

Notes de publication *Commander Masters*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 15 mai 2023

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 nouvelles cartes *Commander Masters* portant le symbole d'extension CMM sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées portant le code d'extension CMM sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

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

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

Variante de jeu : Commander

Créé et popularisé par les fans, Commander est un format amical dans lequel le deck de chaque joueur est dirigé par le commandant de ce joueur, traditionnellement une créature légendaire, bien que quelques cartes non-créature puissent également servir de commandant de deck.

Ce format est généralement joué en parties en Free-for-All multijoueurs et amicales, bien que les parties à deux joueurs soient également populaires. Chaque joueur commence avec 40 points de vie. Chaque deck contient exactement 100 cartes, y compris son commandant. Commander est aussi un format « Singleton » : autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.

Consultez la section « Variante de jeu : Draft Commander » ci-dessous pour voir les règles modifiées qui s'appliquent pendant un draft *Commander Masters*.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Commander pour plus d'informations sur la variante Commander.

La carte légendaire choisie comme commandant pour votre deck joue un rôle majeur dans la partie, apparaissant souvent plusieurs fois sur le champ de bataille.

- Votre commandant est généralement une créature légendaire, mais un très petit nombre de cartes légendaires ont la capacité « [Cette carte] peut être votre commandant ». Une carte non-créature légendaire ne peut pas être choisie comme commandant de votre deck, sauf si elle a cette capacité.
- Votre commandant commence la partie dans une zone de jeu séparée appelée zone de commandement. Les autres cartes de votre deck sont mélangées et deviennent votre bibliothèque.
- Tant que votre commandant est dans la zone de commandement, ses capacités n'affectent pas la partie à moins qu'elles ne l'indiquent spécifiquement.
- Vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement. Chaque fois que vous le faites, il coûte {2} de plus à lancer pour chaque fois où vous l'avez lancé précédemment depuis la zone de commandement pendant la partie. Ce coût supplémentaire est officieusement appelé « taxe de commandant ».
- Si vous lancez votre commandant depuis la zone de commandement pour un coût alternatif ou « sans payer son coût de mana », la taxe de commandant s'applique toujours.
- Si votre commandant devait être mis dans votre main ou votre bibliothèque d'où qu'il vienne, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement à la place.
- Si votre commandant doit être mis dans le cimetière ou en exil, il y va normalement. La prochaine fois que les actions basées sur l'état seront vérifiées, si votre commandant est toujours dans cette zone, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement.

L'identité couleur de votre commandant détermine quelles autres cartes peuvent être ajoutées à votre deck. L'identité couleur d'une carte inclut ses couleurs (en tenant compte de son indicateur de couleur si elle en a un), plus les couleurs des symboles de mana colorés de son texte de règle.

- L'identité couleur est établie avant de commencer la partie et ne change pas pendant celle-ci, même si votre commandant devient d'une couleur différente ou est dans une zone cachée.
- Les mots de couleur dans le texte d'une carte ne sont pas comptés dans son identité couleur.
- Une carte peut être dans votre deck si son identité couleur fait partie de l'identité couleur de votre commandant. Par exemple, si l'identité couleur de votre commandant est blanche et bleue, votre deck peut inclure des cartes dont l'identité couleur est blanche, bleue, ou blanche et bleue. Il peut aussi inclure des cartes qui n'ont aucune couleur dans leur identité couleur.
- Un terrain avec un type de terrain de base ne peut pas être inclus dans votre deck si la capacité de mana intrinsèque de ce type de terrain de base génère une couleur de mana en dehors de l'identité couleur de votre commandant.

En plus des règles normales de victoire et de défaite de la partie, le format Commander a une autre règle : un joueur qui a subi au moins 21 blessures de combat du même commandant au cours de la partie perd la partie.

- Les joueurs doivent noter les blessures de combat qui leur sont infligées par chaque commandant au cours de la partie.

- Cette règle inclut le propre commandant d'un joueur, qui peut aussi infliger des blessures de combat à son propriétaire s'il est contrôlé par un autre joueur ou si ses blessures de combat sont redirigées sur son propriétaire.

Contrairement aux parties à deux joueurs, les parties multijoueurs peuvent continuer après qu'un joueur a perdu et qu'il quitte la partie.

- Quand un joueur quitte la partie, tous les permanents, sorts et autres cartes appartenant à ce joueur quittent aussi la partie.
- Si ce joueur contrôlait des capacités ou des copies de sort qui attendaient de se résoudre, elles cessent d'exister.
- Si ce joueur contrôlait des permanents appartenant à un autre joueur, les effets qui lui en donnaient le contrôle cessent. Si cela ne donne pas le contrôle de ces permanents à un joueur différent (probablement parce qu'ils sont arrivés sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur qui est parti), ils sont exilés.

Variante de jeu : Draft Commander

Le Draft Commander combine des éléments de Booster Draft et de Commander. Dans cette variante, les joueurs draftent et construisent un deck de Draft Commander à la place de construire un deck à l'avance. Chaque joueur a besoin de trois boosters pour drafter. Tous les joueurs prennent place aléatoirement autour de la table. Pour commencer, chaque joueur ouvre un booster. Chaque joueur choisit deux cartes du booster et les place face cachée devant lui. Il passe ensuite les cartes restantes au joueur se trouvant à sa gauche. Chaque joueur choisit deux cartes du booster qu'on lui passe, et met ces cartes face cachée devant lui, en formant un seul tas de cartes draftées. Chaque joueur passe les cartes restantes à sa gauche et répète ce processus jusqu'à ce que toutes les cartes de ce premier groupe de boosters aient été draftées. Puis les joueurs ouvrent leur deuxième booster et recommencent la procédure ci-dessus, mais cette fois en passant les cartes à leur droite. Pour le troisième booster, les joueurs repassent les cartes vers la gauche.

Les soixante cartes draftées par chaque joueur forment sa « sélection de cartes ». Avec ces cartes (et autant de terrains de base qu'il le souhaite), chaque joueur construit un deck d'au moins 60 cartes, commandant inclus. Comme avec des decks Commander construits, le deck ne peut inclure que des cartes autorisées par l'identité couleur de son commandant. Cependant, contrairement aux decks Commander construits, les decks de Draft Commander peuvent inclure plus d'un exemplaire d'une carte, donc n'hésitez pas à drafter des doublons.

Commander Masters offre un large choix de commandants, et nous voulions vous faciliter l'accès à vos commandants favoris. Pendant les événements en Draft Commander utilisant les boosters *Commander Masters*, vous pouvez traiter n'importe quel commandant éligible qui a une couleur ou moins dans son identité couleur et qui n'a pas déjà le partenariat comme s'il avait le partenariat. (Consultez la section « Partenariat » plus loin). Le partenariat ouvre le champ des possibles avec des duos de partenaires inédits. Balan et Daretti ! Thryx et Griffeyboyaux ! Yargle et Ulamog ! Mélangez, combinez et trouvez le duo fait pour vous.

Le Joueur de Flûte prismatique

{5}

Créature légendaire : changeforme

3/3

Si Le Joueur de Flûte prismatique est votre commandant, choisissez une couleur avant le début de la partie. Le Joueur de Flûte prismatique est de la couleur choisie.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

Même s'il y a de nombreuses créatures légendaires dans *Commander Masters*, vous pouvez finir le draft et constater que vous n'avez pas celle qu'il vous faut pour commander votre deck. N'ayez crainte : le Joueur de Flûte prismatique est là pour vous aider. Le Joueur de Flûte prismatique apparaît à la place d'une carte courante dans environ un booster de draft *Commander Masters* sur six. Après le draft, vous pouvez ajouter jusqu'à deux exemplaires de Le Joueur de Flûte prismatique à votre sélection de cartes pour servir de commandants de votre deck. (Consultez la section « Partenariat » plus loin). Cela signifie que vous n'êtes pas obligé de drafter Le Joueur de Flûte prismatique pour jouer avec. Si vous avez besoin de lui pour être votre commandant, vous pouvez emprunter les exemplaires non utilisés d'autres joueurs du draft, de votre propre collection ou d'ailleurs.

La couleur que vous choisirez pour Le Joueur de Flûte prismatique pendant la construction du deck déterminera son identité couleur. Par exemple, si vous draftez des cartes rouges et vertes mais que vous n'avez pas de créature légendaire rouge-verte, vous pouvez utiliser un Le Joueur de Flûte prismatique en le choisissant rouge et un autre en le choisissant vert. Si vous avez drafté une créature légendaire verte, vous pouvez utiliser cette créature et un Le Joueur de Flûte prismatique en le choisissant rouge.

Une fois que chaque joueur a son deck, il fait une partie de Commander traditionnelle. Ce format de draft est optimisé pour huit drafter, séparés ensuite en deux parties de quatre joueurs, mais il n'y a pas de mauvaise façon de jouer !

Retour de mécaniques de jeu

Plus de cinquante capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans l'extension Commander Masters. Certaines cartes avec ces mécaniques ont des notes individuelles dans la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, le cas échéant. Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas été modifiées pour cette extension.

Dans cette partie, vous verrez des notes relatives à certaines des mécaniques les plus courantes et les plus complexes.

Capacité mot-clé : partenariat

Comme mentionné ci-dessus, le *partenariat* fait son retour dans *Commander Masters*. Le partenariat est une capacité mot-clé qui permet à votre deck de Commander ou de Draft Commander d'avoir deux commandants, s'ils ont tous deux le partenariat.

Keleth, familier à la crinière solaire
{1}{W}
Créature légendaire : cheval
1/1
Vigilance
À chaque fois qu'un commandant que vous contrôlez
attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les
deux ont le partenariat.*)

Brinelin, le kraken lunaire
{6} {U} {U}
Créature légendaire : kraken
6/8

Quand Brinelin, le kraken lunaire arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

- Outre l'exception de partenariat pour les événements en Draft Commander utilisant les boosters de draft *Commander Masters* (voir ci-dessus), la règle du partenariat n'a pas été modifiée depuis sa dernière apparition.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Keleth et Brinelin sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le blanc et/ou le bleu dans leur identité couleur, mais pas des cartes avec le noir, le rouge ou le vert.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant. (Pendant un Draft Commander *Commander Masters*, si vous traitez une créature éligible comme si elle avait le partenariat, le même principe s'applique : aucune modification de ses caractéristiques ne la fera cesser d'être votre commandant.)
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous ne devez pas payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Mécanique de jeu : le monarque

Le monarque est une désignation qu'un joueur peut avoir. Qui dit couronne, dit avantages, comme par exemple une carte supplémentaire à chaque tour ; mais la couronne peut également attirer l'attention des autres joueurs. Votre règne résistera-t-il à l'épreuve du temps, ou un autre joueur parviendra-t-il à voler votre couronne ?

Reine Marchesa
{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et assassin
3/3
Contact mortel, célérité
Quand la Reine Marchesa arrive sur le champ de bataille,
vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, si un adversaire est le
monarque, créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin
avec le contact mortel et la célérité.

- La partie commence sans monarque. Une fois qu'un effet fait qu'un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Mot de capacité : lieutenant

Lieutenant est un mot de capacité imprimé en italiques sur certaines créatures qui deviennent plus puissantes si vous contrôlez votre commandant. Un mot de capacité n'a aucune signification de règle.

Kraken déferlorage
{3}{U}{U}
Créature : kraken
5/5
Défense talismanique
Lieutenant — Tant que vous contrôlez votre
commandant, le Kraken déferlorage gagne +2/+2 et a
« À chaque fois que le Kraken déferlorage devient
bloqué, vous pouvez piocher deux cartes. »

- Les capacités de lieutenant s'appliquent uniquement si votre commandant est sur le champ de bataille et sous votre contrôle. Si vous avez deux commandants, il vous suffit de contrôler l'un des deux. Les capacités de lieutenant s'appliquent une seule fois uniquement, même si vous contrôlez plusieurs commandants.
- Les capacités de lieutenant font uniquement référence au fait que vous contrôlez votre commandant, et non le commandant d'un autre joueur.

- Si vous acquérez le contrôle d'une créature possédée par un autre joueur avec une capacité de lieutenant, cette capacité vérifiera si vous contrôlez votre commandant et s'appliquera uniquement si c'est le cas. Elle ne vérifiera pas si son propriétaire contrôle son commandant.
- Si vous perdez le contrôle de votre commandant, les capacités de lieutenant des créatures que vous contrôlez cessent immédiatement de s'appliquer. S'il en résulte que l'endurance d'une créature devient inférieure ou égale à la quantité de blessures marquées sur elle, la créature est détruite.
- Si une capacité déclenchée accordée par une capacité de lieutenant se déclenche, et qu'en réponse vous perdez le contrôle de votre commandant (ce qui fait perdre cette capacité au lieutenant), cette capacité déclenchée se résout quand même.

Capacité mot-clé : Flashback

Le flashback est une mécanique de retour qui donne aux cartes d'éphémère et de rituel une seconde chance d'avoir un impact.

Pillage sans foi
 {R}
 Rituel
 Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
 Flashback {2} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Capacité mot-clé : recyclage

Le recyclage revient, ce qui vous donne la possibilité d'échanger tout le potentiel d'un sort contre la pioche d'une carte... avec parfois un petit bonus quand vous recyclez la carte.

Avemain meneur de vent
{4}{U}{U}
Créature : oiseau et sorcier
4/3
Vol
Recyclage {U} ({U}, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)
Quand vous recyclez l'Avemain meneur de vent, une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, et certaines cartes ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous recyclez une carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez pour la capacité de recyclage.
- Les capacités déclenchées par le recyclage d'une carte et la capacité de recyclage elle-même ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts (comme l'effet du Contresort) ne les affectent pas.
- Vous pouvez recycler une carte même si elle a une capacité déclenchée par un recyclage qui n'aura pas de cible légale. C'est dû au fait que la capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Cela signifie également que si l'une des capacités est contrecarrée, l'autre capacité se résout quand même.

Action mot-clé : proliférer

Proliférer est une mécanique de retour qui peut augmenter le nombre de marqueurs sur les permanents et les joueurs.

Frappe de la Vagabonde
{4}{W}
Rituel
Exilez une créature ciblée, puis proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir des permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir des joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueurs qu'il a déjà et pas les autres.
- Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous proliférez » se déclenche même si vous ne choisissez aucun permanent ni aucun joueur quand vous le faites.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui en même temps, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.

Cycle de cartes : sorts gratuits de Commander

Ces cinq cartes des decks Commander *Ikorla* qui font leur retour illustrent certaines des créatures légendaires de ces decks faisant ce qu'elles aiment le plus au monde. Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ces sorts gratuitement.

Ripaille mortelle

{3} {B}

Éphémère

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Exilez une créature ciblée.

- Une fois que vous commencez à lancer ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de le lancer. Notamment, personne ne peut tenter de retirer le commandant que vous contrôlez pour vous faire payer son coût.
- Peu importe à qui appartient le commandant que vous contrôlez. Il suffit que ce soit un commandant. Si vous avez deux commandants, il vous suffit d'en contrôler un.

Cycle de cartes : confluences

Les Confluences, rencontrées pour la première fois dans *Commander 2015*, sont des sorts modaux qui vous permettent de choisir le même mode plus d'une fois.

Confluence mystique

{3} {U} {U}

Éphémère

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

- Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
 - Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
 - Piochez une carte.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
 - Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas. À chaque fois que vous sélectionnez ce mode, vous pouvez choisir une cible différente ou la même cible.
 - Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
 - Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort. Par exemple, si vous choisissez le mode du milieu de la Confluence mystique plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour renvoyer les créatures ciblées.
 - 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'un sort.

- Si une Confluence est copiée, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles pour la copie, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.
 - Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de la Confluence, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
-

Cycle de cartes : médaillons

Publié pour la première fois dans l'extension *Tempête*, le cycle des Médaillons réduit le coût des sorts que vous lancez dans leurs couleurs associées.

Médaillon d'émeraude

{2}

Artefact

Les sorts verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

- La capacité ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
 - La capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
 - S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
 - La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
 - Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort.
-

Cycle de cartes : terrains doubles

Les cinq terrains doubles adaptés au jeu multijoueurs de *Commander Légendes* font leur retour pour renforcer votre base de mana.

Sources rajeunisseuses

Terrain

Les Sources rajeunisseuses arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

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

- Comptez le nombre d'adversaires que vous avez actuellement, pas combien vous en aviez au départ. Si votre partie a commencé à quatre joueurs mais qu'il ne reste plus que vous et un seul adversaire, le terrain arrive sur le champ de bataille engagé.
 - Si un effet met le terrain sur le champ de bataille engagé, avoir au moins deux adversaires ne le dégage pas.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *COMMANDER MASTERS* :

Abomination perverse

{5} {B}

Créature : zombie et mutant

5/3

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. *(La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)*

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

- Contrairement à la capacité de recyclage normale, le recyclage de marais ne vous permet pas de piocher une carte. À la place, il vous permet de chercher une carte de marais dans votre bibliothèque. Une fois que vous avez trouvé dans votre bibliothèque une carte de marais, vous la révélez, vous la mettez dans votre main et vous mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Le recyclage de marais est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de marais. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer une capacité de recyclage de marais.
- Le recyclage de marais est une capacité activée. Les effets qui interagissent avec les capacités activées (comme l'Asphyxie ou les Anneaux des Clairâtres) interagissent avec le recyclage de marais. Les effets qui interagissent avec les sorts (comme le Retrait d'âme ou les Moqueries des fées) ne le font pas.
- Vous pouvez choisir de trouver n'importe quelle carte avec le type de terrain marais, y compris les terrains non-base. Vous pouvez choisir de ne pas trouver une carte, même s'il y a une carte de marais dans votre bibliothèque.

Abri

{1} {W}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- La protection contre une couleur signifie que la créature ciblée ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur, qu'elle ne peut pas être ciblée par des sorts de cette couleur ou par des capacités provenant de sources de cette couleur, qu'elle ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou des équipements de cette couleur, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées par des sources de cette couleur sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.
- Un permanent qui acquiert la protection peut faire qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas. Aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets non liés à la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.

- Vous ne pouvez pas choisir « artefact » ou « incolore » au moment où l'Abri vous demande de choisir une couleur, car ce ne sont pas des couleurs.
 - La légalité des cibles d'un sort n'est vérifiée qu'au moment où ce sort commence à se résoudre. Si l'Abri donne la protection contre le blanc à la créature ciblée, vous piochez toujours une carte.
-

Acte cruel

{1} {B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
 - Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.
- Si vous choisissez le deuxième mode de l'Acte cruel, vous choisissez quels marqueurs retirer de la créature, quel que soit le contrôleur de la créature. Vous pouvez choisir des marqueurs de différentes sortes.
 - Si vous choisissez le premier mode et que la créature gagne un marqueur en réponse, vous ne pouvez pas lui retirer de marqueurs à la place ; le sort ne se résout simplement pas. De même, si vous choisissez le deuxième mode et que la créature perd ses marqueurs en réponse, vous ne pouvez pas la détruire à la place.
-

Akiri, pérégrine intrépide

{1} {R} {W}

Créature légendaire : kor et guerrier

3/3

À chaque fois que vous attaquez un joueur avec au moins une créature équipée, piochez une carte.

{W} : Vous pouvez détacher un équipement d'une créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, engagez cette créature et elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité d'Akiri vous fait piocher une seule carte par joueur que vous attaquez avec une créature équipée, quel que soit le nombre de créatures équipées avec lesquelles vous l'attaquez après la première et quel que soit le nombre d'équipements attachés à cette créature après le premier.
 - Les créatures équipées qui attaquent un planeswalker ou une bataille ne provoquent pas le déclenchement de la première capacité d'Akiri.
 - L'équipement qui est détaché reste sur le champ de bataille.
 - Vous choisissez quel équipement détacher au moment où la deuxième capacité d'Akiri se résout. Détacher un équipement d'une créature n'affecte pas les autres équipements attachés à cette créature. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous détachez cet équipement et celui où la créature devient engagée et acquiert l'indestructible.
 - Si la créature est déjà engagée, elle acquiert seulement l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
-

Alharu, ritualiste solennel

{4} {W}

Créature légendaire : humain et moine

3/3

Quand Alharu, ritualiste solennel arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

- Vous créez un seul jeton Esprit, pas un pour chaque marqueur +1/+1 qui était sur la créature qui est morte.
- Si une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt en même temps qu'Alharu, la capacité d'Alharu se déclenche pour cette créature.
- Si Alharu a un marqueur +1/+1 sur lui et meurt, sa capacité se déclenche pour lui-même.

Anafenza, esprit de l'arbre-parent

{W} {W}

Créature légendaire : esprit et soldat

2/2

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renforcement 1.

(*Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- Le renforcement lui-même ne cible pas de créature, bien que certains sorts et capacités qui appliquent le renforcement puissent avoir d'autres effets qui ciblent des créatures. Par exemple, vous pouvez mettre des marqueurs sur une créature avec la protection contre le blanc grâce à la capacité de renforcement d'Anafenza, esprit de l'arbre-parent.
- Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout. Ce peut être la créature avec la capacité de renforcement si elle est encore sous votre contrôle et qu'elle a l'endurance la plus faible.

Anax, endurci dans les Forges

{1} {R} {R}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

*/3

La force d'Anax est égale à votre dévotion au rouge.

(*Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.*)

À chaque fois qu'Anax ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer ». Si la force de la créature était supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons à la place.

- La capacité qui définit la force d'Anax fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Si Anax meurt en même temps qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacun d'eux.
- Pour déterminer si vous créez deux jetons, vérifiez la force de la créature qui est morte immédiatement avant qu'elle meure.
- Si vous créez un jeton qui est une copie d'Anax, sa dernière capacité se déclenche quand il meurt.
- Les symboles de mana incolores et génériques ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
- Si une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.

Arc du perce-cœur

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, l'Arc du perce-cœur inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

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

- L'Arc du perce-cœur est la source de la capacité déclenchée et des blessures, pas la créature équipée. Cela signifie qu'une créature avec la protection contre le vert peut être ciblée même si l'Arc du perce-cœur est équipé sur une créature verte, mais qu'une créature avec la protection contre les artefacts ne le peut pas.
- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur. Si une créature attaque une bataille, le protecteur de cette bataille est le joueur défenseur.

Archifilleux du désespoir

{6} {B} {B}

Créature : démon

6/6

Vol

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

Au début de chaque étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que ce joueur a perdus ce tour-ci. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

- La dernière capacité de l'Archifilleux du désespoir vérifie uniquement le nombre de points de vie perdus. Peu importe si un joueur a aussi gagné des points de vie.
- Le nombre de points de vie à perdre n'est déterminé qu'au moment où la capacité déclenchée de l'Archifilleux du désespoir se résout. Par exemple, si vous contrôlez deux d'entre eux et qu'un adversaire a perdu 3 points de vie plus tôt ce tour-ci, la première capacité qui se résout fait perdre 3 points de vie à ce joueur et la deuxième lui fait perdre 6 points de vie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les blessures et la perte de points de vie arrivent aux joueurs individuellement. Si chaque joueur d'une équipe subit 2 blessures, chaque joueur perd 2 points de vie et le total de points de vie de l'équipe est réduit de 4. Quand la capacité de l'Archifilleux du désespoir se résout, chaque joueur perd à nouveau 2 points de vie et le total de points de vie de l'équipe est réduit de 4 ; ils ne perdent pas chacun 4 points de vie.

Artisans færies

{3} {U}

Créature : peuple fée et artificier

2/2

Vol

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Exilez ensuite tous les autres jetons créés par les Artisans færies.

