et meurt probablement quasi immédiatement, quand les actions basées sur l'état sont ensuite effectuées.

Hydre bienveillante

{X}{G}{G}

Créature : hydre

1/1

L'Hydre bienveillante arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une autre créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre

bienveillante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- « Mis sur une autre créature que vous contrôlez » inclut les créatures autres que l'Hydre bienveillante qui arrivent sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elles. Si une autre créature devait arriver sur le champ de bataille avec un certain nombre de marqueurs +1/+1 sur elle alors que vous contrôlez l'Hydre bienveillante, elle arrive avec ce nombre de marqueurs plus un.
- Chaque Hydre bienveillante supplémentaire que vous contrôlez augmente d'un le nombre de marqueurs +1/+1 placés sur une autre créature.

Instruments de guerre

{4}

Artefact

Flash

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

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

- Le choix du type de créature est effectué au moment où les Instruments de guerre arrivent sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où les créatures appropriées commencent à gagner +1/+1.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.

Interrogatoire

{3}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou planeswalker

Quand l'Interrogatoire arrive sur le champ de bataille, engagez le permanent enchanté et enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégageant de son contrôleur et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

- Les capacités statiques et déclenchées ne sont pas affectées par l'Interrogatoire.
- Le permanent peut être dégageant par d'autres sorts et capacités.
- Vous pouvez enchanter un permanent qui est déjà engagé avec l'Interrogatoire. Si vous le faites, il ne redevient pas engagé mais vous enquêtez quand même.
- 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.
- Les capacités de loyauté sont un type de capacité activée. Par conséquent, l'Interrogatoire empêche les capacités de loyauté d'un planeswalker enchanté d'être activées.

Invocatrice distinguée

{1}{W}

Créature : humain et sorcier

1/2

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

{4}{W}, {T} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Quand la carte exilée par la deuxième capacité est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - La première capacité de l'Invocatrice distinguée se déclenche à chaque fois qu'une créature autre qu'elle-même arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, y compris celles qui sont renvoyées par sa dernière capacité.
-

Isu l'abominable

{3}{U}{U}

Créature neigieuse légendaire : yeti

5/5

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

Vous pouvez jouer les terrains neigieux et lancer les sorts neigieux depuis le dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois qu'un autre permanent neigieux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {G}, {W} ou {U}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur Isu l'abominable.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les cartes jouées depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière. Par exemple, vous ne pouvez jouer un terrain neigieux de cette manière que tant que la pile est vide pendant une de vos phases principales, et uniquement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
- La carte du dessus de votre bibliothèque est encore dans votre bibliothèque et pas dans votre main. Vous ne pouvez pas vous défausser de cartes du dessus de votre bibliothèque ou activer des capacités de cartes du dessus de votre bibliothèque qui fonctionnent normalement dans votre main.

Kénessos, prêtre de Thassa

{1}{U}

Créature légendaire : ondin et clerc

1/3

Si vous deviez appliquer le regard à un certain nombre de cartes, appliquez le regard à autant de cartes plus une à la place.

{3}{G/U} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature Kraken, Léviathan, Pieuvre ou Grand serpent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

- Pendant la résolution de la dernière capacité de Kénessos, prêtre de Thassa, vous pouvez choisir de laisser la carte au-dessus de votre bibliothèque.
-

Kraken du Biblioplexe

{4} {U}

Créature : kraken

4/5

Quand le Kraken du Biblioplexe arrive sur le champ de bataille, regard 3. (*Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.*)

À chaque fois que le Kraken du Biblioplexe attaque, vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Kraken du Biblioplexe ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Vous choisissez de renvoyer une créature ou non et quelle créature renvoyer la cas échéant au moment où la capacité déclenchée se résout. Ceci ne cible aucune créature.
-

Lancebataille ogre

{2} {R}

Créature : ogre et shaman

3/3

Initiative

À chaque fois que la Lancebataille ogre attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière en payant {R} {R} en plus de ses autres coûts. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place. Quand vous lancez ce sort, la Lancebataille ogre gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de ce sort.

- Vous devez lancer le sort au moment où la capacité déclenchée de la Lancebataille ogre se résout. Vous ne pouvez pas attendre et le lancer plus tard.
-

Mizzix, chevaucheuse de reproduction

{4} {R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

4/5

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, vous pouvez payer {1} {U/R}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. Si la copie est un sort de permanent, elle acquiert la célérité et « Au début de votre étape de fin, sacrifiez ce permanent. » (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- N'importe quel sort que vous lancez est copié si vous payez le coût, pas seulement ceux qui requièrent des cibles.
- Vous ne pouvez payer le coût qu'une seule fois, au moment où la capacité déclenchée se résout. Vous ne pouvez pas le payer plus d'une fois pour avoir des copies supplémentaires.

- Si une copie est créée, vous contrôlez la copie. La copie est créée sur la pile, et par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie se résout ensuite comme un sort normal, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- 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 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.
- Vous ne pouvez 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. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.

Rodolf Brunevenant

{5} {B}

Créature légendaire : vampire et ange

4/4

Vol, contact mortel, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, Rodolf Brunevenant acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {1} {W/B}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- X est la quantité totale de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez perdus. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie ce tour-ci et que vous avez aussi perdu 2 points de vie, X est 3, pas 1.

Zask, seigneur d'essaim rampant

{3} {G} {G}

Créature légendaire : insecte

5/5

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts d'insecte depuis votre cimetière.

À chaque fois qu'un autre insecte que vous contrôlez meurt, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire, puis meulez deux cartes. (*Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

{1} {B/G} : Un insecte ciblé gagne +1/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (*{B/G} peut être payé au choix avec {B} ou {G}.*)

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les cartes jouées depuis votre cimetière de cette manière. Par exemple, vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que tant que la pile est vide pendant une de vos phases principales, et uniquement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.