- Si vous contrôlez plusieurs Artisans færies, la capacité de chacun d'eux n'exile que les jetons créés par la capacité de ces Artisans færies spécifiques.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Le jeton est un artefact en plus de ses autres types. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- 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.
- Si le permanent copié par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités

« au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

- Une créature-jeton qui est une copie du commandant d'un joueur n'est pas un commandant.

Artiste au four à tempête

{3} {R}

Créature : nain et shaman

2/2

L'Artiste au four à tempête gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Sorcellerie — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton Trésor.

- Chaque capacité de sorcellerie a un effet différent, même si toutes ont la même condition de déclenchement : « à chaque fois que vous lancez ou que vous copiez un sort d'éphémère ou de rituel ».
- Par exemple, si vous contrôlez l'Artiste au four à tempête et que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, la capacité de sorcellerie de l'Artiste au four à tempête se déclenche et vous créez un jeton Trésor.
- Si un effet crée une copie d'un sort d'éphémère ou de rituel, ceci provoque également le déclenchement de la capacité de sorcellerie.
- Si un effet crée plusieurs copies d'un sort d'éphémère ou de rituel, les capacités de sorcellerie se déclenchent une fois pour chaque copie créée par l'effet.
- Certains effets vous instruisent de copier une carte d'éphémère ou de rituel dans une zone autre que la pile. Ces copies ne provoquent pas le déclenchement des capacités de sorcellerie. Cependant, la plupart des effets qui le font vous permettent également de lancer la copie, et lancer la copie provoquera le déclenchement des capacités de sorcellerie.

Aryel, chevalière Vent des vertus

{2} {W} {B}

Créature légendaire : humain et chevalier

4/4

Vigilance

{2} {W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche

Chevalier avec la vigilance.

{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

- Engager Aryel pour activer l'une de ses capacités pendant qu'elle attaque ne la retire pas du combat.
- Vous pouvez engager n'importe quel chevalier dégagé que vous contrôlez, y compris un chevalier que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la dernière capacité d'Aryel. Cependant, vous devez avoir contrôlé Aryel de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent pour utiliser l'une de ses capacités activées.
- Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité d'Aryel, aucun joueur ne peut agir tant que le coût de la capacité n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de rendre la valeur de X invalide en retirant ou en engageant vos chevaliers.

- Si la force de la créature ciblée est supérieure à X au moment où la dernière capacité d'Aryel essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne pouvez pas engager de chevaliers supplémentaires une fois que la capacité a été activée.

Ascension du chef de sang

{B}

Enchantement

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang.

(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

- La première capacité de l'Ascension du chef de sang a une « clause d'intervention "si" ». Elle ne se déclenche pas du tout à moins qu'un adversaire ait déjà perdu au moins 2 points de vie au moment où l'étape de fin commence.
- La première capacité de l'Ascension du chef de sang vérifie le nombre de points de vie que chaque adversaire a perdu pendant tout le tour, même si l'Ascension du chef de sang n'était pas pendant tout ce temps sur le champ de bataille.
- Pour que la première capacité se déclenche, un seul adversaire doit avoir perdu 2 points de vie. Si deux adversaires perdent chacun 1 point de vie, cela ne provoque pas le déclenchement de la capacité. Elle se déclenche au maximum une fois par tour, quel que soit le nombre d'adversaires qui ont perdu au moins 2 points de vie.
- La première capacité de l'Ascension du chef de sang vérifie uniquement si des points de vie ont été perdus. Peu importe si des points de vie ont aussi été gagnés. Par exemple, si un adversaire a perdu 4 points de vie et en a gagné 6 pendant le tour, ce joueur aura un total de points de vie plus élevé qu'au début de son tour, mais la première capacité de l'Ascension du chef de sang se déclenche quand même.
- La deuxième capacité de l'Ascension du chef de sang ne se comporte pas comme une capacité déclenchée de départ du champ de bataille, puisque la carte mise dans le cimetière d'un adversaire peut venir de n'importe où. Si, par exemple, une Ascension du chef de sang avec trois marqueurs « quête » sur elle et un permanent qu'un adversaire possède sont détruits en même temps, le jeu ne « regarde pas dans le passé » de l'état du jeu, et la deuxième capacité de l'Ascension du chef de sang ne se déclenche pas.

Ascension furieuse

{2} {R}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à ce que vous exiliez une autre carte avec l'Ascension furieuse.

- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre étape de fin commence, la capacité de l'Ascension furieuse ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas une au

moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement la même créature les deux fois.

- La capacité de l'Ascension furieuse vous fait exiler une seule carte, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez après la première.
- L'effet de l'Ascension furieuse 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, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
- Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
- Si l'Ascension furieuse quitte le champ de bataille avant que ne jouiez la carte exilée le plus récemment, vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Aspirant de sang

{1}{R}

Créature : satyre et berserker

1/1

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Aspirant de sang.

{1}{R}, {T}, sacrifiez une créature ou un enchantement :

L'Aspirant de sang inflige 1 blessure à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- La première capacité de l'Aspirant de sang est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de sacrifier des permanents, comme sa deuxième capacité.
- Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la première capacité de l'Aspirant de sang se résout avant ce sort ou cette capacité.
- L'Aspirant de sang peut être sacrifié pour payer le coût de sa propre dernière capacité.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Aspirant de sang essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. La créature peut bloquer normalement. Si la cible est légale mais ne subit pas de blessures (probablement à cause d'un effet de prévention), elle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Assistant dément

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

1/1

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Si vous activez la capacité de l'Assistant dément pendant que vous lancez un sort, vous ne pouvez pas choisir de revenir en arrière avec la capacité une fois que vous voyez la carte qui a été mise dans votre cimetière.
-

Attaque sauvage

{3} {R} {R}

Éphémère

Ne lancez ce sort que pendant votre tour et pendant le combat.

Choisissez l'un —

- Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Union {1} {R}

- La phase de combat supplémentaire suit directement la phase de combat pendant laquelle l'Attaque sauvage est lancée. Il n'y a pas de phase principale entre les deux phases de combat.
-

Augure des cadavres

{3} {B}

Créature : zombie et sorcier

4/2

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

- Vous choisissez le joueur ciblé au moment où la capacité va sur la pile, mais vous déterminez la valeur de X au moment où cette capacité se résout. Si vous vous ciblez vous-même et que l'Augure des cadavres est encore dans le cimetière, sa capacité le compte lui-même.
-

Avacyn, ange de l'espoir

{5} {W} {W} {W}

Créature légendaire : ange

8/8

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Avacyn quitte le champ de bataille pendant ce tour.
 - Un planeswalker avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « loyauté » au moment où il subit des blessures. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire si sa loyauté devient 0.
 - Une bataille avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « défense » au moment où elle subit des blessures. Si c'est un siège, il est quand même exilé quand le dernier marqueur « défense » est retiré de ce siège, et son contrôleur peut toujours le lancer transformé sans payer son coût de mana.
-

Avatar du massacre

{6} {R} {R}

Créature : avatar

8/8

Toutes les créatures ont la double initiative et elles attaquent à chaque combat si possible.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Azusa, égarée mais en quête

{2} {G}

Créature légendaire : humain et moine

1/2

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

- La capacité d'Azusa est cumulative avec d'autres effets qui vous autorisent à jouer des terrains supplémentaires, comme celui du Crocs-de-sabre rétif.

Baird, intendant d'Argive

{2} {W} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/4

Vigilance

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

- Si vous contrôlez Baird, vos adversaires peuvent choisir de ne pas payer pour attaquer avec une créature qui attaque « si possible ». S'il n'y a aucun autre joueur, planeswalker ou aucune autre bataille 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 de mana.

Balan, chevalière errante

{2} {W} {W}

Créature légendaire : chat et chevalier

3/3

Initiative

Balan, chevalière errante a la double initiative tant qu'au moins deux équipements lui sont attachés.

{1} {W} : Attachez tous les équipements que vous contrôlez à Balan.

- La capacité activée de Balan n'a pas de restriction de temps. Vous pouvez l'activer à tout moment où vous avez la priorité.
- Si Balan inflige des blessures d'initiative puis acquiert la double initiative (sans doute parce qu'elle a récupéré un équipement grâce à sa capacité activée après avoir infligé des blessures d'initiative), elle inflige également des blessures de combat normales.

Bastion du souvenir

{2} {B}

Enchantement

Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

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

- Si au moins une créature que vous contrôlez meurt en même temps que le Bastion du souvenir quitte le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures que vous contrôlez subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la dernière capacité n'aille sur la pile.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Bastion du souvenir fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Batailleur escouflenfer

{4} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol, célérité

À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5} {R} {R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Vous décidez de payer {5} {R} {R} ou non au moment où la capacité du Batailleur escouflenfer se résout.
- Si vous payez {5} {R} {R}, la nouvelle phase de combat suit immédiatement la phase de combat actuelle. Il n'y a pas de phase principale entre les deux.
- La capacité du Batailleur escouflenfer peut se déclencher plusieurs fois pendant le même tour, comme sa propre capacité lui donne plusieurs occasions d'attaquer. À chaque fois qu'elle se résout, vous pouvez créer une phase de combat supplémentaire.
- Si deux Batailleurs escouflenfer attaquent au même moment, leurs deux capacités se déclenchent. Si vous payez {5} {R} {R} pour chacun d'eux, deux nouvelles phases de combat sont créées. Cependant, toutes les créatures attaquantes se dégagent au moment où ces capacités se résolvent, et non pas au moment où les phases de combat commencent. Les créatures qui attaquent pendant la deuxième phase de combat restent engagées pendant la troisième phase de combat.

Béhémoth caveur de cratères

{5} {G} {G} {G}

Créature : bête

5/5

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est déterminée qu'au moment où la capacité déclenchée du Béhémoth caveur de cratères se résout, en incluant potentiellement Le Béhémoth caveur de cratères lui-même. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.
- La capacité déclenchée du Béhémoth caveur de cratères n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Elle n'affecte pas les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.

Béhémoth royal

{4} {G} {G}

Créature : dinosaure

5/5

Piétinement

Quand le Béhémoth royal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana pendant que vous êtes le monarque, ajoutez un mana supplémentaire de n'importe quelle couleur.

- La dernière capacité du Béhémoth royal est une capacité de mana déclenchée. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Belliciste des frontières

{3} {R}

Créature : humain et guerrier

4/4

À chaque fois qu'au moins une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker qu'il contrôle, ces créatures acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

- Les créatures que vos adversaires contrôlent qui attaquent l'un de vos adversaires provoquent le déclenchement de la capacité de la Belliciste des frontières.
-

Bouffon ravageur

{4}{R}

Créature : diable

5/5

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, le Bouffon ravageur inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- La capacité du Bouffon ravageur est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de sacrifier des permanents.
- Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la capacité du Bouffon ravageur se résout avant ce sort ou cette capacité.
- La capacité du Bouffon ravageur se déclenche quand vous le sacrifiez. Si vous sacrifiez d'autres permanents en même temps, elle se déclenche aussi pour eux.
- Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n'est pas sacrifié.

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. *(Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)*

- Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir la mue si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de mue.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée à l'aide de la capacité de mue, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés.

- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé.
- Vous pouvez regarder un permanent face cachée que vous contrôlez à tout moment. Vous ne pouvez pas regarder les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous permette ou ne vous instruisse de le faire.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, les placer dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille. Vous devez aussi noter comment chacun d'eux est devenu face cachée (manifesté, lancé face cachée avec la capacité de mue, et ainsi de suite).
- Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. Bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, une carte recto-verso qui se transforme ne peut pas se transformer ou se convertir. Si le recto d'une carte recto-verso face cachée est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.

Bouleversement des convenances

{2} {R} {R}

Rituel

Incitez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas.
(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution du Bouleversement des convenances ne seront pas incitées.
- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire contrôle, ou un joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.

- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Bourrasque d'Éther

{3} {U} {U}

Rituel

Renvoyez six permanents non-terrain ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

- Vous devez choisir six cibles légales différentes pour lancer la Bourrasque d'Éther. Si certaines des cibles, mais pas toutes, deviennent illégales avant la résolution de la Bourrasque d'Éther, les cibles légales restantes sont mises dans les mains de leurs propriétaires.

Brasier dévastateur

{X} {R} {R}

Éphémère

Le Brasier dévastateur inflige X blessures à une créature ciblée.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Brasier dévastateur inflige aussi X blessures au contrôleur de cette créature.

- Le Brasier dévastateur cible uniquement la créature. Il ne cible pas de joueur, même si la capacité de maîtrise de sort s'applique.
- Si la créature devient une cible illégale au moment où que le Brasier dévastateur essaie de se résoudre, le Brasier dévastateur ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée à la créature ou à son contrôleur.
- Vérifiez s'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière au moment où le sort se résout pour déterminer si la capacité de maîtrise de sort s'applique ou non. Le sort lui-même ne compte pas parce qu'il est encore sur la pile au moment où vous effectuez cette vérification.

Brillance des esprits

{U}

Rituel

Union des forces — En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur pioche X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

- L'événement de pioche de l'effet n'est pas optionnel. Un joueur ne peut pas choisir de piocher moins de X cartes.
-

Brimades

{2} {B}

Rituel

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

- Vous devez choisir deux cibles. Vous ne pouvez pas lancer les Brimades en ne ciblant qu'une seule carte de créature.
 - Si l'une des cartes de créature ciblées est une cible illégale (par exemple parce qu'elle a quitté votre cimetière avant la résolution des Brimades), vous sacrifiez toujours une créature et mettez l'autre carte sur le champ de bataille. Si les deux cibles sont illégales, les Brimades ne se résolvent pas. Vous ne sacrifiez pas de créature.
 - La créature que vous sacrifiez n'est pas choisie jusqu'à ce que les Brimades se résolvent. Vous ne pouvez pas renvoyer la créature que vous sacrifiez parce qu'elle sera toujours sur le champ de bataille au moment du choix des cibles.
 - Au moment où les Brimades se résolvent, vous devez sacrifier une créature si possible. Vous ne pouvez pas changer d'avis et choisir de ne rien sacrifier.
-

Brinelin, le kraken lunaire

{6} {U} {U}

Créature légendaire : kraken

6/8

Quand Brinelin, le kraken lunaire arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
 - Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

- Si vous avez deux commandants, la capacité ajoute un mana de n'importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
- Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité du Cachet d'ésotérisme ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
- Si vous n'avez pas de commandant, la capacité du Cachet d'ésotérisme ne produit pas de mana.

Cadeau généreux

{2} {W}

Éphémère

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Cadeau généreux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée un éléphant. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur crée un éléphant.

Cape hantée

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée a la vigilance, le piétinement et la célérité.

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

- Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-ci. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser une Cape hantée pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.

Capitaine de la garde d'ivoire

{2} {G}

Créature : humain et guerrier

2/3

Résilience {G} ({G}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

- Le coût d'activation de la capacité de résilience d'une créature inclut le symbole d'engagement ({T}). La capacité de résilience d'une créature ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour.
- Plusieurs créatures avec la résilience accordent aussi une capacité aux créatures avec des marqueurs +1/+1 que vous contrôlez, y compris elles-mêmes. Ces marqueurs peuvent venir d'une capacité de résilience, mais n'importe quel marqueur +1/+1 compte.

Capitaine Ripley Vance

{2} {R}

Créature légendaire : humain et pirate

3/2

À chaque fois que vous lancez votre troisième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur la Capitaine Ripley Vance, puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- La Capitaine Ripley Vance ne doit pas nécessairement être sur le champ de bataille pour assister au lancement des deux premiers sorts. Tant qu'elle est déjà sur le champ de bataille quand vous lancez le troisième sort d'un tour, sa capacité se déclenche.
- Croyez-le ou non, Ripley compte les sorts qui ont été lancés même s'ils ne se sont pas résolus. Cela signifie qu'elle compte quand même les sorts qui ont été contrecarrés.
- Copier un sort n'est pas la même chose que lancer un sort.

Carcasse mécanique torrentielle

{4} {U} {U}

Créature-artefact : construction

5/6

Flash

Quand la Carcasse mécanique torrentielle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Si vous lancez la carte, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de la Carcasse mécanique torrentielle. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps (comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») s'appliquent quand même.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût d'émergence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux du Sabotage incendiaire, 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.

Cariatide ilyséenne

{1} {G}

Créature : plante

1/1

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

- La capacité activée de la Cariatide ilyséenne est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Cendrelina la pèlerine

{1} {R}

Créature légendaire : élémental et shaman

1/1

{1} {R} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Cendrelina la pèlerine. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, retirez tous les marqueurs +1/+1 de Cendrelina la pèlerine, et elle inflige autant de blessures à chaque créature et à chaque joueur.

- « Autant de blessures » fait référence au nombre de marqueurs +1/+1 retirés de Cendrelina la pèlerine. Comme les marqueurs sont retirés, il est probable que les blessures tueront Cendrelina la pèlerine.
- La capacité activée de Cendrelina la pèlerine compte les résolutions et non pas les activations. Les capacités qui sont encore dans la pile ne comptent pas dans le total.
- Quand la capacité se résout, elle compte le nombre de fois que la même capacité de cette créature s'est déjà résolue ce tour-ci. Peu importe qui contrôlait la créature ou les capacités précédentes quand elles se sont résolues. Une copie de cette capacité (créée par exemple par les Anneaux des Clairâtres) compte dans le total. Les capacités d'autres créatures avec le même nom ne comptent pas dans le total. Une capacité qui a été contrecarrée ne compte pas non plus.
- Vous gagnez le bonus seulement la troisième fois que la capacité se résout. Vous ne gagnez pas le bonus pour la quatrième, la cinquième, la sixième fois ou les fois suivantes.

Chagrin accablant

{1} {B} {B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

- Le Chagrin accablant affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Chaînes, maître des démenes

{3} {B} {B}

Créature légendaire : humain et mignon

3/3

Tous les cauchemars gagnent +1/+1.

{B} {B} {B}, payez 3 points de vie : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est noire et est un cauchemar en plus de ses autres types de créature.

Quand Chaînes, maître des démenes quitte le champ de bataille, exilez tous les cauchemars.

- La créature mise sur le champ de bataille par la capacité activée de Chaînes est seulement noire, pas noire en plus de ses autres couleurs. En revanche, c'est un cauchemar en plus de ses autres types de créature. Au

moment où elle arrive sur le champ de bataille, c'est déjà un cauchemar (et peut-être d'autres types de créature) noir ; elle n'arrive pas sur le champ de bataille puis devient un cauchemar noir.

Champion de la Flamme

{1} {R}

Créature : humain et guerrier

1/1

Piétinement

Le Champion de la Flamme gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Champion de la Flamme peuvent devenir mortelles si une aura ou un équipement qui lui est attaché quitte le champ de bataille ou devient attaché à une autre créature pendant ce tour.
-

Chant des dryades

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

- Le permanent enchanté perd tous les types, sous-types de carte et toutes les couleurs qu'il avait auparavant. Il garde tous les super-types qu'il avait et son nom reste inchangé. Il acquiert « {T} : Ajoutez {G} » et perd toutes les autres capacités de son texte de règles. Il a quand même les capacités qu'il a gagnées par d'autres effets.
 - Si le permanent était une aura ou un équipement, il devient détaché de ce à quoi il était attaché.
-

Chapardeur impulsif

{R}

Créature : goblin et pirate

1/1

Quand le Chapardeur impulsif meurt, créez un jeton

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

Encore {3} {R} ({3}{R}), exilez cette carte de votre cimetière : *Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.

- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne seront pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l'exil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
- Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.

Chercheur de sort

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

1/1

Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

- Si le coût de mana d'une carte de votre bibliothèque inclut {X}, X est considéré être 0.

Chipeur de trésor

{2} {R}

Créature : goblin et gremlin

3/2

À chaque fois qu'un adversaire engage un artefact pour du mana, acquérez le contrôle de cet artefact jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Un artefact est « engagé pour du mana » quand un joueur active une capacité de mana d'un artefact qui inclut {T} (le symbole d'engagement). Notamment, engager un artefact pour payer un sort avec le mot-clé d'improvisation n'est pas engager cet artefact pour du mana.
- Si l'artefact quitte le champ de bataille, le Chipeur de trésor ne le chipe pas dans la zone où il est allé.
- L'artefact reste engagé quand vous en acquérez le contrôle.
- Si un adversaire engage un artefact pour du mana pendant votre tour, vous en acquérez le contrôle et vous en gardez le contrôle jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- Si vous contrôlez plusieurs Chipeurs de trésor, leurs effets expirent tous en même temps. Vous ne garderez pas un artefact plus longtemps.
- Si plusieurs joueurs contrôlent chacun des Chipeurs de trésor, un artefact engagé pour du mana aura droit à un grand voyage. Par exemple, si le joueur A engage un artefact pour du mana pendant son tour, et que les joueurs B et C sont les prochains joueurs dans l'ordre du tour qui contrôlent des Chipeurs de trésor, la capacité de C se résout avant celle de B et C acquiert le contrôle de l'artefact. Puis B acquiert le contrôle de l'artefact. B le garde pendant son tour, puis C récupère le contrôle de l'artefact une fois que l'effet de B expire, puis A le récupère une fois que celui de C expire. Cependant, si B ou C engage l'artefact pour du mana, l'un d'entre eux le prendra à l'autre. Vous devez faire très attention à quels effets sont toujours en cours, quels effets ont expiré et qui possède quoi.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si ce joueur contrôle des trésors chipés, l'effet qui donne à ce joueur le contrôle de ces artefacts se termine.

Claque déflectrice

{2} {R}

Éphémère

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour une cible, sort ou capacité.

- Si vous choisissez de nouvelles cibles pour la cible, sort ou capacité, les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si la cible, sort ou capacité, a un nombre de cibles variable, vous ne pouvez pas changer le nombre de cibles qu'il a.
- Si la cible, sort ou capacité, a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été lancée (comme le Mythe de Vadrok), la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts ou les capacités qui distribuent des marqueurs.

Collecteur de charité

{3} {W}

Créature : chat et clerc

3/4

Flash

Si un adversaire devait piocher au moins deux cartes, à la place vous et ce joueur piochez chacun une carte.

- L'effet de remplacement du Collecteur de charité s'applique à une instruction de piocher plus d'une carte avant que des effets de remplacement ne s'appliquent aux cartes piochées individuellement. Par exemple, si vous avez une carte avec le dragage dans votre cimetière, vous ne pouvez pas la draguer avant que l'effet de la Divination ne soit modifié par l'effet de remplacement du Collecteur de charité.
- Une fois qu'un effet de remplacement est appliqué à un événement, il ne peut pas être appliqué de nouveau aux événements qui en découlent. Par exemple, une fois que l'effet de remplacement du Collecteur de charité a modifié l'effet de la Divination d'un joueur, la Réverbération de pensée peut doubler la pioche de carte de ce joueur qui en résulte sans que l'effet de remplacement du Collecteur de charité ne s'applique de nouveau.
- Pour déterminer si un joueur est instruit de piocher plusieurs cartes une seule fois ou s'il est instruit de piocher une seule carte plusieurs fois, comptez le nombre de fois où le mot « piocher » est utilisé. L'effet de remplacement du Collecteur de charité surveille une seule « pioche » qui instruit un joueur de piocher plusieurs cartes (y compris des instructions telles que « piochez une carte pour chaque... »).
- Si un effet met des cartes dans la main d'un joueur sans utiliser le mot « piocher », l'effet de remplacement du Collecteur de charité ne s'applique pas.
- Si deux joueurs contrôlent un Collecteur de charité chacun et qu'un effet leur demande de piocher au moins deux cartes, l'effet de remplacement de chaque Collecteur de charité s'applique et les deux joueurs doivent piocher deux cartes.
- Si deux joueurs contrôlent un Collecteur de charité chacun et qu'un troisième joueur doit piocher au moins deux cartes, le troisième joueur choisit quel effet de remplacement du Collecteur de charité s'applique et donc lequel des deux premiers joueurs pioche une carte.

Confluence ardente

{2} {R} {R}

Rituel

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

- La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.
 - La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.
 - Détruisez un artefact ciblé.
- Si le premier ou le deuxième mode est choisi plusieurs fois, chacun de ces modes représente un événement d'attribution de blessures séparé. Par exemple, si votre adversaire lance une Confluence ardente en choisissant trois fois le deuxième mode et que vous contrôlez la Séraphine vigile (une créature avec la capacité « si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures »), vous subirez un total de 3 blessures.

Confluence mystique

{3}{U}{U}

Éphémère

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

- Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
 - Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
 - Piochez une carte.
- Si vous choisissez le premier et/ou le deuxième mode mais que toutes les cibles deviennent illégales avant que la Confluence mystique ne se résolve, le sort ne se résout pas. Si vous choisissez aussi le dernier mode une ou deux fois, vous ne piochez pas de cartes. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
-

Confluence verdoyante

{4}{G}{G}

Rituel

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

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
 - Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
 - Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
-

Confluence vertueuse

{3}{W}{W}

Rituel

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

- Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
 - Exilez un enchantement ciblé.
 - Vous gagnez 5 points de vie.
- Si le troisième mode est choisi plusieurs fois, chacun de ces modes représente un événement de gain de points de vie séparé. Par exemple, si le troisième mode est choisi trois fois et que vous contrôlez Héliode, Souverain du soleil (une créature avec la capacité « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez. »), la capacité de Héliode se déclenche trois fois, pour un total de trois marqueurs +1/+1.
-

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

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

Contribution foncière

{W}

Enchantement

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

- Vous pouvez aller chercher n'importe lequel des terrains « enneigés », car ils ont également le super-type de base.
 - Cette capacité a une « clause d'intervention "si" ». Cela signifie que (1) la capacité ne se déclenche pas à moins qu'un de vos adversaires ne contrôle plus de terrains que vous et que (2) la capacité ne fait rien si vous contrôlez au moins autant de terrains que chacun de vos adversaires au moment où elle se résout.
 - Vous mélangez votre bibliothèque si vous cherchez dedans, même si vous ne mettez aucune carte de terrain de base dans votre main.
-

Coup de bélier

{1}{G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

- Si une des créatures est une cible illégale au moment où le Coup de bélier essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures ni à la créature ni au joueur.
- Le surplus de blessures causé par un sort ou une capacité est similaire à la façon dont sont gérées les blessures de combat d'une créature avec le piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont « mortelles ». Il s'agit de l'endurance de la créature moins la quantité de blessures déjà marquées sur elle, mais en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez aussi les capacités de la créature comme l'indestructible qui l'empêcheront d'être détruite par ces blessures.
- Si la créature ciblée que vous contrôlez a le contact mortel, 1 blessure de sa part est mortelle.
- Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, la créature que vous contrôlez inflige les blessures à la créature et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.

Coup-de-poing capennan

{4}

Artefact : équipement

Quand vous lancez ce sort, copiez-le. (*La copie devient un jeton.*)

La créature équipée a la double initiative tant qu'au moins deux équipements lui sont attachés.

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

- Plusieurs occurrences de la double initiative n'augmentent pas le nombre d'initiatives. Cette créature n'inflige quand même des blessures de combat que deux fois.
- Une copie d'un sort de permanent arrive sur le champ de bataille comme un jeton. Ce n'est pas la même chose qu'un effet qui crée un jeton, et les effets qui font référence à créer un jeton ne s'appliquent pas aux copies des sorts de permanent.

Croc-de-givre d'Ohran

{3} {G} {G}

Créature neigeuse : serpent

2/6

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

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

- « Neigeux » est un super-type, pas un type de carte. Le mot n'a aucune signification de règle ou fonction en lui-même, mais d'autres cartes et capacités peuvent y faire référence.
- Si au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat aux joueurs en même temps que des blessures mortelles sont infligées au Croc-de-givre d'Ohran, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.

Crocs-de-sabre rétif

{2} {G}

Créature : dinosaure

5/5

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Le Crocs-de-sabre rétif ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

- La capacité du milieu du Crocs-de-sabre rétif est cumulative si vous en contrôlez plus d'un. Elle est aussi cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui du Saut dans l'inconnu.

- Une fois que vous avez l'agrément de la cité, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle de certains ou de tous vos permanents. L'agrément de la cité n'est pas un permanent et ne peut pas être retiré par un quelconque effet.
- Un permanent est n'importe quel objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents.
- Si vous lancez un sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité avant qu'il ne se résolve. Les joueurs peuvent répondre à ce sort en essayant de changer le fait que vous gagniez ou non l'agrément de la cité.
- Si vous contrôlez dix permanents mais que vous ne contrôlez pas de permanent ou ne résolvez pas de sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité.
- Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou du fait qu'il est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il ne quitte le champ de bataille.
- L'ascension sur un permanent n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donnera votre dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous gagniez l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain que vous jouez, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ne gagniez l'agrément de la cité.

Cuirasse d'assaut

{4}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière le contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

- La créature équipée ne peut être sacrifiée pour aucune raison. Si un effet vous instruit de la sacrifier, vous ne pouvez pas le faire et elle reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas non plus la sacrifier pour payer un coût qui nécessite que vous sacrifiiez une créature.
- Si un effet vous instruit de sacrifier une créature et que vous contrôlez d'autres créatures que celle équipée par la Cuirasse d'assaut, vous devez sacrifier l'une d'elles. Vous ne pouvez pas essayer de sacrifier la créature équipée, échouer, et ignorer par conséquent l'effet.

Daretti, savant ferrailleur

{3} {R}

Planeswalker légendaire : Daretti

3

+2: Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

-2: Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

-10: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Daretti, savant ferrailleur peut être votre commandant.

- Vous pouvez choisir de vous défausser de zéro carte au moment où la première capacité se résout. Dans ce cas, vous ne piochez pas de carte.
- Vous choisissez quel artefact sacrifier au moment où la deuxième capacité se résout. Vous devez sacrifier un artefact si vous en contrôlez au moins un à ce moment-là. Par exemple, si vous contrôlez deux artefacts quand vous activez la deuxième capacité, mais que l'artefact que vous aviez l'intention de sacrifier est détruit en réponse, vous devez sacrifier l'autre artefact au moment où la capacité se résout.
- La capacité de l'emblème de Daretti ne renvoie la carte d'artefact que si elle est encore dans votre cimetière quand la capacité déclenchée à retardement se résout au début de la prochaine étape de fin. Si la carte d'artefact a quitté votre cimetière entre-temps (même si elle a été remise dans votre cimetière), la capacité ne la renvoie pas sur le champ de bataille.

Déluge toxique

{2} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

- Si vous lancez le Déluge toxique sans payer son coût de mana, vous choisissez quand même une valeur pour X et vous payez X points de vie. C'est dû au fait qu'il n'a pas {X} dans son coût de mana.
- Toutes les créatures sur le champ de bataille quand le Déluge toxique se résout sont affectées. Celles qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.

Despote des tours

{5} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol

Quand le Despote des tours arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, si vous êtes le monarque, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

- La dernière capacité du Despote des tours vérifie si vous êtes le monarque au moment où votre entretien commence. Si vous ne l'êtes pas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez rien faire qui puisse vous faire devenir le monarque pendant votre entretien à temps pour faire que cette capacité se déclenche. La capacité vérifie aussi si vous êtes le monarque au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'êtes pas le monarque à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet.

Dîme étouffante

{3} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Si un adversaire a l'instruction de piocher plusieurs cartes, ce joueur les pioche toutes avant de décider combien de fois payer pour la capacité déclenchée de la Dîme étouffante.

Domination de congénères

{5} {B} {B}

Rituel

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

- Une fois que la Domination de congénères commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de sauver leurs créatures après que vous avez choisi un type de créature.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou chat. Les types de carte tels qu'« artefact » ne peuvent pas être choisis.
- Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « chat et guerrier ». Un chat et guerrier est à la fois un chat et un guerrier. Il est affecté par tout ce qui affecte l'un ou l'autre de ces types et n'est pas affecté par ce qui affecte les créatures non-Chat ou les créatures non-Guerrier.

Doublure

{4} {U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

- Traitez la Doublure comme si c'était la carte choisie arrivant sur le champ de bataille. Toutes les capacités « Au moment où cette carte arrive sur le champ de bataille », « Cette carte arrive sur le champ de bataille avec » et « Quand cette carte arrive sur le champ de bataille » de la carte choisie fonctionneront.
- Vous n'êtes pas forcé de choisir une carte à copier. Si vous ne le faites pas, la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et elle est probablement mise dans votre cimetière immédiatement, à moins que quelque chose n'augmente son endurance pour la maintenir en vie.

Dragon du bûcher

{5} {R} {R}

Créature : dragon

6/6

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

- Les blessures infligées par la capacité déclenchée du Dragon du bûcher ne sont pas des blessures de combat.

Dragon entasseur

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

Quand le Dragon entasseur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, l'exiler, puis mélanger.

Quand le Dragon entasseur meurt, vous pouvez mettre la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- La carte d'artefact que vous trouvez est exilée face visible. Tous les joueurs peuvent voir ce qu'elle est.
- Les deux capacités du Dragon entasseur sont liées. La deuxième capacité fait uniquement référence à la carte exilée par la première capacité de ce Dragon entasseur. En d'autres termes, chaque dragon a son propre tas.
- Si le Dragon entasseur meurt avant que sa première capacité ne se résolve, sa deuxième capacité se déclenche et ne fait rien. Sa première capacité se résout ensuite. Si vous choisissez d'exiler une carte d'artefact de votre bibliothèque, elle est exilée indéfiniment.

Drakuseth, gueule de flammes

{4} {R} {R} {R}

Créature légendaire : dragon

7/7

Vol

À chaque fois que Drakuseth, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures à jusqu'à deux autres cibles chacune.

- Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois la même cible pour lui infliger 6, 7 ou 10 blessures.
- Si Drakuseth attaque un planeswalker et que la loyauté de ce planeswalker est réduite à 0 à cause des blessures infligées par la capacité de Drakuseth, ce dernier continue d'attaquer. Il peut être bloqué et il n'inflige pas de blessures de combat s'il n'est pas bloqué. C'est vrai aussi si Drakuseth attaque une bataille et que la défense de cette bataille est réduite à 0 à cause des blessures infligées par la capacité de Drakuseth.

Druidesse de clairpollen

{1}{G}

Créature : elfe et druide

1/1

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
- Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Vous pouvez choisir la Druidesse de clairpollen comme cible pour sa propre capacité.
-

Éclair vivant

{3}{R}

Créature : élémental et shaman

3/2

Quand l'Éclair vivant meurt, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous possédez fait mourir l'Éclair vivant, sa capacité peut cibler cette carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière.
-

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Les deux cibles peuvent avoir des types de carte différents. Par exemple, vous pouvez cibler un artefact et une créature avec l'Éclipse fantomale.
-

Écuyère des Custodi

{4}{W}

Créature : esprit et clerc

3/3

Vol

Volonté du conseil — Quand l'Écuyère des Custodi arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur vote pour une carte d'artefact, de créature ou d'enchantement dans votre cimetière. Renvoyez dans votre main chaque carte avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

- Si l'Écuyère des Custodi n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, le vote a quand même lieu et la ou les cartes qui ont reçu le plus de votes sont quand même renvoyées dans votre main.

- Comme les votes sont annoncés dans l'ordre du tour, chaque joueur connaîtra les votes des joueurs qui ont déjà voté.
- Vous devez voter pour l'une des options disponibles. Vous ne pouvez pas vous abstenir.
- Aucun joueur ne vote jusqu'à ce que le sort ou la capacité se résolve. Les réponses à ce sort ou à cette capacité doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.
- Les joueurs ne peuvent pas agir après avoir fini de voter mais avant que le sort ou la capacité qui incluait le vote ne finisse de se résoudre.
- L'expression « les votes sont à égalité » fait uniquement référence au cas où il y a plus d'un choix qui a reçu le plus de votes. Par exemple, si le vote de 5 joueurs avec trois choix se termine avec 3 votes contre 1 vote contre 1 vote, les votes ne sont pas à égalité.
- Si un choix n'a aucun vote, il ne peut pas avoir le plus de votes. Si tous les choix ont zéro vote, la capacité de vote n'a aucun effet.

Électromancien cyclope

{4} {R}

Créature : cyclope et sorcier

4/2

Quand l'Électromancien cyclope arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- Le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière est uniquement compté au moment où la capacité de l'Électromancien cyclope se résout.
- Une carte double qui est à la fois un éphémère et un rituel n'est comptée qu'une seule fois par la capacité de l'Électromancien cyclope.

Émergence des vagues

{5} {U}

Rituel

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- L'Émergence des vagues est encore sur la pile pendant que vous comptez le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Elle ne se compte pas elle-même.

Empathe farouche

{2} {G}

Créature : elfe

1/1

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, 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.
-

Endrek Sahr, maître reproducteur

{4} {B}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez X jetons de créature 1/1 noire Srâne, X étant la valeur de mana de ce sort.

Quand vous contrôlez au moins sept srânes, sacrifiez

Endrek Sahr, maître reproducteur.

- La deuxième capacité est une capacité déclenchée basée sur l'état. Une fois qu'elle se déclenche, elle ne se déclenche pas à nouveau tant que la capacité est sur la pile. Si la capacité est contrecarrée et que la condition de déclenchement est toujours valide, elle se déclenche à nouveau immédiatement.
 - Quand la deuxième capacité se résout, Endrek Sahr est sacrifié quel que soit le nombre de srânes que vous contrôlez à ce moment-là, même si vous en contrôlez moins de sept.
 - Les sorts face cachée sont des sorts de créature, mais ils ont une valeur de mana de 0.
-

Entourage de Trest

{4} {G}

Créature : elfe et soldat

4/4

Quand l'Entourage de Trest arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

L'Entourage de Trest peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat tant que vous êtes le monarque.

- L'Entourage de Trest vérifie si vous êtes le monarque uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. S'il bloque deux créatures attaquantes, un autre joueur qui devient le monarque ne change pas ou n'annule pas ce blocage.
 - Si une créature bloque deux créatures, ses blessures de combat sont attribuées à ces créatures et inversement, selon les mêmes règles que si une créature est bloquée par deux créatures.
-

Éveil des morts

{X} {B} {B}

Éphémère

Ne lancez ce sort que pendant le combat pendant le tour d'un adversaire.

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Sacrifiez ces créatures au début de la prochaine étape de fin.

- La capacité déclenchée à retardement qui vous fait sacrifier les créatures ne se déclenche qu'une seule fois. Si vous ne sacrifiez pas au moins une de ces créatures à ce moment-là (par exemple parce qu'un autre joueur en a acquis le contrôle), la capacité n'essaie pas de vous les faire sacrifier lors de tours suivants.

Exclusion

{2} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Piochez une carte.

- L'Exclusion peut cibler un sort de créature qui ne peut pas être contrecarré. Quand l'Exclusion se résout, ce sort n'est pas contrecarré, mais vous piochez quand même une carte.
- Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où l'Exclusion essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Expiration sublime

{6} {W}

Rituel

Témérité (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.*)

Détruisez toutes les créatures.

- Faire en sorte qu'un adversaire perde la partie après que vous avez annoncé que vous lancez un sort avec la témérité et déterminé son coût total ne vous fera pas payer plus de mana.
- Les effets qui réduisent ce que vous payez pour lancer un sort n'affecteront pas sa valeur de mana.

Exsanguination

{X} {B} {B}

Rituel

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

- Les joueurs peuvent perdre plus de points de vie qu'ils n'en ont. Par exemple, supposons que vous jouez une partie en multijoueurs durant laquelle un de vos adversaires a 3 points de vie et votre autre adversaire a 10 points de vie. Si vous lancez l'Exsanguination en choisissant que X soit 4, vos adversaires terminent respectivement à -1 point de vie et 6 points de vie. Vous gagnez 8 points de vie.

Faille cyclonique

{1} {U}

Éphémère

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

Surcharge {6} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge de la Faille cyclonique, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.

- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Fait ou fiction

{3} {U}

Éphémère

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

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.

Fantôme de Ramirez DePietro

{2} {U}

Créature légendaire : esprit et pirate

2/3

Le Fantôme de Ramirez DePietro ne peut pas être bloqué par des créatures d'endurance supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que le Fantôme de Ramirez DePietro inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez dans un cimetière jusqu'à une carte ciblée qui a été défaussée ou qui y a été mise depuis une bibliothèque ce tour-ci. Mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

- Une fois qu'une créature avec une endurance inférieure ou égale à 2 a bloqué cette créature, modifier l'endurance de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.
- La capacité du milieu ne peut pas cibler de cartes qui ont été défaussées pendant des tours précédents ou mises dans le cimetière depuis une bibliothèque pendant des tours précédents.

Festin de succession

{4} {B} {B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Vous devenez le monarque.

- Vous pouvez lancer le Festin de succession pour devenir le monarque pendant qu'il n'y a aucune créature sur le champ de bataille.
- Le Festin de succession affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -4/-4.

Fiellefouet

{1} {R}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée subit des blessures, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

Équipement {2} {R}

- Utilisez la force de la créature équipée au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature équipée 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.
- Si la créature équipée n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée se résout, mais qu'elle a le lien de vie quand elle quitte le champ de bataille, vous gagnez des points de vie.

Fléau de bois sauvage

{X} {G}

Créature : hydre

0/0

Le Fléau de bois sauvage arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature non-Hydre que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau de bois sauvage.

- Les capacités qui se déclenchent quand des marqueurs sont mis sur une créature se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs et quand un joueur met des marqueurs sur une créature.
 - Le Fléau de bois sauvage ne gagne qu'un marqueur +1/+1, quel que soit le nombre de marqueurs mis sur la créature non-Hydre.
 - Si vous avez deux créatures non-Hydre avec la capacité du Fléau de bois sauvage (par exemple parce que ce sont des créatures mutantes grâce à la capacité de mutation d'Ikororia : la terre des béhémoths), mettre un marqueur +1/+1 sur n'importe quelle créature non-Hydre que vous contrôlez fait que les deux capacités se déclenchent l'une l'autre indéfiniment. Si aucun joueur n'agit pour interrompre cette boucle, la partie se termine par un match nul.
-

Fléau du trône

{4} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol

Détrônement (*À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquant. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- La capacité du Fléau du trône a une clause d'intervention « si ». Il doit attaquer le joueur qui a le plus de points de vie le ou qui partage le nombre de points de vie le plus élevé à la fois quand il est déclaré comme attaquant et au moment où sa capacité commence à se résoudre pour qu'elle ait un effet. Si, à l'un de ces deux moments, le joueur n'est pas celui qui a le plus de points de vie ou qui partage le nombre de points de vie le plus élevé, la capacité n'a aucun effet. Notamment, c'est différent de la manière dont le détronement fonctionne. (Le détronement ne vérifie qu'une seule fois si la capacité se déclenche.)
- Le détronement ne se déclenche pas si la créature attaque un planeswalker, même si son contrôleur a le plus de points de vie C'est vrai aussi si la créature attaque une bataille, même si son protecteur a le plus de points de vie.
- Une fois que le détronement se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature même si le joueur défenseur n'a pas le plus de points de vie au moment où la capacité se résout.
- Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature avant la déclaration des bloqueurs.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le détronement se déclenche si la créature attaque un des joueurs de l'équipe avec le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le totale de points de vie le plus élevé.

Fongepied, le clandestin

{1} {B} {G}

Créature légendaire : fungus

2/3

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

- Si au moins un saprobionte que vous contrôlez meurt en même temps que Fongepied, la première capacité de Fongepied se déclenche quand même une fois pour chaque saprobionte qui est mort.
-

Forgeronne de myrs

{1}{W}

Créature : humain et artificier

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Pendant la résolution de la capacité de la Forgeronne de myrs, vous ne pouvez pas payer plus de {1} pour obtenir plus d'un myr.
-

Forgeur d'armes réputé

{1}{U}

Créature : humain et artificier

1/3

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-cœur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- 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 texte de rappel de règle. Vous ne pouvez pas dépenser du mana ajouté par cette capacité pour payer des coûts de capacités déclenchées d'artefacts tels que celui de la première capacité du Marteau nain.
 - Le mana généré par la première capacité du Forgeur d'armes réputé ne peut pas être dépensé pour activer les capacités de sources artefacts qui ne sont pas sur le champ de bataille.
-

Frère d'armes aïnok

{1}{W}

Créature : chien et soldat

2/1

Résilience {1}{W} ({1}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

- Le coût d'activation de la capacité de résilience d'une créature inclut le symbole d'engagement ({T}). La capacité de résilience d'une créature ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour.
- Plusieurs créatures avec la résilience accordent aussi une capacité aux créatures avec des marqueurs +1/+1 que vous contrôlez, y compris elles-mêmes. Ces marqueurs peuvent venir d'une capacité de résilience, mais n'importe quel marqueur +1/+1 sur la créature compte.

Garde d'écaille d'élite

{4}{W}

Créature : humain et soldat

2/3

Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le champ de bataille, renforcement 2. (*Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

- Le renforcement lui-même ne cible pas de créature, bien que certains sorts et capacités qui appliquent le renforcement puissent avoir d'autres effets qui ciblent des créatures. Par exemple, vous pouvez mettre des marqueurs sur une créature avec la protection contre le blanc grâce à la capacité de renforcement du Garde d'écaille d'élite.
- Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout.

Gardien de prison du palais

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

- Si vous n'êtes pas le monarque au moment où la deuxième capacité du Gardien de prison du palais se résout, la créature est exilée jusqu'à ce qu'il y ait un nouveau monarque et que ce joueur soit l'un de vos adversaires. La créature ne revient pas immédiatement juste parce qu'un adversaire est le monarque.
 - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Les marqueurs sur la créature exilée cessent d'exister.
 - Si un jeton de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Le départ du champ de bataille du Gardien de prison du palais ne fait pas revenir la créature exilée. La partie continue à surveiller la prochaine fois qu'un adversaire devient le monarque.
 - L'adversaire qui contrôlait la carte exilée ne doit pas obligatoirement être le même adversaire qui devient le monarque pour que cette carte revienne sur le champ de bataille. N'importe quel adversaire qui devient le monarque fait revenir la carte.
-

Gargadon

{5} {R} {R}

Créature : bête

7/5

Piétinement

Suspension 4 — {1} {R} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié (le chiffre avant le tiret) sur elle en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous fait lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de cette créature (ou, dans de rares cas, que vous perdiez le contrôle du sort de créature pendant qu'il est sur la pile).
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsqu'il est exilé.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil, et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Vous devez le faire même si elle requiert des cibles et que les seules cibles légales sont des cibles que vous ne souhaitez pas cibler. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.
- Vous n'êtes jamais forcé d'activer des capacités de mana pour payer des coûts, donc s'il y a un coût de mana supplémentaire obligatoire (comme celui de Thalia, gardienne de Thraben), vous pouvez refuser d'activer des capacités de mana pour le payer et ainsi ne pas lancer la carte en suspension et la laisser en exil.
- 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 d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.
- Une créature lancée grâce à la suspension arrive sur le champ de bataille avec la célérité. Elle a la célérité jusqu'à ce qu'un autre joueur en acquière le contrôle. (Dans quelques rares cas, un autre joueur peut acquérir le contrôle du sort de créature lui-même. Si cela se produit, la créature n'arrive pas sur le champ de bataille avec la célérité.)

Géant de Lotleth

{6} {B}

Créature : zombie et géant

6/5

Maquis — Quand le Géant de Lotleth arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

- Les cartes de créature avec d'autres types, comme les cartes de créature-artefact, comptent pour les capacités de maquis.
- Comme les jetons ne sont pas des cartes, ils ne comptent jamais pour les capacités de maquis.

Géant de tige de haricot

{6} {G}

Créature : géant

/

La force et l'endurance du Géant de tige de haricot sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

//ADV//

Pas fertiles

{2} {G}

Rituel : aventure

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

(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Géant de tige de haricot fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Une carte d'aventurier est une carte de créature dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là.

Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, le Géant de tige de haricot est une carte de créature verte dont la valeur de mana est 7. Il ne peut pas être la cible de la capacité déclenchée du Sourcier des épaves.

- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Karador, chef de clan fantôme et que le Géant de tige de haricot est dans votre cimetière, vous ne pouvez pas le lancer comme Pas fertiles.
- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de créature. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que créature.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison que s'exiler elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de créature.
- Vous devez suivre les permissions et les restrictions de temps du sort de créature que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée quand elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie en tant que créature.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. S'il change de zone, il cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas le lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Geraff, raccommodeur

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

{2}{U}, {T} : Chaque joueur meule trois cartes. Exilez jusqu'à deux cartes de créature mises dans des cimetières de cette manière. Créez un jeton de créature X/X bleue Zombie, X étant la force totale des cartes exilées de cette manière.

- « Exilées de cette manière » fait référence à l'instruction d'exil qui fait partie de l'effet de la capacité. Si les cartes que chaque joueur devait mettre dans son cimetière sont exilées à cause d'un effet de remplacement, ces cartes ne seront pas dans les cimetières pour être exilées par la partie suivante de la capacité. Dans ce cas, la valeur de X est 0. Vous mettez un jeton 0/0 sur le champ de bataille, puis ce jeton meurt et cesse ensuite d'exister (à moins qu'autre chose ne fasse passer son endurance au-dessus de 0).

Ghalta, Faim primordiale
{10}{G}{G}
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure
12/12
Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force
totale des créatures que vous contrôlez.
Piétinement

- Pour déterminer le coût total de Ghalta, 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, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana de Ghalta reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Le coût total de lancement de Ghalta est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures 2/2, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total de Ghalta est {4}{G}{G}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.
- Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale de vos autres créatures. Si la force totale de vos créatures est inférieure ou égale à 0, le coût de Ghalta reste {10}{G}{G}.
- La première capacité de Ghalta ne peut pas réduire son coût à moins de {G}{G}.

Gisela, lame d'Ornuit
{4}{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange
5/5
Vol, initiative
Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.
Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

- Gisela double les blessures infligées aux adversaires et aux permanents que vos adversaires contrôlent quelles que soient leurs sources, y compris des sources contrôlées par ces adversaires.
 - Si plusieurs effets de remplacement doivent modifier la manière dont les blessures devraient être infligées, le joueur qui subit les blessures (ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures) choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.
 - Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées simultanément entre plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou entre un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, divisez la quantité d'origine, puis doublez les résultats. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 blessures, respectivement. Vous ne pouvez pas d'abord doubler les blessures à 10, puis attribuer 2 blessures à la créature et 8 blessures au joueur.
-

Gobelin des rues

{2} {R}

Créature : goblin et shaman

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- La capacité déclenchée du Gobelin des rues se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Gobelin des rues fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.
-

Gobelin pointecoup

{2} {R}

Créature : goblin et shaman

1/2

{R}, {T} : Le Gobelin pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- La force du Gobelin pointecoup est déterminée au moment où sa capacité se résout. Si le Gobelin pointecoup a quitté le champ de bataille, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.
-

Godo, seigneur de guerre bandit

{5} {R}

Créature légendaire : humain et barbare

3/3

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Vous n'obtenez pas une phase principale supplémentaire avec la capacité de Godo, seigneur de guerre bandit. La phase de combat supplémentaire a lieu immédiatement après la première phase de combat.
-

Golem de géode

{5}

Créature-artefact : golem

5/3

Piétinement

À chaque fois que le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement sans payer son coût de mana. *(Vous payez toujours les coûts supplémentaires.)*

- Si vous souhaitez lancer votre commandant sans payer son coût de mana, vous devez le lancer pendant que la capacité déclenchée du Golem de géode se résout. Vous ne pouvez pas le lancer gratuitement plus tard pendant le tour. Il peut être lancé à un moment où vous ne pourriez pas normalement lancer un sort de créature, mais d'autres restrictions (comme « Ne lancez cette carte que depuis votre cimetière ») sont appliquées.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût de grâce. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme la taxe de commandant, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si un 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.
- La capacité déclenchée du Golem de géode se déclenche même si votre commandant n'est pas dans la zone de commandement au moment où le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur. Si votre commandant y arrive avant que la capacité déclenchée ne se résolve, vous pouvez le lancer.
- La capacité déclenchée du Golem de géode se déclenche même s'il subit des blessures mortelles en même temps qu'il inflige des blessures de combat à un joueur.

Gonti, seigneur de l'opulence

{2} {B} {B}

Créature légendaire : éthérien et gredin

2/3

Contact mortel

Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

- Vous pouvez regarder et lancer cette carte (et dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour le faire) même si Gonti quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle de Gonti, ce joueur ne peut ni regarder, ni lancer la carte, et vous le pouvez quand même.
- Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.
- Vous payez les coûts de la carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme le coût d'émergence à la place du coût de mana de la carte.

- Gonti ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer la carte lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Si vous quittez la partie, la carte reste exilée face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut la regarder.
- Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore. Le mana neigeux n'est pas un type de mana. Gonti, seigneur de l'opulence ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.

Gorex, la carapace-tombe

{6} {B} {B}

Créature légendaire : zombie et tortue terrestre

4/4

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre cimetière. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Contact mortel

À chaque fois que Gorex, la carapace-tombe attaque ou meurt, choisissez une carte exilée par Gorex au hasard et mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

- La première capacité de Gorex ne peut pas réduire son coût à moins de {B} {B}. Vous pouvez exiler importe quel nombre de cartes de créature depuis votre cimetière, même si elles ne réduisent pas plus le coût de Gorex.
- Incluez tous les coûts supplémentaires pour lancer Gorex avant d'appliquer sa propre réduction de coût. Par exemple, si Gorex est votre commandant, et qu'un coût supplémentaire de {6} s'applique par la « taxe de commandant », vous pouvez lancer Gorex en exilant quatre cartes de créature depuis votre cimetière et en payant {4} {B} {B}.

Gourmet d'entrailles

{4} {B} {B}

Créature : démon

5/5

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

Vol, piétinement

Quand le Gourmet d'entrailles arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature.

- Au moment où la capacité déclenchée du Gourmet d'entrailles se résout, d'abord le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.

Grand abolisseur

{W}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer des capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

- Le Grand abolisseur n'empêche pas vos adversaires d'activer les capacités de cartes d'artefact, de créature ou d'enchantelement dans des zones autres que le champ de bataille (comme les capacités de recyclage, par exemple).
 - Le Grand abolisseur n'affecte ni les capacités déclenchées, ni les capacités statiques.
-

Gredine à voltigeurs

{2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier

2/2

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Vous pouvez engager deux artefacts dégagés que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures-artefacts qui n'ont pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.
 - Activer la deuxième capacité de la Gredine à voltigeurs après qu'une créature est devenue bloquée ne la fait pas devenir non-bloquée.
-

Grenzo, fauteur de ravages

{R}{R}

Créature légendaire : goblin et gredin

2/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un —

- Incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.
- Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- La carte exilée par le deuxième mode est exilée face visible.
- Si vous exilez une carte de terrain de cette manière, vous ne pouvez pas la jouer.
- Lancer la carte exilée suit les règles normales pour lancer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si vous exilez une carte de créature de cette manière, vous devez attendre votre phase principale pour la lancer.
- Si vous ne lancez pas la carte, elle reste en exil.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire contrôle, ou un joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3} {G}

Créature légendaire : ours

4/3

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1, comme le Fléau de bois sauvage, ces marqueurs ne sont pas pris en considération quand vous déterminez si Griffeboyaux réduit le coût de ce sort. De même, les effets qui augmentent la force de la créature une fois qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne s'appliquent pas.
- Si une autre créature a une capacité qui modifie sa force quand elle attaque, comme le Brontodonte déchaîné, vous pouvez faire que cette capacité se résolve avant la dernière capacité de Griffeboyaux.
- La dernière capacité de Griffeboyaux n'affecte que les créatures que vous contrôlez qui ont la force appropriée au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'obtiennent pas les bonus, et une créature que vous contrôlez dont la force diminue plus tard pendant le tour ne perd pas les bonus.

Griffe faucheuse

{5}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Équipement {3}

- La capacité déclenchée de la Griffe faucheuse se déclenche et se résout après que les blessures de combat ont été infligées. Par exemple, si le jeton Germe inflige 1 blessure de combat à un joueur avec 10 points de vie, les blessures de combat réduisent le total de points de vie de ce joueur à 9. Puis la Griffe faucheuse fait perdre 5 points de vie à ce joueur, ce qui lui en laisse 4.
- Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
- Le jeton Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l'équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.
- Si le jeton Germe est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
- Si le déclenchement de l'arme vivante fait que deux germes sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à l'un d'eux. L'autre est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

Hamza, vigile d'Arashin

{4} {G} {W}

Créature légendaire : éléphant et guerrier

5/5

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Hamza, vigile d'Arashin). Le coût total est verrouillé avant le paiement des coûts. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort de créature, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de changer le nombre de créatures avec des marqueurs +1/+1 que vous contrôlez.
- La première capacité de Hamza affecte uniquement les coûts de mana générique. Elle ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {G} {W}.

Héliode, Souverain du soleil
{2}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu
5/5
Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq,
Héliode n'est pas une créature.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez
un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou
enchantement, que vous contrôlez.
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie
jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée d'Héliode se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de la Lamenuit de Nadier ou de 3 de Zacama, Calamité primordiale. 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 d'Héliode ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si une créature subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne peut pas recevoir de marqueur de la capacité d'Héliode à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité d'Héliode se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Héliode peut être la cible de sa propre capacité déclenchée.
- Un enchantement non-créature qui a un marqueur +1/+1 sur lui n'est pas affecté par ce marqueur jusqu'à ce qu'il devienne une créature, auquel cas il gagne +1/+1 pour ce marqueur.
- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Les symboles de mana incolores et génériques ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
- Si une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.

- La capacité modificatrice de type qui peut faire qu'un dieu ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion à sa couleur. C'est toujours un sort de créature pendant qu'il est sur la pile.
- Au moment où un dieu arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur détermine si les effets de remplacement qui affectent les créatures qui arrivent sur le champ de bataille s'appliquent à ce dieu. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que le dieu ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
- Quand un dieu arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur (y compris les symboles de mana dans le coût de mana du dieu lui-même) détermine si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille.
- Si un dieu cesse d'être une créature, il perd le type créature et le type de créature dieu. Il continue d'être un enchantement légendaire.
- Les capacités des dieux fonctionnent tant qu'ils sont sur le champ de bataille, qu'ils soient des créatures ou non.
- Si un dieu attaque ou bloque et cesse d'être une créature, il est retiré du combat. Il ne revient pas au combat s'il redevient une créature plus tard pendant ce combat.
- Les marqueurs mis sur un dieu restent sur lui quand il n'est pas une créature, même s'ils n'ont aucun effet.
- Si un effet fait qu'un dieu perd toutes ses capacités, sa capacité qui le fait cesser d'être une créature s'applique toujours le cas échéant.

Héraut de la milice

{3}{W}{W}

Créature : ange

4/4

Vol, vigilance

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

- Les jetons créés par la capacité de myriade arrivent sur le champ de bataille engagés même s'ils ont la vigilance.
- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au contrôleur du planeswalker que la créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au protecteur de la bataille que cette créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé.
- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquant. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.

- Les créatures-jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- 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 [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

Hydre de force vive

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

Créature : hydre

0/0

Piétinement

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

Quand l'Hydre de force vive meurt, vous gagnez un nombre de points de vie et piochez un nombre de cartes égaux à sa force.

- Utilisez la force de l'Hydre de force vive quand elle est morte (y compris tout marqueur +1/+1 qu'elle avait) pour déterminer combien de points de vie gagner et combien de cartes piocher.

Idole de l'oubli

{2}

Artefact

{T} : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

- Vous pouvez activer la première capacité de l'Idole de l'oubli même si le jeton que vous avez créé a été créé avant l'arrivée sur le champ de bataille de l'Idole de l'oubli ou si le jeton a quitté le champ de bataille.

Infestation rampante

{2}{G}

Enchantement

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

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

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

Inga Œil-de-rune

{3} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

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

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

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

Ingurgitateur phyrexian

{6} {U}

Créature : phyrexian et bête

3/3

Empreinte — Quand l'Ingurgitateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

L'Ingurgitateur phyrexian gagne +X/+Y, X étant la force de la carte de créature exilée et Y, son endurance.

- L'Ingurgitateur phyrexian obtient des bonus en fonction de la force et de l'endurance de la carte en exil. Les marqueurs, les auras et l'équipement qu'il avait sur lui avant d'être exilé ne s'ajoutent pas à ces nombres.
- Les capacités qui définissent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent pendant que la carte est en exil, mais celles qui les augmentent ou les diminuent ne s'appliquent pas. Par exemple, la capacité du Suivant de filigrane s'applique pour déterminer la force et l'endurance de l'Ingurgitateur phyrexian, mais la capacité de la Générale de campagne angélique ne s'applique pas. La force et l'endurance de l'Ingurgitateur phyrexian sont constamment actualisées si la force et/ou l'endurance de la carte exilée changent.
- Si la carte en exil n'est pas une carte de créature (par exemple parce que c'était un terrain qui était temporairement une créature pendant qu'il était sur le champ de bataille), l'Ingurgitateur phyrexian ne gagne pas de bonus.

Inspecteur de la fonderie

{3}

Créature-artefact : construction

3/2

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

- Si un sort d'artefact a {X} dans son coût de mana, choisissez la valeur de X en premier, puis réduisez ce coût de {1}. Par exemple, un artefact qui coûte {X}, X étant choisi comme 4, coûte {3} à lancer si vous contrôlez l'Inspecteur de la fonderie.
- Une fois qu'un joueur a annoncé un sort d'artefact, aucun joueur ne peut agir pour essayer de retirer l'Inspecteur de la fonderie du champ de bataille avant que le coût de ce sort ne soit verrouillé.

Inspectrice de Thraben

{W}

Créature : humain et soldat

1/2

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

- Le jeton est nommé jeton Indice et a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.
- Les jetons sont des artefacts normaux. Par exemple, ils peuvent être sacrifiés pour lancer l'Épuration angélique ou être ciblés par Déloger.
- Si vous sacrifiez un indice pour le coût ou l'effet d'une autre carte, comme celui de l'Épuration angélique ou du Journal de Tamiyo, vous ne pouvez pas également payer {2} et le sacrifier pour piocher une carte.

Insurrection

{5} {R} {R} {R}

Rituel

Dégagez toutes les créatures et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous dégagez toutes les créatures, contrôlez toutes les créatures et donnez la célérité à toutes les créatures.

Intervention héroïque

{1} {G}

Éphémère

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La série de permanents affectés par l'Intervention héroïque est déterminée au moment où le sort se résout. Les permanents que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas la défense talismanique et l'indestructible.
- Un planeswalker avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « loyauté » au moment où il subit des blessures, et peut quand même être mis dans le cimetière de son propriétaire si sa loyauté atteint 0.
- Une bataille avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « défense » au moment où elle subit des blessures. Si c'est un siège, il est quand même exilé quand le dernier marqueur « défense » lui est retiré, et son contrôleur peut quand même le lancer transformé sans payer son coût de mana.

Isareth l'éveilleuse
{1} {B} {B}
Créature légendaire : humain et sorcier
3/3

Contact mortel
À chaque fois qu'Isareth l'éveilleuse attaque, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exiliez-la à la place de la mettre autre part.

- La capacité déclenchée d'Isareth va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {X}. Quand vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une carte de créature ciblée à renvoyer. C'est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi... », car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé et que la carte de créature ciblée a été choisie, mais avant que cette carte ne soit renvoyée.
- Comme toutes les créatures attaquantes sont choisies en même temps, une créature renvoyée de cette manière ne peut pas attaquer pendant le même combat que celui où elle est renvoyée, et ce même si elle a la célérité.
- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si vous retirez d'une manière quelconque un marqueur « cadavre » d'une créature qu'Isareth a renvoyé sur le champ de bataille, l'effet de remplacement qui l'exilera continue de s'appliquer. Le marqueur sert uniquement à vous rappeler quelles créatures seront exilées si elles devaient quitter le champ de bataille.
- Si Isareth quitte le champ de bataille, l'effet de remplacement continue de s'appliquer. Si l'une des créatures qu'elle a renvoyée devait quitter le champ de bataille, elle sera exilée à la place.
- Parce que mourir signifie être mise au cimetière depuis le champ de bataille, une créature qui est exilée à la place ne « meurt » pas. Les capacités qui se devraient se déclencher quand elle meurt ne se déclenchent pas.

Jambières d'éclair
{2}
Artefact : équipement
La créature équipée a la célérité et le linceul. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)*
Équipement {0}

- Vous ne pouvez pas simplement retirer l'équipement d'une créature. Si les Jambières d'éclair sont attachées à la seule créature que vous contrôlez, vous ne pourrez pas lui attacher d'autres équipements (ni la cibler avec quoi que ce soit d'autre) jusqu'à ce que vous ayez une autre créature sur laquelle vous pouvez déplacer les Jambières d'éclair.
 - Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-là. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser un seul exemplaire des Jambières d'éclair pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.
-

Jolraël, recluse de la Mwônvouli

{1}{G}

Créature légendaire : humain et druide

1/2

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat.

{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que Jolraël ait été 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-là.
 - La dernière capacité de Jolraël remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et/ou l'endurance des créatures affectées à des valeurs spécifiques. Si d'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques commencent à s'appliquer après la résolution de la capacité de Jolraël, ils remplaceront cette partie de l'effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature affectée sans les établir à des valeurs spécifiques s'appliquent quel que soit le moment où ces effets ont commencé. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature.
 - La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité de Jolraël se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de cartes dans votre main change.
-

Judith, diva du fléau

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

2/2

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

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Judith, diva du fléau inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- La dernière capacité de Judith, diva du fléau se déclenche quand Judith meurt et si elle n'est pas un jeton.
 - Si Judith meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité de Judith se déclenche pour chacune d'elles.
 - Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures non-jeton que vous contrôlez subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée de Judith n'aille sur la pile.
-

Juge des façonneurs d'armures

{3}{G}

Créature : elfe et artificier

3/3

Quand la Juge des façonneurs d'armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

- Le nombre de créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles n'est compté qu'au moment où la capacité déclenchée de la Juge des façonneurs d'armures se résout. Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée en essayant de modifier ce nombre.
- La capacité de la Juge des façonneurs d'armures compte le nombre de créatures, pas le nombre de marqueurs. Une créature avec plus d'un marqueur +1/+1 ne vous fera pas piocher plus d'une carte.

Kaho, historienne de Minamo

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Quand Kaho, historienne de Minamo arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'éphémère, exilez-les, puis mélangez.

{X}, {T} : Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana de X parmi les cartes exilées par Kaho sans payer son coût de mana.

- Si un effet retire de la zone d'exil une carte exilée par Kaho, vous ne pouvez pas utiliser la capacité de Kaho pour lancer cette carte.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de Kaho, ce joueur peut lancer n'importe quelle carte exilée par la capacité de Kaho.
- La capacité activée de Kaho fait uniquement référence aux cartes exilées par sa capacité déclenchée. Si un autre effet a exilé les cartes, vous ne pourrez pas utiliser Kaho pour lancer ces cartes.

Karador, chef de clan fantôme

{5}{W}{B}{G}

Créature légendaire : centaure et esprit

3/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

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

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme la taxe de commandant), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Karador). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous lancez depuis votre cimetière.
- Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous avez commencé à lancer le sort, perdre le contrôle de Karador n'affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.
- Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.

- Si vous lancez un sort de créature depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Karador arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort de créature depuis votre cimetière ce tour-là.
- Si une carte de créature est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur ne puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

5/4

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

- Vous êtes le joueur défenseur si une créature vous attaque, attaque un planeswalker que vous contrôlez ou attaque une bataille que vous protégez.
- Si vous êtes le joueur défenseur, la capacité de Kazuul se déclenche une fois pour chaque créature qui attaque, et non pas une seule fois par combat. Le joueur attaquant choisit de payer {3} ou de vous laisser avoir un jeton Ogre à chaque fois qu'une de ces capacités se résout.
- Au moment où la capacité se résout, vous ne pouvez pas mettre le jeton Ogre sur le champ de bataille sans donner explicitement la possibilité au joueur attaquant de payer {3}, même si le joueur attaquant a oublié cette capacité.
- La capacité se déclenche et se résout pendant l'étape de déclaration des attaquants. Si vous mettez un jeton Ogre sur le champ de bataille en conséquence, vous pouvez bloquer avec pendant cette phase de combat.
- Si une créature attaquante a la capacité « À chaque fois que cette créature attaque », cette capacité est mise en premier sur la pile, puis la capacité de Kazuul est mise sur la pile. Même si la capacité de Kazuul se résout d'abord et crée potentiellement un jeton Ogre, n'importe quelle cible de l'autre capacité aura déjà été choisie à cet instant, et n'aura donc pas pu être le nouveau jeton Ogre.
- Dans une partie multijoueurs, la capacité vérifie si vous êtes le joueur défenseur pour chaque créature attaquante individuelle. Par exemple, si une créature vous attaque et que deux créatures attaquent un autre joueur, la capacité de Kazuul ne se déclenche qu'une seule fois.

Kemba, kha régente

{1}{W}{W}

Créature légendaire : chat et clerc

2/4

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature

2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à

Kemba, kha régente.

- Le nombre d'équipements attachés à Kemba est déterminé au moment où la capacité se résout. Si Kemba n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, le nombre d'équipements qui lui étaient attachés au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifié pour déterminer le nombre de jetons Chat à créer.

Kozilek, la Grande Distorsion

{8}{C}{C}

Créature légendaire : eldrazi

12/12

Quand vous lancez ce sort, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

Menace

Défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de

X : Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X.

- La capacité déclenchée de Kozilek vérifie si vous avez moins de sept cartes dans votre main quand vous le lancez. Kozilek est dans la pile, et pas dans votre main. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez au moins sept cartes en main à ce moment-là, la capacité ne fait rien.
- Pour activer la dernière capacité, il doit y avoir une cible légale : un sort sur la pile. Cette cible détermine la valeur de X et la valeur de mana de la carte dont vous êtes défaussé. Vous ne pouvez pas activer la capacité à moins de pouvoir associer la valeur de mana d'un sort sur la pile à celle d'une carte dans votre main.
- La valeur de mana d'un sort ne change pas, même si celui-ci a été lancé avec un coût alternatif (par exemple un coût d'évocation). Par exemple, la valeur de mana d'un Soufflaigreux (un sort dont le coût de mana est {5}{R}) qui est lancé pour son coût d'éveil de {1}{R}{R} est 6.
- S'il y a un {X} dans le coût de mana de la carte dont vous vous êtes défaussé, X est 0. Tout {X} dans le coût de mana du sort ciblé a la valeur qui a été déterminée au moment où le sort a été lancé.

Kraj expérimental

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

Créature légendaire : limon et mutant

4/6

Le Kraj expérimental a toutes les capacités activées de chaque autre créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- Contrairement aux cartes comme l'Élémental de vif-argent, les coûts des capacités activées qu'acquiert le Kraj expérimental doivent être payés avec les bonnes couleurs de mana.
- 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.

Krenko le caïd

{2}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

3/3

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

- La capacité compte chaque goblin que vous contrôlez, y compris Krenko, et pas seulement les jetons qu'il crée.

L'Ur-Dragon

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

Créature légendaire : dragon et avatar

10/10

Éminence — Tant que L'Ur-Dragon est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, les autres sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez attaque, piochez autant de cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

- Vous piochez une carte pour chaque dragon que vous contrôliez qui a attaqué, même si certains d'entre eux ont quitté le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée de L'Ur-Dragon.
- Vous ne pouvez mettre sur le champ de bataille qu'une seule carte de permanent depuis votre main, peu importe avec combien de dragons vous avez attaqué ou combien de joueurs ils ont attaqués.
- Si un dragon que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille attaquant, cela ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de L'Ur-Dragon.
- La capacité déclenchée de L'Ur-Dragon se résout après que tous les attaquants ont été choisis. Vous ne pouvez pas attaquer avec certains dragons, mettre une carte de créature avec la célérité sur le champ de bataille, puis attaquer avec cette créature. De même, toutes les capacités « à chaque fois qu'une créature attaque » de la carte de permanent que vous mettez sur le champ de bataille ne se déclenchent pas.

Lame ancestrale

{1}{W}

Artefact : équipement

Quand la Lame ancestrale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis attachez-lui la Lame ancestrale.

La créature équipée gagne +1/+1.

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

- Le jeton Soldat que vous créez arrive sur le champ de bataille en tant que créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 1/1. Les capacités statiques qui affectent la force et l'endurance du soldat peuvent changer cela, mais la Lame ancestrale sera attachée au soldat avant que le jeu ne vérifie si son endurance est inférieure ou égale à 0. Par exemple, si la Maladie dans les rangs (« Les jetons de créature gagnent -1/-1 ») est sur le champ de bataille, le soldat arrive comme une créature 0/0, mais la Lame ancestrale en fait ensuite une 1/1 et le jeton survit.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Soldat et celui où la Lame ancestrale lui devient attachée.
- Si la capacité déclenchée fait que deux soldats sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), la Lame ancestrale devient attachée à l'un d'eux.

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

- Les terrains que vous contrôlez ne perdent pas les autres capacités qu'ils avaient. Ils ne gagnent ni ne perdent pas non plus de types de terrain.

Larve charognarde

{3} {B}

Créature : insecte

0/5

La Larve charognarde gagne +X/+0, X étant la force la plus élevée parmi les cartes de créature de votre cimetière.

Quand la Larve charognarde arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes. (*Mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- La première capacité de la Larve charognarde s'applique uniquement tant qu'elle est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, sa force est 0.
- Les marqueurs sur les créatures qui meurent ou les effets qui les affectent jusqu'à la fin du tour ne s'appliqueront pas à ces cartes dans le cimetière de leur propriétaire.

Le Dieu-Scarabée

{3} {U} {B}

Créature légendaire : dieu

5/5

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2} {U} {B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si cette créature meurt mais qu'elle quitte votre cimetière avant la prochaine étape de fin, elle reste dans sa nouvelle zone.
- La « prochaine étape de fin » fait référence à la prochaine étape de fin qui a lieu, et non pas l'étape de fin du prochain tour. Si cette créature meurt avant l'étape de fin d'un tour (par exemple, pendant la phase de combat), elle est renvoyée dans la main de son propriétaire au début de l'étape de fin de ce tour.

- Le nombre de zombies que vous contrôlez est compté au moment où la première capacité du Dieu-Scarabée se résout. Les joueurs peuvent essayer de modifier ce nombre en réponse à la capacité (par exemple en activant sa deuxième capacité).
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Dieu-Scarabée fait que l'équipe adverse perd un nombre de points de vie égal à deux fois le nombre de zombies que vous contrôlez, même si vous n'appliquez le regard qu'à une valeur égale au nombre de zombies que vous contrôlez.

Le Grand Cromlech

{7} {G} {G}

Artefact légendaire

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{T} : Ajoutez {G} {G}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez, cette nouvelle force est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer Le Grand Cromlech, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer Le Grand Cromlech reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût de Le Grand Cromlech. Le mana coloré doit quand même être payé.
- Une fois que la dernière capacité de Le Grand Cromlech est déclenchée, vous piochez une carte même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la créature pour une raison quelconque (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille).
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût de Le Grand Cromlech est réduit.

Le Soleil immortel

{6}

Artefact légendaire

Les joueurs ne peuvent pas activer les capacités de loyauté des planeswalkers.

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

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

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

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Liche vindicative

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

4/1

Quand la Liche vindicative meurt, choisissez l'un ou plus. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

- Un adversaire ciblé sacrifie une créature.
 - Un adversaire ciblé se défause de deux cartes.
 - Un adversaire ciblé perd 5 points de vie.
- Vous ne pouvez pas choisir plus de modes pour la capacité déclenchée de la Liche vindicative que vous n'avez d'adversaires, mais vous devez choisir au moins une cible si possible.
 - Vous n'êtes pas contraint de choisir un mode pour chaque adversaire. Par exemple, vous pouvez faire perdre 5 points de vie à un adversaire et épargner tous les autres adversaires. Ils ne vous rendront peut-être pas la pareille.

Licorne loyale

{3}{W}

Créature : licorne

3/4

Vigilance

Lieutenant — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci. Les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Une fois que la capacité de lieutenant de la Licorne loyale s'est résolue pendant que vous contrôlez votre commandant, ses effets persistent pendant ce tour même si vous perdez le contrôle de votre commandant ou de la Licorne loyale.
- L'effet de la Licorne loyale prévientra toutes les blessures de combat qui seraient infligées aux créatures que vous contrôlez, même si ces créatures n'étaient pas sur le champ de bataille ou n'étaient pas des créatures quand l'effet s'est résolu.

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

- La perte de points de vie fait partie de l'effet du sort. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si Lire dans les os ne se résout pas, vous ne perdez pas de points de vie.

- Quand vous appliquez le regard, vous pouvez mettre toutes les cartes que vous regardez au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez toutes les mettre au-dessous de votre bibliothèque ou vous pouvez en mettre certaines au-dessus et le reste au-dessous de votre bibliothèque.
- Vous choisissez l'ordre des cartes renvoyées dans votre bibliothèque après avoir appliqué le regard, quel que soit l'endroit où vous les mettez.
- Vous effectuez les actions indiquées sur une carte dans l'ordre. Pour certains sorts et capacités, cela signifie que le regard se fera en dernier. Pour d'autres, cela signifie que vous appliquez le regard, puis que vous effectuez d'autres actions.

Lorthos, le Faiseur de marées

{5} {U} {U} {U}

Créature légendaire : pieuvre

8/8

À chaque fois que Lorthos, le Faiseur de marées attaque, vous pouvez payer {8}. Si vous faites ainsi, engagez jusqu'à huit permanents ciblés. Ces permanents ne se dégagent pas pendant les prochaines étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

- Vous pouvez cibler jusqu'à huit permanents (ou moins). Ce n'est pas un problème si certains d'entre eux sont déjà engagés et ce n'est pas non plus un problème si certains d'entre eux sont contrôlés par quelqu'un d'autre que le joueur défenseur.
- Si un permanent ciblé est dégagé au moment où la prochaine étape de dégagement de son contrôleur commence, cette capacité n'a pas d'effet sur lui. Elle ne s'applique pas plus tard quand le permanent ciblé est engagé.
- Si un permanent affecté change de contrôleur avant l'étape de dégagement suivante de son ancien contrôleur, cette capacité l'empêchera de se dégager pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Mage de la Roue

{2} {R}

Créature : humain et sorcier

3/3

{1} {R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défaisse de sa main, puis pioche sept cartes.

- Si chaque joueur a moins de sept cartes dans sa bibliothèque au moment où la capacité du Mage de la Roue se résout, la partie se termine par un match nul.

Mage du portail

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand le Mage du portail arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaquante ciblée attaque. *(Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou ses permanents.)*

- Vous pouvez lancer le Mage du portail en dehors d'une étape de déclaration des attaquants. Si le Mage du portail arrive sur le champ de bataille en dehors d'une étape de déclaration des attaquants, sa capacité ne se déclenche simplement pas.
- Re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaque ignore tous les prérequis, les restrictions et les coûts associés au fait d'attaquer.
- Re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaque ne provoque pas le déclenchement des capacités « à chaque fois que cette créature attaque ».
- Si vous re-sélectionnez quel joueur ou permanent une créature attaquante attaque, cette créature est quand même considérée comme ayant attaqué le joueur ou permanent tel que cela a été déclaré, mais elle attaque maintenant le nouveau joueur ou permanent.
- Si une capacité cible quelque chose qui est contrôlé par le « joueur défenseur » d'une créature attaquante et que le joueur défenseur pour cette créature change avant que cette capacité ne se résolve, la capacité ne se résout pas parce que sa cible est devenue illégale.

Maîtresse d'épée céleste

{5} {W}

Créature : ange

3/6

Vol, double initiative

Quand la Maîtresse d'épée céleste arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras et d'équipements que vous contrôlez.

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement attachés à la Maîtresse d'épée céleste.

- Vous ne déplacez pas d'auras ou d'équipements avant que la capacité déclenchée de la Maîtresse d'épée céleste se soit résolue. Si la Maîtresse d'épée céleste n'est plus sur le champ de bataille, les auras et les équipements que vous aviez l'intention de lui attacher restent comme ils étaient.
 - Vous ne pouvez pas essayer d'attacher une aura ou un équipement à la Maîtresse d'épée céleste si cette aura ou cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Maîtresse d'épée céleste quitte le champ de bataille pendant ce tour-là ou si une aura ou un équipement lui est retiré.
-

Mangara, le diplomate

{3}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

2/4

Lien de vie

À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

- Si certaines des créatures attaquantes quittent le champ de bataille pendant que la capacité déclenchée de Mangara est sur la pile, utilisez le joueur ou le planeswalker qu'elles attaquaient avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si vous piochez une carte. D'autre part, si elles ont été retirées du combat sans quitter le champ de bataille, utilisez leurs informations actuelles pour déterminer qu'elles ne vous attaquent plus ou n'attaquent plus un planeswalker que vous contrôlez.
- Si votre adversaire vous attaque avec une créature et attaque votre planeswalker avec une autre, vous piochez une carte.
- Vous piochez une seule carte, quel que soit le nombre de créatures qui vous attaquent et/ou attaquent vos planeswalkers après la deuxième.
- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Marteau de Nazahn

{4}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un autre équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'indestructible.

Équipement {4}

- Si le Marteau de Nazahn arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres équipements que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacun de ces équipements.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la créature équipée peuvent devenir mortelles si vous attachez le Marteau de Nazahn à une créature différente pendant ce tour.
-

Marteau nain

{2} {R}

Artefact : équipement

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

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

Équipement {3}

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

Masse d'arme météoritique

{4} {R} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +4/+0 et a le piétinement.

Équipement {4}

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des 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.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines

cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.

- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par la valeur de mana combinée de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.

Masse du valeureux

{2}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Masse du valeureux et a la vigilance.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur

« charge » sur la Masse du valeureux.

Équipement {3}

- La créature équipée a la vigilance même si la Masse du valeureux n'a pas de marqueur « charge » sur elle.

Melek, Parangon d'Izzet

{4}{U}{R}

Créature légendaire : anomalie et sorcier

2/4

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère et de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre bibliothèque, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Melek n'affecte pas les restrictions de temps associées au moment où vous pouvez lancer la carte. S'il s'agit d'une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Vous payez quand même tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Bien que vous ne puissiez pas payer de coûts supplémentaires pour la copie qui est créée, 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 pour la copie. Par exemple, si un joueur sacrifie une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.
- La dernière capacité de Melek copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez depuis votre bibliothèque, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Quand la dernière capacité se résout, elle crée une copie du sort. Vous contrôlez la copie. Cette 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 copié est modal (c'est à dire, s'il dit « Choisissez l'un -- » ou quelque chose de similaire), cette 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 (comme la Dette envers les Impérissables), la copie a la même valeur pour X.
- Les cartes d'éphémère et de rituel avec le miracle permettent à un joueur de lancer une carte immédiatement après l'avoir piochée. Si vous lancez un sort de cette manière, vous le lancez depuis votre main, pas depuis votre bibliothèque. La capacité de Melek ne se déclenche pas.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la mettre en suspension, la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, la nouvelle carte du dessus n'est pas révélée avant que vous ayez fini de le faire.
- Quand vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée, si un effet vous dit de piocher plusieurs cartes, révélez chaque carte avant de la piocher.

Meren du clan Nel Toth

{2} {B} {G}

Créature légendaire : humain et shaman

$\frac{3}{4}$

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

- Si Meren du clan Nel Toth quitte le champ de bataille en même temps que d'autres créatures que vous contrôlez meurent, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Vous ne pouvez pas choisir de mettre la carte de créature dans votre main si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez au moment où la capacité se résout.
- Si une carte de créature dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.

Mikaeus, le maudit
{3}{B}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et clerc
5/5

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. *(Quand une créature avec la survivance meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)*

- Les blessures qui vous sont infligées par un humain provoquent le déclenchement de la capacité déclenchée de Mikaeus, y compris les blessures non-combat qui vous sont infligées par un humain et les blessures qui vous sont infligées par un humain que vous contrôlez.
- Si un humain vous inflige des blessures en même temps que Mikaeus subit des blessures mortelles, la capacité déclenchée de Mikaeus se déclenche. Cet humain est détruit même si Mikaeus a quitté le champ de bataille.
- Si une créature non-Humain que vous contrôlez sans un marqueur +1/+1 meurt en même temps que Mikaeus, la capacité de survivance de cette créature accordée par Mikaeus se déclenche et elle revient sur le champ de bataille.
- Le bonus +1/+1 que Mikaeus donne aux autres créatures non-Humain que vous contrôlez n'est pas un marqueur. Cela n'empêche pas la survivance de se déclencher.

Ministre d'obligation
{2}{W}
Créature : humain et clerc
2/1

Au-delà 2 *(Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)*

- Comme les bloqueurs sont tous choisis en même temps, vous ne pouvez pas bloquer avec une créature qui a l'au-delà, attendre qu'elle meure, puis bloquer avec les jetons Esprit qui en résultent.

Mirri, duelliste de l'Aquilon
{1}{G}{W}
Créature légendaire : chat et guerrier
3/2

Initiative

À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloquer avec plus d'une créature pendant ce combat.

Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

- Tant que Mirri est engagée, il n'y a aucune limite au nombre de créatures qui peuvent attaquer des planeswalkers que vous contrôlez ou des batailles que vous protégez.
- Engager Mirri après que les créatures ont attaqué ne retire pas les créatures du combat.

Mizzix de l'Izmagnus

{2}{U}{R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana supérieure au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

- Vous finissez de lancer un sort, y compris le paiement de ses coûts, avant le déclenchement de la première capacité de Mizzix. La capacité qui vous donne le marqueur « expérience » se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
- La dernière capacité de Mizzix ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- La dernière capacité de Mizzix ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {X}{R} et que vous avez un seul marqueur « expérience », vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {4}{R} pour lancer le sort.
- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.

Morophon, l'Abondant

{7}

Créature légendaire : changeforme

6/6

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

Au moment où Morophon, l'Abondant arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {WUBRG} de moins à lancer. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana coloré que vous payez.

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

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme slivoïde ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact, et les super-types comme légendaire ou neigeux ne peuvent pas être choisis.
- L'effet de Morophon réduit le coût total de jusqu'à un mana de chaque couleur. Par exemple, si un sort du type choisi coûte $\{4\}\{R\}\{W\}\{W\}$, il coûtera $\{4\}\{W\}$ après l'application de l'effet de Morophon.
- Si un sort a des symboles de mana hybride dans son coût de mana, vous choisissez quelle moitié vous payez avant de déterminer le coût total. Par exemple, si un sort du type choisi coûte $\{2\}\{(w/u)\}\{(w/u)\}$, vous pouvez choisir que le coût soit $\{2\}\{W\}\{U\}$ puis le réduire à $\{2\}$.
- Les effets de réduction de coût s'appliquent après les autres modificateurs de coût. Par conséquent, Morophon peut réduire les coûts supplémentaires ou les coûts alternatifs des sorts du type choisi.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux autres créatures que vous contrôlez du type choisi peuvent devenir mortelles si Morophon quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Mowu, compagnon loyal

$\{3\}\{G\}$

Créature légendaire : chien

3/3

Vigilance, piétinement

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur

Mowu, compagnon loyal, autant de marqueurs +1/+1

plus un sont mis sur lui à la place.

- Comme l'effet de remplacement de Mowu n'affecte que Mowu, il s'applique si Mowu arrive sur le champ de bataille avec au moins un marqueur +1/+1 sur lui d'une quelconque manière et ajoute à Mowu un marqueur +1/+1 supplémentaire.

Munitions improvisées

$\{1\}\{R\}$

Enchantement

$\{1\}$, sacrifiez un artefact ou une créature : les Munitions

improvisées infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Si un artefact ou une créature a une capacité qui vous autorise à la sacrifier pour du mana, vous ne pouvez pas sacrifier ce permanent pour générer du mana et aussi payer le coût de sacrifice pour la capacité activée des Munitions improvisées.

Murmure, liturgiste de sang

$\{3\}\{B\}$

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

$\{T\}$, sacrifiez deux créatures : Renvoyez sur le champ de

bataille une carte de créature ciblée depuis votre

cimetière.

- Murmure peut être une des créatures sacrifiées pour activer sa capacité.
- Aucune des créatures sacrifiées ne peut être la cible de la capacité de Murmure.

Mutation de sombracrier

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

- La Mutation de sombracrier remplace la force et l'endurance imprimées de la créature enchantée, ainsi que toutes les capacités de définition de caractéristique qui définissent la force et/ou l'endurance.
- La Mutation de sombracrier remplace tous les effets précédents qui établissaient la force ou l'endurance de la créature enchantée à une valeur spécifique. Tout effet de ce type qui commence à s'appliquer après l'arrivée de la Mutation de sombracrier sur le champ de bataille fonctionne normalement.
- Cependant, la Mutation de sombracrier ne remplace pas les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature enchantée sans leur donner une valeur spécifique (comme ceux créés par la Croissance gigantesque ou l'Antienne glorieuse). Elle ne remplace pas non plus les effets des marqueurs.
- La créature enchantée est uniquement un artefact et une créature, pas un autre type de carte. C'est uniquement un insecte, pas un autre type de créature.
- Dans quelques rares cas, la créature peut avoir des sous-types autres que des types de créature avant de devenir enchantée par la Mutation de sombracrier. Si elle avait d'autres sous-types d'artefact (comme équipement), elle les garde. Si elle avait des sous-types autres que des types d'artefact ou des types de créature (comme reliquaire), elle ne les garde pas.
- La créature garde tout super-type qu'elle avait précédemment. Notamment, si la Mutation de sombracrier enchante une créature légendaire, cette créature continue d'être légendaire. De plus, si elle enchante un commandant, cette créature continue d'être un commandant.
- La Mutation de sombracrier n'affecte pas les couleurs de la créature enchantée, le cas échéant. Elle continue d'avoir la ou les couleurs qu'elle avait avant que la Mutation de sombracrier n'arrive sur le champ de bataille.
- La Mutation de sombracrier fait perdre à la créature enchantée toutes ses capacités, sauf l'indestructible, au moment où elle devient enchantée. Toutes les capacités que la créature acquiert après cela fonctionnent normalement.

Myr adoubé

{2}{W}

Créature-artefact : myr et chevalier

2/2

{2}{W} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Myr adoubé, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez toujours activer une capacité qui fait s'adapter une créature. Au moment où cette capacité se résout, si la créature a un marqueur +1/+1 sur elle pour une raison quelconque, vous ne mettez simplement pas de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si une créature perd d'une manière quelconque tous ses marqueurs +1/+1, elle peut à nouveau s'adapter et gagner des marqueurs +1/+1 supplémentaires.
-

Myr scintillant

{3}

Créature-artefact : myr

2/2

Flash

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer le Myr scintillant du champ de bataille pour rendre ce lancement illégal. Retirer le Myr scintillant après que vous avez lancé un sort n'affecte pas ce sort.
 - Le Myr scintillant n'a pas d'effet sur les terrains-artefacts parce qu'ils ne sont pas lancés en tant que sorts.
-

Mystique bruissant

{3} {U}

Créature : humain et sorcier

1/5

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.

- La capacité déclenchée du Mystique bruissant se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Nattes, experte en conjuration

{2} {U} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature ou de terrain de sa main.

- L'effet de Nattes ne compte pas comme jouer un terrain si vous en mettez un sur le champ de bataille avec lui. Vous pouvez toujours jouer un terrain pour le tour pendant l'une de vos phases principales.
 - Si le permanent que vous mettez sur le champ de bataille a une capacité qui se déclenche au début de votre entretien, elle ne se déclenche pas pendant cet entretien.
-

Neheb, l'Éternel

{3} {R} {R}

Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier

4/6

Affliction 3 (*À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.*)

Au début de votre deuxième phase principale, ajoutez {R} pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
- Comme elle se déclenche au début d'une phase, la dernière capacité de Neheb n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et peut être contrecarrée par des effets qui interagissent avec des capacités déclenchées, comme celui de l'Obstructionniste agile.
- Vous avez une deuxième phase principale même si aucune créature n'a attaqué pendant un tour. La dernière capacité de Neheb se déclenche.
- Si un adversaire perd des points de vie mais que Neheb quitte le champ de bataille avant le début de votre deuxième phase principale, sa dernière capacité ne se déclenche pas.
- La capacité de Neheb ne vérifie que le nombre de points de vie que vos adversaires ont perdus pendant le tour, pas de combien leur total de points de vie a été diminué par rapport au début du tour. Par exemple, si un adversaire perd 2 points de vie, puis gagne 8 points de vie avant votre deuxième phase principale, vous ajoutez {R} {R} à votre réserve de mana.
- Si un adversaire perd des points de vie puis perd ensuite la partie avant votre deuxième phase principale, la dernière capacité de Neheb compte cette perte de points de vie.
- Si, d'une quelconque manière, vous avez plus de deux phases principales pendant un même tour, chaque phase principale après votre première phase principale est une deuxième phase principale et la dernière capacité de Neheb se déclenche au début de chacune d'elles.
- Si plusieurs créatures bloquent une créature avec l'affliction, l'affliction ne se déclenche qu'une seule fois.
- L'affliction fait que le joueur défenseur perd des points de vie ; ce ne sont pas des blessures ou des blessures de combat.
- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur. Si une créature attaque une bataille, le protecteur de cette bataille est le joueur défenseur.
- L'affliction se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si cette perte de points de vie réduit la vie d'un joueur à 0 ou moins, ce joueur perd immédiatement la partie. Une créature bloqueuse avec le lien de vie n'inflige pas de blessures de combat à temps pour sauver ce joueur.

Nekusar, le terrasseur d'esprit

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

Créature légendaire : zombie et sorcier

2/4

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, Nekusar, le terrasseur d'esprit inflige 1 blessure à ce joueur.

- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », ce n'est pas considéré comme piocher des cartes et cela ne provoque pas le déclenchement de la deuxième capacité de Nekusar.

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où Nourrir l'essaim essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne perdez pas de points de vie. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous perdez des points de vie.
- La quantité de points de vie que vous perdez est déterminée par la valeur de mana du permanent au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.
- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Odric, maître tacticien

{2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/4

Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

- Vous pouvez décider qu'une créature ne bloque pas.
- Toutes les déclarations de blocage doivent quand même être légales.
- S'il y a un coût associé au blocage par une créature et que vous choisissez que cette créature bloque, son contrôleur peut choisir de payer ce coût ou non. Si ce joueur décide de ne pas payer ce coût, vous devez proposer une nouvelle série de créatures bloqueuses.

Omnath, Locus de mana

{2}{G}

Créature légendaire : élémental

1/1

Vous ne perdez pas le mana vert non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.

Omnath, Locus de mana gagne +1/+1 pour chaque mana vert non dépensé que vous avez.

- Vous pouvez conserver le mana vert dans votre réserve de mana indéfiniment tant qu'Omnath est sur le champ de bataille. Cela veut dire que si vous ajoutez un mana vert à votre réserve de mana pendant une étape ou une phase, vous pouvez le dépenser pendant une future étape ou phase, voire pendant un autre tour. Les autres types de mana continueront à se vider de votre réserve de mana à la fin de chaque étape ou de chaque phase.

- Si un mana vert que vous ajoutez à votre réserve de mana a certaines restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par la Ziggourat ancienne), elles s'appliquent à ce mana quel que soit le moment où vous le dépensez.
- Une fois qu'Omnath quitte le champ de bataille, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana vert de votre réserve de mana avant qu'il ne se vide aussi normalement. Il n'y a aucune pénalité associée, à part la perte du mana.

Oracle de grès

{7}

Créature-artefact : sphinx

4/4

Vol

Quand l'Oracle de grès arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

- Vous choisissez un adversaire pendant la résolution de la capacité de l'Oracle de grès. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où vous piochez des cartes.
- Pour piocher un nombre de cartes égal à la différence, commencez par déterminer combien de cartes vous piochez, puis piochez autant de cartes, tel que modifié par tout effet de remplacement. Par exemple, si vous avez deux cartes en main et que l'adversaire choisi en a cinq, la Réverbération de pensée fait que vous piochez six cartes à la place de trois.

Oviya Pashiri, sage façonneuse de vie

{G}

Créature légendaire : humain et artificier

1/2

{2}{G}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

{4}{G}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité d'Oviya Pashiri se résout. La force et l'endurance du jeton ne changent pas à mesure que le nombre de créatures que vous contrôlez change.
- Le jeton Construction que vous créez ne compte pas pour X pour la capacité qui le crée.

Pacte de la tombe

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

Enchantement

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

- Chaque autre joueur sacrifie une créature pour chaque créature que vous contrôlez qui va dans un cimetière.

Padeem, consul de l'innovation

{3}{U}

Créature légendaire : vedalken et artificier

1/4

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez l'artefact avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée, piochez une carte.

- L'artefact que vous contrôlez doit avoir la valeur de mana la plus élevée uniquement parmi les artefacts sur le champ de bataille, pas parmi tous les permanents sur le champ de bataille.
- Si un artefact a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si vous ne contrôlez pas un artefact avec la valeur de mana la plus élevée au moment où votre entretien commence, la deuxième capacité de Padeem ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un éphémère pour détruire l'artefact d'un adversaire pendant votre tour avant que votre entretien ne commence.
- Si vous ne contrôlez plus un artefact avec la valeur de mana la plus élevée au moment où la capacité déclenchée de Padeem se résout, vous ne piochez pas de carte.

Paladin de puracier

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Art des métaux — Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

- Vous pouvez toujours activer les autres capacités d'équipement des équipements si vous le souhaitez.
- Une fois que la capacité d'équipement {0} est activée, faire que le Paladin de puracier quitte le champ de bataille ou faire que son contrôleur contrôle moins de trois artefacts n'empêche pas la capacité d'équipement de se résoudre.

Palais d'opale

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1},{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

- Si vous avez deux commandants, la dernière capacité ajoute un mana de n'importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.

- Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la dernière capacité du Palais d'opale ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
- Si vous n'avez pas de commandant, la dernière capacité du Palais d'opale ne produit pas de mana.
- Le « nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement » inclut la fois la plus récente. Par exemple, la première fois que vous lancez votre commandant depuis la zone de commandement dans une partie, si vous avez dépensé du mana de la dernière capacité du Palais d'opale pour le faire, il arrivera sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1.
- Si la dernière capacité du Palais d'opale produit deux manas (probablement à cause de la Réverbération de mana) et que vous les dépensez pour lancer un commandant, ce commandant arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs pour chaque fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Paon convoité

{3}{U}{U}

Créature : oiseau

3/4

Vol

À chaque fois que le Paon convoité attaque, vous pouvez inciter une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. *(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire contrôle, ou un joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Paysage myriadaire

Terrain

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Vous pouvez choisir de trouver une seule carte de terrain de base avec la dernière capacité du Paysage myriadaire.
-

Perdre les bonnes grâces

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand Perdre les bonnes grâces arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée et vous devenez le monarque.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur à moins que ce joueur ne soit le monarque.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Perdre les bonnes grâces essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.
-

Piaillement de bataille

{2}{W}{W}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Flashback — Engagez trois créatures blanches dégagees que vous contrôlez. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures blanches dégagees que vous contrôlez pour payer le coût de flashback du Piaillement de bataille, y compris celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

- La Pierre de Guermont ne produit qu'un seul mana même si le terrain peut en produire plus d'un.

- Cela fonctionne même si les terrains de l'adversaire sont engagés. Cette capacité vérifie uniquement quelles sortes de mana peuvent être produites, pas si les capacités qui les produisent sont utilisables actuellement.
- La capacité peut être activée si l'adversaire n'a pas de terrains qui produisent de mana, mais l'effet ne peut pas générer de mana.
- Les couleurs de mana sont : blanc, bleu, noir, rouge et vert. La Pierre de Guermont ne peut pas être engagée pour du mana incolore, même si un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire du mana incolore.
- La Pierre de Guermont vérifie les effets des capacités qui produisent du mana des terrains que vos adversaires contrôlent, mais elle ne vérifie pas leurs coûts. Par exemple, la Cordillère éclatante a la capacité « {T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix ». Si un adversaire contrôle la Cordillère éclatante et que vous contrôlez la Pierre de Guermont, vous pouvez engager la Pierre de Guermont pour n'importe quelle couleur de mana. Peu importe que la Cordillère éclatante ait un marqueur « charge » sur elle et peu importe qu'elle soit dégagée.
- Quand vous déterminez les couleurs de mana que les terrains de vos adversaires peuvent produire, prenez en compte tout effet de remplacement qui devrait s'appliquer aux capacités de mana de ces terrains (comme l'effet de la Contamination, par exemple). S'il y en plus d'un, prenez-les en considération dans l'ordre de votre choix.
- La Pierre de Guermont ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que les terrains de vos adversaires (comme la Ziggourat ancienne ou la Salle du seigneur bandit) mettent sur le mana qu'ils produisent. Elle s'intéresse uniquement aux couleurs de mana.

Pillage sans foi

{R}

Rituel

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

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

Exilez-la ensuite.)

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

Poings de flammes

{1} {R}

Éphémère

Piochez une carte. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +1/+0 pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Poings de flammes essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
- Le bonus que la créature ciblée reçoit est verrouillé au moment où les Poings de flammes se résolvent, et il compte la carte piochée pendant son premier effet. La créature ne gagne pas un +1/+0 supplémentaire si vous piochez une autre carte plus tard dans le tour.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », l'effet des Poings de flammes ne les compte pas.

Potentiel illimité

{1}{W}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
 - Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)
- Union {3}{W} (*Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.*)

- Si vous lancez ce sort en payant son coût d'union, vous pouvez proliférer les marqueurs que vous avez placés avec le premier mode.
-

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

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

- Vous choisissez une carte lors de la résolution.
 - Vous ne révélez pas la carte à votre adversaire.
 - Cette carte est mise directement dans votre main. Elle n'est pas piochée.
-

Précepteur particulier

{U}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

- Puisque la « recherche » vous demande de trouver une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de trouver la carte si vous ne le souhaitez pas.
-

Projecteur spectral

{3}

Artefact

{T} : Choisissez un joueur. Ce joueur ajoute un mana de la couleur de son choix.

- Vous pouvez vous choisir vous-même.
-

Prophétesse du crépuscule

{2} {B} {B}

Créature : vampire et clerc

2/4

Vol

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Au début de votre entretien, si vous avez l'agrément de la cité, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la valeur de mana de cette carte.

- Si le coût de mana de la carte révélée inclut {X}, X est considéré être 0.
 - Si la carte révélée n'a pas de coût de mana (par exemple, parce que c'est une carte de terrain), sa valeur de mana est 0.
 - La valeur de mana d'une carte double, par exemple les cartes avec la répercussion du bloc Amonkhet, est basée sur la valeur de mana combinée de ses deux moitiés.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Prophétesse du crépuscule fait perdre deux fois X points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner X points de vie.
 - Une fois que vous avez l'agrément de la cité, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle de certains ou de tous vos permanents. L'agrément de la cité n'est pas un permanent et ne peut pas être retiré par un quelconque effet.
 - Un permanent est n'importe quel objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents.
 - Si vous lancez un sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité avant qu'il ne se résolve. Les joueurs peuvent répondre à ce sort en essayant de changer le fait que vous gagniez ou non l'agrément de la cité.
 - Si vous contrôlez dix permanents mais que vous ne contrôlez pas de permanent ou ne résolvez pas de sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité.
 - Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou du fait qu'il est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il ne quitte le champ de bataille.
 - L'ascension sur un permanent n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donne votre dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous gagniez l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain que vous jouez, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ne gagniez l'agrément de la cité.
 - Certaines cartes ont des capacités déclenchées avec une clause d'intervention « si » qui vérifie si vous avez l'agrément de la cité. Elles sont écrites « [Condition de déclenchement], si vous avez l'agrément de la cité, [effet] ». Vous devez déjà avoir l'agrément de la cité pour que ces capacités se déclenchent, sinon, elles ne font rien. En d'autres termes, il n'y a aucun moyen de déclencher la capacité si vous n'avez pas l'agrément de la cité, même si vous avez l'intention de l'avoir en réponse à la capacité déclenchée.
-

Purphoros, dieu des Forges

{3} {R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq,

Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige

2 blessures à chaque adversaire.

{2} {R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent

+1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Les symboles de mana numériques ({0}, {1}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
 - Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
 - Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
 - Si une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
 - La capacité modificatrice de type qui peut faire qu'un dieu ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion à sa couleur. C'est toujours un sort de créature pendant qu'il est sur la pile.
 - Au moment où un dieu arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur détermine si les effets de remplacement qui affectent les créatures qui arrivent sur le champ de bataille s'appliquent à ce dieu. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que le dieu ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
 - Quand un dieu arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur (y compris les symboles de mana dans le coût de mana du dieu lui-même) déterminera si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille.
 - Si un dieu cesse d'être une créature, il perd le type créature et le type de créature dieu. Il continue d'être un enchantement légendaire.
 - Les capacités des dieux fonctionnent tant qu'ils sont sur le champ de bataille, qu'ils soient des créatures ou non.
 - Si un dieu attaque ou bloque et qu'il cesse d'être une créature, il est retiré du combat. Il ne revient pas au combat s'il redevient une créature plus tard pendant ce combat.
 - Les marqueurs mis sur un dieu restent sur lui quand il n'est pas une créature, même s'ils n'ont aucun effet.
 - Si un effet fait qu'un dieu perd toutes ses capacités, sa capacité qui le fait cesser d'être une créature s'applique toujours le cas échéant.
-

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Férocité — Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

- La Rage de bataille temurienne vérifie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où elle se résout. Si c'est le cas, la créature ciblée a le piétinement jusqu'à la fin du tour même si vous ne contrôlez plus une créature de force supérieure ou égale à 4 plus tard dans le tour.
- Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes ses créatures bloqueuses avec des blessures de combat d'initiative, toutes ses blessures de combat normales sont attribuées au joueur, au planeswalker ou à la bataille que la créature attaque.

Rafiq aux Innombrables

{1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si vous déclarez seulement une créature comme attaquant, chaque capacité d'exaltation sur chaque permanent que vous contrôlez (y compris, peut-être, la créature attaquante elle-même) se déclenche. Les bonus sont donnés à la créature attaquante, pas au permanent qui a l'exaltation. Au final, la créature attaquante termine avec +1/+1 pour chacune de vos capacités d'exaltation.
 - Si vous attaquez avec plusieurs créatures, mais qu'ensuite toutes sont retirées du combat à l'exception d'une, vos capacités d'exaltation ne se déclenchent pas.
 - Certains effets mettent des créatures sur le champ de bataille déjà attaquantes. Comme ces créatures n'ont jamais été déclarées comme attaquants, elles sont ignorées par les capacités d'exaltation. Elles ne provoquent pas le déclenchement des capacités d'exaltation. Si des capacités d'exaltation se sont déjà déclenchées (parce qu'une seule créature a été déclarée comme attaquant), ces capacités se résolvent normalement même s'il peut à présent y avoir plusieurs attaquants.
 - Les capacités d'exaltation se résolvent avant la déclaration des bloqueurs.
 - Les bonus d'exaltation durent jusqu'à la fin du tour. Si un effet crée une phase de combat supplémentaire pendant votre tour, une créature qui a attaqué seule pendant la première phase de combat a encore ses bonus d'exaltation pendant cette nouvelle phase. Si une créature attaque seule pendant la deuxième phase de combat, toutes vos capacités d'exaltation se déclenchent à nouveau.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, une créature « attaque seule » si elle est la seule créature déclarée comme attaquant par toute votre équipe. Si vous contrôlez cette créature attaquante, vos capacités d'exaltation se déclenchent, mais celles de votre équipier ne se déclenchent pas.
-

Reine Marchesa
{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et assassin
3/3

Contact mortel, célérité
Quand la Reine Marchesa arrive sur le champ de bataille,
vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, si un adversaire est le
monarque, créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin
avec le contact mortel et la célérité.

- La dernière capacité de la Reine Marchesa (long soit son règne) vérifie si un adversaire est le monarque au moment où votre entretien commence. Si aucun adversaire n'est le monarque, la capacité de la Reine Marchesa (long soit son règne) ne se déclenche pas du tout. La capacité de la Reine Marchesa (long soit son règne) vérifie également si un adversaire est le monarque au moment où elle essaie de se résoudre. Si aucun adversaire n'est le monarque à ce moment-là, la capacité de la Reine Marchesa (long soit son règne) n'a aucun effet.
-

Rendre à la poussière
{2}{W}{W}
Éphémère
Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez
lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez
exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

- Rendre à la poussière peut toujours cibler un deuxième artefact ou enchantement ; il ne l'exilera simplement pas si ce n'est pas votre phase principale quand vous lancez Rendre à la poussière.
 - Si un sort ou une capacité copie Rendre à la poussière, la copie exile uniquement le premier artefact ou enchantement ciblé. Ceci est dû au fait que la copie n'a pas été lancée du tout.
-

Recherche effrénée
{2}{U}
Éphémère
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
Dégagez jusqu'à trois terrains.

- Vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de deux cartes pendant que la Recherche effrénée se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
 - Vous choisissez quels terrains dégager au moment où le sort se résout. Ils ne sont pas ciblés et ce ne sont pas obligatoirement des terrains que vous contrôlez.
-

Réquisition

{5} {U} {U}

Éphémère

Vous pouvez exiler deux cartes bleues de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Acquérez le contrôle d'un sort non-créature ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour celui-ci. *(Si ce sort est un artefact, un enchantement ou un planeswalker, le permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.)*

- Si vous acquérez le contrôle d'un sort d'éphémère ou de rituel avec la Réquisition, il est quand même mis dans le cimetière de son propriétaire quand il se résout.
- Après que la Réquisition s'est résolue, vous contrôlez le sort ciblé. Toute occurrence de « vous » dans le texte de ce sort fait à présent référence à vous, « un adversaire » fait référence à l'un de vos adversaires, et ainsi de suite. Le changement de contrôle se passe avant le choix des nouvelles cibles, ce qui veut dire que toutes les restrictions de cible telles qu'« adversaire ciblé » ou « une créature ciblée que vous contrôlez » font maintenant référence à vous, et non pas au contrôleur d'origine du sort. Vous pouvez changer ces cibles pour qu'elles soient légales pour vous ou, si ce sont les seules cibles du sort, le sort ne se résout pas parce qu'il a des cibles illégales. Quand le sort se résout, il n'affecte aucune des cibles illégales et vous prenez toutes les décisions associées à l'effet du sort.
- Vous pouvez changer n'importe quelles cibles du sort ciblé. Si vous changez une cible, vous devez choisir une cible légale pour le sort. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez garder la même cible (même si elle devient illégale).
- Si le sort ciblé a une capacité déclenchée qui le copie (par exemple la duplication ou le déluge), les copies seront contrôlées par le joueur qui a lancé ce sort.
- Vous pouvez payer le coût alternatif de la carte à la place de son coût de mana. Les coûts supplémentaires sont payés normalement.
- Si vous n'avez pas deux cartes de la bonne couleur dans votre main, vous ne pouvez pas choisir de lancer le sort en payant le coût alternatif.
- Vous ne pouvez pas exiler une carte de votre main pour la payer. Au moment où vous payez les coûts, cette carte est dans la pile, et pas dans votre main.
- Si vous utilisez la réquisition sur un sort pour lequel le coût de rappel a été payé, la carte est renvoyée dans la main de son propriétaire.

Retour de l'effroi

{2} {B} {B}

Rituel

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

Flashback — Sacrifiez trois créatures. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- Vous choisissez la cible du Retour de l'effroi avant de payer ses coûts, donc il n'est pas possible de le lancer avec le flashback et de renvoyer une des créatures sacrifiées.
-

Rétro-ingénieur

{3} {U} {U}

Rituel

Improvisation (*Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

Piochez trois cartes.

- L'improvisation ne change pas le coût ou la valeur de mana d'un sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé.
- L'improvisation ne peut pas payer les symboles de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} dans le coût total d'un sort.
- L'improvisation ne peut pas être utilisée pour payer autre chose que le coût de lancement du sort. Par exemple, elle ne peut pas être utilisée dans la résolution d'une capacité qui dit « Contrechargez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. »
- Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact sera engagé quand vous paierez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour l'improvisation.
- Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s'appliquer, à moins que ces capacités ne l'indiquent.
- Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.
- Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez la Directive de Saheeli et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3} {R} {R} {R}. Si vous engagez deux artefacts, vous devrez payer {1} {R} {R} {R}.

Rishkar, renégat de Peema

{2} {G}

Créature légendaire : elfe et druide

2/2

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

- Rishkar peut être une cible de sa propre capacité déclenchée.
- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour faire gagner deux marqueurs +1/+1 à un même permanent.

- Chaque créature que vous contrôlez a la capacité de mana de Rishkar tant que cette créature a n'importe quel sorte de marqueur sur elle. L'effet n'est pas limité aux créatures avec des marqueurs +1/+1.
-

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

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

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

- La Saison de dédoublement affecte les permanents qui arrivent sur le champ de bataille avec un certain nombre de marqueurs.
 - Les planeswalkers arrivent sur le champ de bataille avec le double du nombre normal de marqueurs « loyauté ». Cependant, si vous activez une capacité dont le coût fait mettre des marqueurs « loyauté » sur un planeswalker, le nombre que vous mettez n'est pas doublé. C'est dû au fait que ces marqueurs sont mis comme un coût, pas comme un effet.
 - Les batailles arrivent sur le champ de bataille avec le double du nombre normal de marqueurs « défense ».
 - S'il y a deux Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est quatre fois le nombre original. S'il y a trois Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.
-

Salve vandale

{R}

Rituel

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {4}{R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.

- Remarquez que si le sort avec la surcharge inflige des blessures, la protection contre la couleur de ce sort préviendra quand même les blessures.
- La surcharge ne change pas quand vous pouvez lancer le sort.
- Lancer un sort avec la surcharge ne modifie pas le coût de mana de ce sort. Vous payez simplement son coût de surcharge à la place.
- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana quand vous le lancez pour son coût de surcharge.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Sauvagerie prédatrice

{3}{G}{G}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Chaque créature que vos adversaires contrôlent bloque ce tour-ci si possible.

- Seules les créatures que vous contrôlez quand la Sauvagerie prédatrice se résout gagnent +3/+3. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou dont vous acquérez le contrôle plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.
- Chaque créature que vos adversaires contrôlent bloque si possible, même si cette créature n'était pas sur le champ de bataille ou n'était pas contrôlée par un adversaire quand la Sauvagerie prédatrice s'est résolue.
- La Sauvagerie prédatrice ne force pas une créature à attaquer.
- Chaque créature contrôlée par un adversaire bloque uniquement si elle peut le faire au moment où l'étape de déclaration des bloqueurs commence. Si, à cet instant, la créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, ou qu'aucune créature n'attaque ce joueur, un planeswalker contrôlé par ce joueur ou une bataille que ce joueur protège, alors elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au fait qu'une créature bloque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature ne bloque pas dans ce cas non plus.
- Votre adversaire choisit quand même quelle créature attaquante chaque créature qu'il contrôle bloque.

Scorpion barbelé

{B}

Créature : scorpion

1/2

Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Scorpion barbelé fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 2 points de vie.

Seigneur démon Belzenlok

{4} {B} {B}

Créature légendaire : ancêtre et démon

6/6

Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si la valeur de mana de la carte est supérieure ou égale à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

- Une fois que la capacité déclenchée se résout, la capacité continue jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, ou que vous ne puissiez pas exiler de carte non-terrain pendant ce processus. Vous ne pouvez pas choisir d'arrêter de recevoir les bénédictions du Seigneur démon Belzenlok plus tôt.
- Les cartes de terrain exilées de cette manière restent exilées.
- La capacité du Seigneur démon Belzenlok lui fait vous infliger une certaine quantité de blessures en une seule fois ; il n'inflige pas plusieurs fois 1 blessure.
- Si le coût de mana de la carte non-terrain inclut {X}, X est considéré être 0.
- Si la carte non-terrain n'a pas de coût de mana, sa valeur de mana est 0.
- La valeur de mana d'une carte double, comme une carte avec la répercussion du bloc Amonkhet, est égale à la valeur de mana combinée de ses deux moitiés.

Seigneur ogre de quartier insalubre

{3} {B} {B}

Créature : ogre et gremlin

3/3

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat.

Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

- Tous les rats que vous contrôlez, pas seulement ceux qui ont été créés par le Seigneur ogre de quartier insalubre, ont le contact mortel tant que le Seigneur ogre de quartier insalubre est sur le champ de bataille.
-

Selvala, cœur des terres sauvages

{1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et éclairé

2/3

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur peut piocher une carte si sa force est supérieure à la force de chaque autre créature.

{G}, {T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- La force de la nouvelle créature est comparée à la force de chaque autre créature sur le champ de bataille au moment où la première capacité se résout. Si une autre créature a une force supérieure ou égale à la force de la nouvelle créature, personne ne peut piocher de carte.
- Si la nouvelle créature n'est pas sur le champ de bataille au moment où la première capacité se résout, utilisez sa force quand elle a quitté le champ de bataille pour déterminer si son contrôleur peut piocher une carte ou non. Notez que les effets qui ont réduit sa force avant qu'elle ne quitte le champ de bataille s'appliquent.
- La dernière capacité de Selvala est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est inférieure ou égale à 0 à ce moment-là, aucun mana n'est ajouté.

Semeur de discorde

{4}{B}{B}

Créature : démon

6/6

Vol

Au moment où le Semeur de discorde arrive sur le champ de bataille, choisissez deux joueurs.

À chaque fois que des blessures sont infligées à l'un des joueurs choisis, l'autre joueur choisi perd aussi autant de points de vie.

- Vous devez choisir deux joueurs différents. Vous pouvez être l'un de ces joueurs.
- La capacité déclenchée du Semeur de discorde fait perdre des points de vie au deuxième joueur. Ce ne sont pas des blessures et ce n'est pas provoqué par la source qui a infligé des blessures au premier joueur.
- Si le Semeur de discorde subit des blessures mortelles en même temps qu'un des joueurs choisis subit des blessures, sa capacité fera perdre des points de vie au deuxième joueur.
- Si le contrôleur du Semeur de discorde subit des blessures qui lui font perdre la partie en même temps qu'un des joueurs choisis subit des blessures, la capacité déclenchée du Semeur de discorde ne se résout pas et l'autre joueur choisi ne perd pas de points de vie.

Serpent cryptique

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

6/5

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

- La capacité du Serpent cryptique ne change ni son coût de mana, ni sa valeur de mana. Elle réduit juste le coût de lancement du sort.
- Une carte double ne compte qu'une seule fois pour la capacité du Serpent cryptique, même si c'est à la fois un éphémère et un rituel.
- La capacité du Serpent cryptique ne peut pas réduire son coût à moins de $\{U\}\{U\}$.

Serviteur propagateur

$\{1\}\{B\}$

Créature : vampire

2/1

Quand le Serviteur propagateur meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez $\{C\}$. »

- Les eldrazi et scion sont similaires aux eldrazi et engeance du bloc Zendikar. Remarquez que les eldrazi et scion sont 1/1, pas 0/1.
- Eldrazi et scion sont des types de créature distincts. Par exemple, tout ce qui affecte les eldrazi affecte ces jetons.
- Sacrifier un jeton de créature Eldrazi et Scion pour ajouter $\{C\}$ à votre réserve de mana est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Serviteurs loyaux

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

Créature : humain et conseiller

1/1

Sacrifiez les Serviteurs loyaux : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre tour, avant la déclaration des attaquants.

- Si un tour a plusieurs phases de combat, la capacité ne peut être activée qu'avant le début de l'étape de déclaration des attaquants de la première phase de combat pendant ce tour-là.

Shikari lancesoleil

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

Créature : chat et soldat

2/2

Tant que la Shikari lancesoleil est équipée, elle a l'initiative et le lien de vie.

- Si tous les équipements attachés à la Shikari lancesoleil deviennent déséquipés d'une manière quelconque après qu'elle a infligé des blessures de combat pendant la première étape des blessures de combat, elle n'attribue pas de blessures de combat pendant la deuxième étape des blessures de combat.

Sidisi, tyran de la Couvée
{1} {B} {G} {U}
Créature légendaire : naga et shamane
3/3

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- La dernière capacité de Sidisi se déclenche à chaque fois que des cartes de créature sont mises dans votre cimetière d'où qu'elles viennent dans votre bibliothèque, pas seulement depuis le dessus.
- Toute instruction, y compris la première capacité de Sidisi, qui vous dit de mettre plusieurs cartes d'une bibliothèque dans un cimetière déplace toutes les cartes en même temps. Par exemple, si Sidisi arrive sur le champ de bataille et que vous mettez trois cartes de créature dans votre cimetière, la dernière capacité de Sidisi se déclenche une fois et vous mettez un seul jeton Zombie sur le champ de bataille.

Skwi, nabab goblin
{2} {R}
Créature légendaire : goblin
1/1

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

- Si Skwi n'est pas dans votre cimetière au moment où votre entretien commence, sa capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.

Sorcier des vents
{2} {U}
Créature : humain et sorcier
2/2
Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère, de rituel ou de sorcier, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'une carte.

- Vous piochez une carte et vous vous défaissez d'une carte pendant que la dernière capacité du Sorcier des vents 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, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies (le cas échéant). La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Un sort de sorcier est un sort qui a le type de créature sorcier. Les sorts sur le thème des sorciers (comme l'Amulette à relique) ne sont pas des sorts de sorcier.
-

Soubira, caravanière des Tulzidi

{2} {R}

Créature légendaire : humain et shaman

2/3

Célérité

{1} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

{1} {R}, {T}, défaussez-vous de votre main : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Si la force de la créature ciblée est supérieure à 2 au moment où la première capacité activée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe au-dessus de 2 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée ce tour-là.
- Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, la capacité du milieu de Soubira ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.
- Vous pouvez activer la dernière capacité de Soubira si votre main est vide. Vous vous défaussez simplement de zéro carte.
- Une fois que la dernière capacité de Soubira se résout, vérifiez si la capacité déclenchée à retardement doit se déclencher en fonction de la force des créatures immédiatement après que les blessures ont été infligées, pas en fonction de leur force au moment où la capacité se résout.

Soufflaigreur

{5} {R}

Créature : élémental

6/1

Quand le Soufflaigreur quitte le champ de bataille, il inflige 6 blessures à une créature ciblée.

Évocation {1} {R} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- L'évocation ne change pas le moment où vous pouvez lancer la créature qui l'a. Si vous ne pouviez lancer ce sort de créature que lorsque vous pourriez lancer un rituel, c'est vrai aussi pour le lancer avec l'évocation.
- Si un sort de créature lancé avec l'évocation change de contrôleur avant qu'il n'arrive sur le champ de bataille, il sera quand même sacrifié quand il arrivera sur le champ de bataille. De même, si une créature lancée avec l'évocation change de contrôleur après qu'elle arrive sur le champ de bataille, mais avant que sa capacité de sacrifice ne se résolve, elle est quand même sacrifiée. Dans les deux cas, le contrôleur de la créature au moment où elle a quitté le champ de bataille contrôle sa capacité de départ du champ de bataille.
- Quand vous lancez un sort en payant son coût d'évocation, son coût de mana ne change pas. Vous payez simplement son coût d'évocation à la place.
- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour lancer un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana pour le lancer pour son coût d'évocation. En effet, ils affectent le coût total du sort, et pas son coût de mana.

- Le déclenchement de la capacité de sacrifice de l'évocation quand la créature arrive sur le champ de bataille dépend de si le contrôleur du sort a choisi de payer le coût d'évocation, pas de s'il l'a vraiment payé (s'il a été réduit ou bien modifié par une autre capacité, par exemple).
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas utiliser sa capacité d'évocation.

Statuaire inspiratrice

{3}

Artefact

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. *(Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)*

- Plusieurs occurrences d'improvisation sont redondantes.
- Si vous lancez un sort non-artefact qui nécessite que vous sacrifiiez un permanent en tant que coût supplémentaire, vous pouvez engager ce permanent (si c'est un artefact) pour la capacité d'improvisation du sort avant de le sacrifier pour payer ce coût.
- L'improvisation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé.
- Comme l'improvisation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée avec des coûts alternatifs.
- L'improvisation ne peut pas payer pour les symboles de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} dans le coût total d'un sort.
- L'improvisation ne peut pas être utilisée pour payer autre chose que le coût de lancement du sort. Par exemple, elle ne peut pas être utilisée dans la résolution d'une capacité qui dit « Contrechargez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. »
- Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact est engagé quand vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour l'improvisation.
- Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s'appliquer, à moins que ces capacités ne l'indiquent.
- Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.
- Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Ronronnement de l'inventivité (un sort avec l'improvisation et un coût de mana de {X}{U}{U}{U}) et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{U}{U}{U}. Si vous engagez deux artefacts, vous devrez payer {1}{U}{U}{U}.

Subornation

{3} {U} {U}

Rituel

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

- Vous mettez la créature sur le champ de bataille, donc vous la contrôlez ainsi que toutes les capacités « arrive sur le champ de bataille » qu'elle possède.
 - Puisque la « recherche » nécessite que vous trouviez une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de chercher la carte si vous ne le souhaitez pas.
-

Suivant de filigrane

{2} {U} {U}

Créature-artefact : homoncule

*/3

Vol

La force du Suivant de filigrane est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force du Suivant de filigrane fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Summum de la destruction

{X} {G} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si une carte de créature de votre bibliothèque ou de votre cimetière inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Si X est supérieur ou égal à 10, la carte de créature que vous venez de mettre sur le champ de bataille gagne +X/+X et acquiert la célérité.
 - Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous révélez quelle carte de créature vous allez mettre sur le champ de bataille et celui où elle gagne +X/+X et acquiert la célérité si X est supérieur ou égal à 10. Toute capacité qui se déclenche au moment où elle arrive sur le champ de bataille est mise sur la pile après que vos créatures gagnent +X/+X et acquièrent la célérité.
 - Si vous ne trouvez pas de carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, les créatures que vous contrôlez gagnent quand même +X/+X et acquièrent quand même la célérité si X est supérieur ou égal à 10.
-

Sun Quan, seigneur de Wu

{4} {U} {U}

Créature légendaire : humain et soldat

4/4

Les créatures que vous contrôlez ont l'équitation. (*Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures avec l'équitation.*)

- Malgré les similitudes entre l'équitation et le vol, l'équitation n'interagit pas avec le vol ou la portée.
 - La capacité de Sun Quan affecte Sun Quan lui-même.
-

Surrak, le Grand veneur

{2} {G} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier

5/4

Redoutable — Au début du combat pendant votre tour, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôlez une créature avec une force inférieure à 0, utilisez sa force en cours quand vous calculez la force totale des créatures que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures avec une force respective de 4, 5 et -2, la force totale des créatures que vous contrôlez est 7.
 - D'autres capacités de redoutable, comme celle-ci, sont des capacités déclenchées avec une « clause d'intervention "si" ». Ces capacités vérifient deux fois la force totale des créatures que vous contrôlez : la première au moment approprié pour voir si la capacité se déclenche, et la seconde au moment où la capacité essaie de se résoudre. Si à ce moment-là, la force totale des créatures que vous contrôlez n'est plus supérieure ou égale à 8, la capacité n'a aucun effet.
-

Talrand, invocateur céleste

{2} {U} {U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Tas-boum

{4}

Artefact

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

- Vous jouez à pile ou face au moment où la capacité du Tas-boum se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où le résultat du pile ou face est visible et celui où tous les permanents non-terrain sont détruits.
- Si vous gagnez le pile ou face, le Tas-boum est détruit en même temps que les autres permanents non-terrain (sauf s'il a l'indestructible).

Téfeiri, archimage temporel

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

5

+1: Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

-1: Dégagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

-10: Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

Téfeiri, archimage temporel peut être votre commandant.

- Si vous contrôlez l'emblème de Téfeiri, la règle qui dit que vous pouvez activer une capacité de loyauté uniquement si aucune des capacités de loyauté de ce permanent n'a été activée ce tour-là s'applique quand même. En d'autres termes, vous pouvez activer une capacité de loyauté d'un planeswalker une fois pendant votre tour et une fois pendant le tour de chacun de vos adversaires.

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

2/1

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un sort qui se résout met le Témoin éternel sur le champ de bataille, la capacité du Témoin éternel peut cibler cette carte si elle est mise dans votre cimetière au moment où elle se résout.

Tentation de la vengeance

{X}{R}

Rituel

Offre tentante — Créez X jetons de créature 1/1 rouge

Élémental avec la célérité. Chaque adversaire peut créer

X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

- Vos adversaires décident dans l'ordre du tour s'ils acceptent ou non l'offre, en commençant par votre adversaire de gauche. Chaque adversaire connaîtra la décision des adversaires précédents dans l'ordre du tour quand il prendra sa décision.

- Après que chaque adversaire a décidé, l'effet a lieu simultanément pour chacun de ceux qui ont accepté l'offre. Ensuite, l'effet a à nouveau lieu pour vous un nombre de fois égal au nombre d'adversaires ayant accepté.

Terrasseur d'Ulamog

{11}

Créature : eldrazi

9/9

Annihilateur 3 (*À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie trois permanents.*)

Le Terrasseur d'Ulamog ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

- Les capacités d'annihilateur se déclenchent et se résolvent pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur choisit et sacrifie le nombre de permanents requis avant de déclarer les bloqueurs. Toute créature sacrifiée de cette manière ne pourra pas bloquer.
- Si une créature avec l'annihilateur attaque un planeswalker, et que le joueur défenseur choisit de sacrifier ce planeswalker, la créature attaquante continue d'attaquer. Elle peut être bloquée. Si elle n'est pas bloquée, elle n'infligera des blessures de combat à rien.

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gremlin

1/3

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

- Une fois qu'une créature que vous contrôlez a été bloquée, changer sa force pour qu'elle soit inférieure ou égale à 1 ne la fait pas devenir non-bloquée. Changer son endurance à 1 ne la fait pas devenir non-bloquée, et changer son endurance à moins de 1 la fait mourir.

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/4

Si la mort d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la vigilance et le lien de vie.

- Teysa affecte les propres capacités déclenchées « quand cette créature meurt » d'une créature ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand cette créature meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- L'effet de Teysa ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués

séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme payer un coût pour cette capacité déclenchée, sont aussi effectués séparément.

- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » se déclencherait deux fois si une créature-artefact meurt pendant que Teysa Karlov est sur le champ de bataille.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » se déclenche deux fois si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature ne se déclenche pas deux fois. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » ne se déclenche qu'une seule fois.
- Vérifiez chaque créature telle qu'elle existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt se déclenche deux fois.
- Si une créature qui meurt en même temps qu'un autre permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de ce permanent, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une créature qui meurt en même temps que Teysa (y compris Teysa elle-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si vous contrôlez deux Teysa d'une manière quelconque, une créature qui meurt provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Une troisième Teysa provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite. Cela signifie également que si vous contrôlez Teysa et que vous en lancez une deuxième, une capacité qui se déclenche quand elle meurt à cause de la « règle de légende » se déclenche trois fois.
- Une capacité d'un permanent qui se déclenche quand une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » se déclenche deux fois uniquement si Teysa et ce permanent sont tous les deux encore sur le champ de bataille immédiatement après que la créature est morte.

Thrinax hématospore

{2}{G}{G}

Créature : lézard

2/2

Dévorement 1 *(Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)*

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Thrinax hématospore.

- Si le Thrinax hématospore arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures que vous contrôlez, ces créatures ne gagnent pas de marqueurs +1/+1 supplémentaires de la dernière capacité du Thrinax hématospore. Ces créatures ne peuvent pas non plus être dévorées par le Thrinax hématospore.

Thryx, la Tempête soudaine

{3} {U} {U}

Créature légendaire : élémental et géant

4/5

Flash

Vol

Les sorts que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 coûtent {1} de moins à lancer et ne peuvent pas être contrecarrés.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Thryx). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
- La dernière capacité de Thryx ne s'applique pas à lui-même pendant que c'est un sort.
- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler des sorts que vous contrôlez ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 5. Quand ce sort ou cette capacité se résout, votre sort n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
- Si Thryx arrive sur le champ de bataille pendant qu'un sort ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 5 que vous avez lancé est sur la pile, ce sort ne peut pas être contrecarré, même si vous n'obtenez pas la réduction de {1}.
- Les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer Thryx pour augmenter le coût d'un sort que vous voulez lancer, mais ils peuvent le retirer pour permettre à leurs sorts et capacités de contrecarrer vos sorts.
-

Titan de la fournaise

{4} {R} {R}

Créature : géant

6/6

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

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous mettez la capacité déclenchée du Titan de la fournaise sur la pile, et non pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. (En d'autres termes, au moment où vous mettez la capacité sur la pile, vous choisissez de lui faire infliger 3 blessures à une seule cible, 2 blessures à une cible et 1 à une autre cible, ou 1 blessure à chacune des trois cibles.)
-

Tour de commandement
Terrain
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

- Si vous avez deux commandants, la capacité ajoute un mana de n'importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
 - Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité de la Tour de commandement ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
 - Si vous n'avez pas de commandant, la capacité de la Tour de commandement ne produit pas de mana.
-

Tour du Reliquaire
Terrain
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
{T} : Ajoutez {C}.

- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de création de leur effet. Par exemple, si vous mettez sur le champ de bataille une Profusion d'annulations (un enchantement qui dit que votre taille de main maximum est deux) et que vous mettez ensuite la Tour du Reliquaire sur le champ de bataille, vous n'aurez pas de taille de main maximum. Cependant, si ces permanents arrivent sur le champ de bataille dans l'ordre inverse, votre taille de main maximum est deux.
-

Tout ce qui brille
{1}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

- Comme Tout ce qui brille est un enchantement, la créature enchantée gagne généralement au moins +1/+1.
 - Un permanent qui est à la fois un artefact et un enchantement n'est compté qu'une seule fois.
 - Vous contrôlez toujours les auras que vous mettez sur le champ de bataille attachées à un permanent que vous ne contrôlez pas.
-

Transformations divergentes
{6}{R}
Éphémère
Témérité (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.*)
Exilez deux créatures ciblées. Pour chacune de ces créatures, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature, met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.

- Vous ne pouvez pas lancer les Transformations divergentes sans avoir deux créatures ciblées. Si une créature ciblée devient une cible illégale pour les Transformations divergentes après qu'elles ont été lancées, son contrôleur n'exile pas ou ne remplace pas cette créature, mais l'autre créature est quand même affectée.
- Si les créatures de deux joueurs sont exilées de cette manière, commencez par le joueur dont c'est le tour. Si ce joueur contrôlait une créature exilée de cette manière, ce joueur suit le processus des Transformations divergentes pour la remplacer. Si ce n'est pas le cas, passez au joueur suivant dans l'ordre du tour. Répétez jusqu'à ce que les joueurs qui contrôlaient les créatures exilées aient chacun remplacé ces créatures.
- Si les créatures d'un joueur sont exilées de cette manière, ce joueur répète ce processus deux fois.
- Les deux créatures qui sont mises sur le champ de bataille arrivent successivement. Les capacités déclenchées de la deuxième ne verront pas la première arriver sur le champ de bataille.
- Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution des Transformations divergentes attend que les Transformations divergentes aient fini de se résoudre avant d'être mise sur la pile. Une capacité qui se déclenche à l'arrivée sur le champ de bataille de la première créature peut cibler la deuxième créature et vice-versa.
- Si le contrôleur d'une créature exilée de cette manière n'a plus de cartes de créature dans sa bibliothèque, ce joueur révèle les cartes de sa bibliothèque, puis la mélange.
- Faire en sorte qu'un adversaire perde la partie après que vous avez annoncé que vous lancez un sort avec la témérité et déterminé son coût total ne vous fera pas payer plus de mana.
- Les effets qui réduisent ce que vous payez pour lancer un sort n'affecteront pas sa valeur de mana.

Tromokratis

{5} {U} {U}

Créature légendaire : kraken

8/8

Tromokratis a la défense talismanique à moins qu'il n'attaque ou ne bloque.

Tromokratis ne peut pas être bloqué à moins que toutes les créatures que le joueur défenseur contrôle ne le bloquent. *(Si une créature que ce joueur contrôle ne bloque pas cette créature, elle ne peut pas être bloquée.)*

- Le joueur défenseur peut bloquer Tromokratis avec chaque créature qu'il contrôle. S'il ne peut pas le faire, par exemple parce qu'une de ces créatures est engagée, ou qu'il choisit de ne pas le faire, Tromokratis ne peut pas être bloqué.
- Tromokratis (comme toutes les créatures attaquantes et bloqueuses) reste une créature attaquante ou bloqueuse jusqu'à ce que l'étape de fin de combat se termine. Notamment, c'est encore une créature attaquante ou bloqueuse pendant l'étape des blessures de combat. Par conséquent, toute capacité qu'un adversaire contrôle qui se déclenche quand une créature meurt à cause de blessures de combat pourrait cibler Tromokratis.

Turlupin, Maître farceur

{2} {B} {B}

Créature légendaire : peuple fée et gredin

3/3

Vol, célérité

À chaque fois que Turlupin, Maître farceur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez n'importe quel nombre —

- Chaque joueur se défausse d'une carte.
- Chaque joueur perd 1 point de vie et pioche une carte.
- Chaque joueur sacrifie une créature.

- Si vous le souhaitez, vous pouvez ne choisir aucun mode pour la capacité déclenchée de Turlupin, mais réfléchissez bien à ce qui pourrait vous en coûter de ne pas divertir quelqu'un qu'on surnomme le Maître farceur.
- Vous ne pouvez pas choisir un mode plus d'une fois.
- Vous pouvez choisir un mode même si certains ou tous les joueurs ne seront pas affectés.
- Pour chaque mode choisi, effectuez ce mode dans son intégralité avant de passer au mode suivant dans l'ordre imprimé sur la carte.
- Au moment où le premier mode est effectué, 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.
- Au moment où le troisième mode est effectué, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le deuxième mode de Turlupin fait perdre deux fois 1 point de vie à chaque équipe.

Tuya Oursegriffe

{1} {R} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier

2/2

À chaque fois que Tuya Oursegriffe attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée au moment où la capacité de Tuya Oursegriffe se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature à ce moment-là ou si la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez est inférieure ou égale à 0, X sera 0.
 - Une fois que la capacité se résout et que le bonus s'applique, ce bonus ne change pas, même si la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez change.
-

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}

Créature légendaire : eldrazi

10/10

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

- La première capacité d'Ulamog se résout indépendamment d'Ulamog une fois qu'ils ont été tous les deux mis sur la pile. Si Ulamog est contrecarré, cette capacité déclenchée se résout quand même. Cette capacité déclenchée se résout toujours avant Ulamog.
- Les cartes exilées par la première et la troisième capacité d'Ulamog sont exilées face visible.
- Si le joueur a moins de vingt cartes dans sa bibliothèque, exilez-les toutes. Ce joueur ne perd pas la partie tant qu'il ne tente pas de piocher une carte dans une bibliothèque vide.

Urza, seigneur grand-artificier

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/4

Quand Urza, seigneur grand-artificier arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Ajoutez {U}.

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

- Le jeton créé par la première capacité d'Urza se compte lui-même, donc il sera au minimum 1/1.
- Vous pouvez engager n'importe quel artefact dégagé que vous contrôlez pour payer le coût de la capacité de mana, y compris une créature-artefact que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Engager un équipement de cette manière n'affecte pas ses capacités ou la créature équipée.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée par la dernière capacité d'Urza, elle reste en exil.
- La dernière capacité d'Urza ne change pas le moment où 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, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si un 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.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des 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.

Vagabond du maelstrom

{5}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

7/5

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Cascade, cascade (*Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur.*

Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)

- Le Vagabond du maelstrom se donne la célérité à lui-même.
 - Chaque occurrence de cascade se déclenche et se résout séparément. Le sort que vous lancez avec la première capacité de cascade va sur la pile au-dessus de la deuxième capacité de cascade. Ce sort se résout avant que vous n'exiliez les cartes pour la deuxième capacité de cascade.
 - Quel que soit le sort que vous lancez avec le premier déclenchement de cascade (ou avec tout déclenchement de cascade résultant du lancement de ce sort), le deuxième déclenchement de cascade cherche un sort avec une valeur de mana inférieure à la valeur de mana de 8 du Vagabond du maelstrom.
 - La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
 - La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
 - Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
 - Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
 - Vous exiliez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des 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.
 - À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
 - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par la valeur de mana combinée de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.
-

Valduk, gardien de la Flamme
{2} {R}
Créature légendaire : humain et shaman
3/2

Au début du combat pendant votre tour, pour chaque aura et chaque équipement attachés à Valduk, gardien de la Flamme, créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

- Valduk compte toutes les auras et tous les équipements qui lui sont attachés, pas uniquement les auras et les équipements que vous contrôlez.
- Si Valduk quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité mais avant sa résolution, utilisez le nombre d'auras et d'équipements qui lui étaient attachés avant qu'il ne quitte le champ de bataille pour déterminer combien de jetons créer.
- Si Valduk quitte le champ de bataille après la résolution de sa capacité, les jetons sont toujours exilés au début de la prochaine étape de fin.

Verdeloss l'ancien
{4} {G} {G}
Créature légendaire : sylvin
4/7
Kick {X} (*Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)
Les créatures Saprobionte et les autres créatures Sylvin gagnent +1/+1.
Quand Verdeloss l'ancien arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

- Verdeloss ne se donne pas +1/+1 à lui-même à moins qu'il ne devienne un saprobionte d'une manière quelconque.

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

- L'effet de la Vigueur surnaturelle ne fonctionne qu'une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu'elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas une deuxième fois.
-

Vizir de la chute du sable

{2} {U}

Créature : humain et clerc

1/3

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Recyclage {1} {U} ({1}{U}, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
- La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée ou que toutes ses cibles sont devenues illégales), la capacité de recyclage se résout quand même, et vous piochez une carte.

Voie de l'Ascendance

Terrain

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

- Si vous avez deux commandants, la dernière capacité ajoute un mana de n'importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées. Quand vous dépensez ce mana pour un sort de créature qui partage un type de créature avec l'un de vos commandants, vous appliquez regard 1.
 - Les types de créature de votre commandant sont vérifiés immédiatement après que vous lancez un sort de créature en dépensant le mana de la dernière capacité de la Voie de l'Ascendance. Ils ne sont pas définis avant le début de la partie, et ils peuvent ne pas être les mêmes types que votre commandant avait quand vous avez activé cette capacité.
 - Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité de la Voie de l'Ascendance ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
 - Si vous n'avez pas de commandant, la capacité de la Voie de l'Ascendance ne produit pas de mana.
 - Si vous lancez votre commandant avec du mana de la Voie de l'Ascendance, et que votre commandant n'a pas perdu tous ses types de créature sur la pile d'une manière quelconque, vous appliquez regard 1.
 - Si votre commandant n'a aucun type de créature, il ne peut pas partager un type de créature avec un sort que vous lancez.
 - Si la dernière capacité de la Voie de l'Ascendance produit deux manas (probablement à cause de la Réverbération de mana), dépenser ces deux manas pour lancer des sorts de créature qui partagent un type de créature avec votre commandant provoque le déclenchement de deux capacités. Chacune de ces capacités vous fait appliquer regard 1. Vous n'appliquez pas regard 2. C'est vrai que vous dépensiez ce mana sur un sort de créature ou sur deux.
-

Volée de corneilles

{3}{U}{U}

Créature : oiseau

4/4

Vol

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

- Si une autre créature meurt en même temps que la Volée de corneilles, sa dernière capacité se déclenche.
 - Vous ne pouvez rien faire entre le moment où vous piochez une carte et celui où vous vous défaussez d'une carte, y compris lancer ou recycler la carte que vous avez piochée.
-

Xantcha, agent en sommeil

{1}{B}{R}

Créature légendaire : phyrexian et mignon

5/5

Xantcha, agent en sommeil arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix. Xantcha attaque à chaque combat si possible et ne peut pas attaquer son propriétaire ou les planeswalkers que son propriétaire contrôle.

{3} : Le contrôleur de Xantcha perd 2 points de vie et vous piochez une carte. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

- La première capacité de Xantcha est un effet de remplacement qui modifie la manière dont elle arrive sur le champ de bataille, pas une capacité déclenchée. Les joueurs ne peuvent rien faire (par exemple, activer sa dernière capacité) tant que Xantcha est sur le champ de bataille avant d'être contrôlée par un autre joueur.
 - Si Xantcha ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou arrivée ce tour-là sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
 - Le joueur qui pioche une carte quand la dernière capacité de Xantcha se résout est le joueur qui a activé la capacité.
 - Le contrôleur de Xantcha peut activer sa dernière capacité. Dans ce cas, le même joueur perd 2 points de vie et pioche une carte.
 - Si un joueur crée un jeton qui est une copie de Xantcha, le joueur qui crée le jeton est son propriétaire, pas le joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille.
 - Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de Xantcha quitte la partie, Xantcha quitte la partie avec lui. Si le contrôleur de Xantcha quitte la partie, Xantcha est exilé. C'est une modification de l'ancienne règle à cause de la mise à jour du texte de Xantcha.
-

Yahenni, partisan immortel

{2} {B}

Créature légendaire : éthérien et vampire

2/2

Célérité

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.

Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Si Yahenni et une créature qu'un adversaire contrôle meurent simultanément (par exemple parce qu'ils se sont battus ou qu'ils étaient en combat l'un avec l'autre), Yahenni n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui.

Yedora, jardinière des tombes

{4} {G}

Créature légendaire : sylvain et druide

5/5

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

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

Yennett, souveraine cryptique

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

Créature légendaire : sphinx

3/5

Vol, vigilance, menace

À chaque fois que Yennett, souveraine cryptique attaque, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si sa valeur de mana est impaire. Si vous ne la lancez pas, piochez une carte.

- Si la carte révélée n'a pas une valeur de mana impaire ou si elle en a une mais que vous choisissez de ne pas la lancer, vous piochez une carte. Gardez à l'esprit que révéler une carte ne la fait pas changer de zone. Cela signifie que la carte que vous piochez sera la carte que vous avez révélée.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs, comme le coût d'évocation. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si

la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour la lancer.

- Si un sort a $\{X\}$ dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X si vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous souhaitez lancer la carte révélée sans payer son coût de mana, vous devez la lancer pendant que la capacité déclenchée de Yennett se résout. Vous ne pouvez pas la lancer gratuitement plus tard pendant le tour.
- Comme tous les attaquants sont choisis en même temps, un sort lancé de cette manière ne peut pas affecter avec quelles créatures vous pouvez attaquer, mais cela peut affecter quelles créatures pourront bloquer.

Yisan, barde vagabond

$\{2\}\{G\}$

Créature légendaire : humain et gredin et barde

2/3

$\{2\}\{G\}$, $\{T\}$, mettez un marqueur « verset » sur Yisan, barde vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « verset » sur Yisan, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Si Yisan n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « verset » qu'il avait quand il a quitté le champ de bataille pour déterminer quelles cartes de créature peuvent être mises sur le champ de bataille. Ce nombre inclut le marqueur que vous avez mis sur Yisan pour activer la capacité.

Zacama, Calamité primordiale

$\{6\}\{R\}\{G\}\{W\}$

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

9/9

Vigilance, portée, piétinement

Quand Zacama, Calamité primordiale arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

$\{2\}\{R\}$: Zacama inflige 3 blessures à une créature ciblée.

$\{2\}\{G\}$: Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

$\{2\}\{W\}$: Vous gagnez 3 points de vie.

- La capacité déclenchée de Zacama se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez Zacama sur le champ de bataille sans le lancer.
 - La capacité de Zacama qui inflige des blessures peut être activée pendant le combat, par exemple pour cibler une créature qui le bloque. Si toutes les créatures bloquant Zacama sont détruites, ses blessures de combat sont attribuées au joueur, au planeswalker ou à la bataille qu'il attaque à cause du piétinement. Si les créatures bloqueuses subissent des blessures non-mortelles, ces blessures sont prises en compte lors de l'attribution des blessures de piétinement.
-

Zada, broyeuse d'hédon

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et allié

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Zada, broyeuse d'hédon, copiez ce sort pour chaque autre créature que vous contrôlez que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

- La capacité de Zada se déclenche à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible uniquement Zada et aucun autre objet ou joueur.
- Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles, mais qu'il cible uniquement Zada avec toutes, la capacité de Zada se déclenche. De la même manière, les copies ne cibleront chacune qu'une seule de vos autres créatures. Vous ne pouvez remplacer aucune des cibles de la copie par d'autres créatures.
- Toute créature que vous contrôlez qui ne pouvait pas être ciblée par le sort d'origine (à cause du linceul, de capacités de protection, de restrictions de cible ou de toute autre raison) est ignorée par la capacité de Zada.
- Vous contrôlez toutes les copies. Vous choisissez l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d'origine est mis sur la pile sous ces copies et il se résout en dernier.
- Les copies créées par la capacité sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité de Zada elle-même) 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), les copies auront 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 (comme le Roulement de tonnerre), les copies ont la même valeur pour X.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Zetalpa, Aube primordiale

{6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

4/8

Vol, double initiative, piétinement, indestructible

- Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes ses créatures bloqueuses avec des blessures de combat d'initiative, toutes ses blessures de combat normales sont attribuées au joueur, au planeswalker ou à la bataille que la créature attaque.
-

Zilortha, force incarnée
{3}{R}{G}
Créature légendaire : dinosaure

7/3

Piétinement

Les blessures mortelles infligées aux créatures que vous contrôlez sont déterminées par leur force à la place de leur endurance.

- À tout moment où la partie vérifie si des blessures sont mortelles ou si une créature devrait être détruite parce qu'elle a des blessures mortelles marquées sur elle, utilisez la force de vos créatures plutôt que leur endurance pour comparer les blessures. Ceci inclut l'attribution des blessures de piétinement, des blessures du Déversement de flammes, et ainsi de suite.
- Une créature qui a une force de 0 n'est pas détruite à moins d'avoir au moins 1 blessure marquée sur elle.
- Une créature qui a une endurance de 0 est mise dans le cimetière de son propriétaire. Cette action basée sur l'état n'est pas une conséquence des blessures, donc Zilortha ne l'affecte pas.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Zilortha arrive sur le champ de bataille ou quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

NOTES SUR DES CARTES COMMANDER SPÉCIFIQUES *COMMANDER MASTERS* :

Anikthéa, main d'Érébos
{2}{W}{B}{G}
Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

4/4

Menace

Les autres créatures-enchantements que vous contrôlez ont la menace.

À chaque fois qu'Anikthéa arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte d'enchantement non-Aura ciblée depuis votre cimetière.

Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est une créature 3/3 noire Zombie en plus de ses autres types.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Le jeton est une créature Zombie en plus de ses autres types, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 3/3. Ce sont des valeurs copiables des jetons que d'autres effets peuvent copier.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment

où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Archaïque abscons

{4}

Créature : avatar

3/4

Vigilance

{1}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une source incolore. 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 l'Archaïque abscons 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.
- 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.

- La capacité de l'Archaïque abscons peut copier les capacités activées et déclenchées des donjons, des emblèmes, des plans et des phénomènes. Elle ne peut pas copier la « capacité de transplanement » de Planechase ou les capacités déclenchées associées au monarque ou aux désignations d'initiative, car ces capacités n'ont pas de source.
-

Cacophonie déchaînée

{5} {B} {B}

Enchantement

Quand la Cacophonie déchaînée arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, détruisez toutes les créatures non-enchantement.

À chaque fois que la Cacophonie déchaînée ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jusqu'à la fin du tour, la Cacophonie déchaînée devient une créature légendaire 6/6 Cauchemar et Dieu avec la menace et le contact mortel. C'est toujours un enchantement.

- Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.
 - Vous ne pouvez pas lancer une aura avec « Enchanter : créature » qui cible la Cacophonie déchaînée à moins qu'elle ne soit déjà une créature avant que vous ne lanciez cette aura. Quand la Cacophonie déchaînée cesse d'être une créature, ces auras sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires.
-

Calamité des titans

{4} {C} {C}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révéléz une carte de créature incolore de votre main.

Exilez chaque créature et planeswalker avec une valeur de mana inférieure à la valeur de mana de la carte révélée.

- La carte de créature incolore reste révélée jusqu'à ce que la Calamité des titans quitte la pile.
 - La carte de créature incolore que vous révéléz ne doit pas obligatoirement être encore dans votre main au moment où la Calamité des titans se résout. Si ce n'est pas le cas, utilisez sa valeur de mana quand elle a cessé d'exister dans votre main.
-

Chandra, héritage de feu

{4} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

3

Au début de votre étape de fin, Chandra, héritage de feu inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

+1: Ajoutez {R} pour chaque planeswalker que vous contrôlez.

0: Choisissez n'importe quel nombre de permanents que vous contrôlez. Retirez un marqueur « loyauté » de chacun d'eux. Exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la dernière capacité de Chandra, héritage de feu. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Cigale fuyarde

{3}

Créature : insecte

2/2

Flash

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

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, jusqu'à la fin du tour, la Cigale fuyarde acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant la valeur de mana de ce sort.

- La deuxième capacité de la Cigale fuyarde s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »
- La dernière capacité de la Cigale fuyarde se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si le sort incolore a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.

Combat au Helgruft

{4} {W} {W}

Enchantement : saga

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

I, II — Pour chaque joueur, exilez jusqu'à un permanent non-saga, non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que le Combat au Helgruft quitte le champ de bataille.

III — Créez Avacyn, un jeton de créature légendaire 8/8 blanche Ange avec le vol, la vigilance et l'indestructible.

- Si le Combat au Helgruft quitte le champ de bataille avant que sa première ou deuxième capacité de chapitre ne se résolve, les permanents ciblés ne sont pas exilés.
- Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tous les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister. Quand les cartes sont renvoyées sur le champ de bataille, ce sont des nouveaux objets sans rapport avec les cartes qui ont été exilées.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Commodore Calembredaine

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

Planeswalker légendaire : Calembredaine

5

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « loyauté » sur un autre planeswalker ciblé que vous contrôlez.

+1: Créez un jeton de créature 1/1 rouge Sorcier avec « {T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de planeswalker. »

-3: Vous piochez X cartes et le Commodore Calembredaine inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez. Le Commodore Calembredaine peut être votre commandant.

- La valeur de X est déterminée au moment où la troisième capacité du Commodore Calembredaine se résout.

Danseuse d'esprit du Ondou

{4}{W}

Créature : kor et clerc

3/3

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton qui en est une copie. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Une fois que vous choisissez de créer une copie jeton d'un enchantement pendant la résolution de la capacité de la Danseuse d'esprit du Ondou, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau pendant ce tour-là, quel que soit le nombre d'enchantements de plus qui arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Si plusieurs occurrences de la capacité sont sur la pile (par exemple parce que plusieurs enchantements sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps), vous pouvez créer une copie jeton d'un enchantement uniquement pour une de ces occurrences. Une fois que vous le faites, les autres occurrences ne font rien au moment où elles se résolvent.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, par exemple si elle a été créée en tant que jeton, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si un jeton d'aura ne peut pas être légalement attaché à quoi que ce soit, il n'est pas créé.

- Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'enchantement d'origine et rien de plus (à moins que cet enchantement copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet enchantement soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou des effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si l'enchantement copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'enchantement 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 l'enchantement copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cet enchantement copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'enchantement copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille avec » de l'enchantement fonctionnent aussi.

Démon de l'œuvre du destin

{4} {B} {B}

Créature-enchantement : démon

6/6

Vol, piétinement

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'enchantement en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

{2} {B}, sacrifiez un autre enchantement : Le Démon de l'œuvre du destin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de l'enchantement sacrifié.

- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, le seul choix légal pour X est 0.

Écorcheur de loyautés

{8} {C} {C}

Créature : eldrazi

10/10

Quand vous lancez ce sort, acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle a une force et une endurance de base de 10/10 et acquiert le piétinement, annihilateur 2 et la célérité.

Annihilateur 2 (*À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.*)

Piétinement

- Les capacités d'annihilateur se déclenchent et se résolvent pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur choisit et sacrifie le nombre de permanents requis avant de déclarer les bloqueurs. Toute créature sacrifiée de cette manière ne pourra pas bloquer.
- Si une créature avec l'annihilateur attaque un planeswalker, et que le joueur défenseur choisit de sacrifier ce planeswalker, la créature attaquante continue d'attaquer. Elle peut être bloquée. Si elle n'est pas bloquée, elle n'infligera des blessures de combat à rien.

Fureur des descendants

{3}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier l'une d'elles. Si vous faites ainsi, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous ne révéléz pas une carte de créature qui partage un type de créature avec la créature sacrifiée, vous ne faites que révéler et mettre votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Si la créature sacrifiée n'a pas de type de créature, aucune carte ne peut partager un type de créature avec celle-ci.
- Vous révéléz des cartes jusqu'à ce que vous trouviez une carte qui partage au moins un type de créature avec la créature sacrifiée. Par exemple, si vous avez sacrifié un chat et sorcier, vous vous arrêtez si vous révéléz un humain et sorcier ou un chat et soldat.
- Comparez les cartes révélées à la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant d'être sacrifiée, et non pas à la carte de créature telle qu'elle existe dans le cimetière de son propriétaire, afin de déterminer la carte de votre bibliothèque que vous mettez sur le champ de bataille.

Gardefoi onakke

{1}{W}

Créature : ogre et esprit

0/4

Les créatures ne peuvent pas attaquer les planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chaque créature qu'il contrôle qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

{4}{W}{W}, exilez le Gardefoi onakke depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de planeswalker ciblée depuis votre cimetière.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, les créatures peuvent attaquer les planeswalkers que votre équipier contrôle sans nécessité de payer de mana.

Impetus morbide

{2} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1, a le contact mortel et est incitée.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez l'Impetus morbide sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou un joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Léori, chasseur touché par l'étincelle

{U} {R} {W}

Créature légendaire : élémental et chat

3/3

Vol, vigilance

À chaque fois que Léori, chasseur touché par l'étincelle inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez un type de planeswalker. Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous activez une capacité d'un planeswalker de ce type, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Vous devez choisir un type de planeswalker existant, comme Chandra ou Calembredaine.
 - Copier une capacité de loyauté n'ajoute ni ne retire aucun marqueur « loyauté » d'un objet.
 - Si la capacité de loyauté a -X dans son coût, la copie utilise la même valeur de X.
 - La capacité déclenchée à retardement créée par la dernière capacité de Léori, ainsi que la copie qu'elle crée, se résolvent avant la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elles se résolvent même si cette capacité est contrecarrée.
-

Maîtrise d'Ugin

{4}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature incolore, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

À chaque fois que vous attaquez avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6, vous pouvez retourner face visible une créature face cachée que vous contrôlez.

- Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir la mue si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de mue.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée à l'aide de la capacité de mue, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé.
- Vous pouvez regarder un permanent face cachée que vous contrôlez à tout moment. Vous ne pouvez pas regarder les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous permette ou vous instruisse de le faire.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, les placer dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille. Vous devez aussi noter comment chacun d'eux est devenu face cachée (manifesté, lancé face cachée avec la capacité de mue, et ainsi de suite).

- Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. Bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, une carte recto-verso qui se transforme ne peut pas se transformer ou se convertir. Si le recto d'une carte recto-verso face cachée est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.

Mère des tombes slivoïde

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

Créature légendaire : slivoïde

6/6

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

Chaque carte de créature Slivoïde dans votre cimetière a encore {X}, X étant sa valeur de mana.

Encore {5} (*{5}, exiliez cette carte de votre cimetière :*

Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La « règle de légende » est la règle qui déclare que si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.
- Tant que la « règle de légende » ne s'applique pas aux slivoïdes que vous contrôlez, vous pouvez contrôler n'importe quel nombre de slivoïdes légendaires du même nom et aucun d'eux ne sera mis dans le cimetière.
- Si vous contrôlez plus d'un slivoïde légendaire du même nom et que la « règle de légende » commence à s'appliquer à nouveau (probablement parce que la Mère des tombes slivoïde quitte le champ de bataille), vous devez immédiatement respecter la règle et mettre tous ces slivoïdes sauf un dans le cimetière.
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne seront pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer

un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.

- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Monolithe de sombracier

{8}

Artefact

Indestructible

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort incolore que vous lancez depuis votre main.

- Vous devez suivre les règles de restriction de temps du sort incolore que vous lancez depuis votre main.
- Si vous lancez une carte pour un coût alternatif de {0}, vous ne pouvez pas payer les autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme le kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

Narci, chanteuse de fables

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

Créature légendaire : humain et barde

3/3

Lien de vie

À chaque fois que vous sacrifiez un enchantement, piochez une carte.

À chaque fois que la capacité de chapitre finale d'une saga que vous contrôlez se résout, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la valeur de mana de cette saga.

- 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.

Omarthis, adepte de l'ectofeu

{X}{X}

Créature légendaire : esprit et naga

0/0

Omarthis, adepte de l'ectofeu arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur +1/+1 sur une autre créature incolore, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur Omarthis.

Quand Omarthis meurt, manifestez un nombre de cartes du dessus de votre bibliothèque égal au nombre de marqueurs sur lui.

- La deuxième capacité d'Omarthis, adepte de l'ectofeu se déclenche à tout moment où vous mettez au moins un marqueur sur une autre créature incolore. Ce peut être dû à la résolution d'un sort ou d'une capacité, ou à une créature incolore que vous contrôlez qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs.
- Si la dernière capacité d'Omarthis, adepte de l'ectofeu fait que son contrôleur manifeste plusieurs cartes, ces cartes sont manifestées l'une après l'autre.
- Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir la mue si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de mue.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée à l'aide de la capacité de mue, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé.
- Vous pouvez regarder un permanent face cachée que vous contrôlez à tout moment. Vous ne pouvez pas regarder les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous permette ou ne vous instruisse de le faire.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, les placer dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille. Vous devez aussi noter comment chacun d'eux est devenu face cachée (manifesté, lancé face cachée avec la capacité de mue, et ainsi de suite).
- Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. Bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, une carte recto-verso qui se transforme ne peut pas se transformer ou se convertir. Si le recto

d'une carte recto-verso face cachée est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.

Phénix de Jaya
{4}{R}
Créature : phénix
3/3

Vol, célérité

À chaque fois que le Phénix de Jaya inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, copiez la prochaine capacité de loyauté que vous activez ce tour-ci quand vous l'activez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Phénix de Jaya depuis votre cimetière.

- Copier une capacité de loyauté n'ajoute ni ne retire aucun marqueur « loyauté » d'un objet.
 - Si la capacité de loyauté a -X dans son coût, la copie utilise la même valeur de X.
 - La copie de la capacité de loyauté se résout avant la capacité de loyauté qu'elle copie. Elle se résout même si cette capacité de loyauté est contrecarrée.
-

Pour les ancêtres
{2}{G}
Éphémère

Choisissez un type de créature. Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes du type choisi parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Flashback {3}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.

- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Profanation de réalité

{7}

Éphémère

Pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent ciblé que ce joueur contrôle avec une valeur de mana paire. (*Zéro est pair.*)

Inflexible — Si au moins trois manas incolores ont été dépensés pour lancer ce sort, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana impaire depuis votre cimetière.

- Les cartes sans coût de mana, comme les cartes de terrain, ont une valeur de mana de zéro.
- Si une carte a {X} dans son coût de mana, X est 0 quand elle est dans n'importe quelle zone sauf la pile.
- Si un effet vous permet de lancer un sort sans payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de le lancer et de payer à moins qu'une autre règle ou un autre effet ne vous autorise à lancer ce sort pour un coût. De la même manière, vous ne pouvez pas renoncer à une réduction de coût à moins que cet effet ne dise que vous pouvez le faire.
- Les effets de l'inflexible vérifient le mana qui a été dépensé pour lancer un sort. Si un effet vous autorise à dépenser du mana « comme s'il était du mana » de n'importe quelle couleur ou de n'importe quel type, cela vous autorise à dépenser du mana que vous ne pourriez autrement pas dépenser, mais cela ne change pas le mana que vous dépensez pour lancer le sort.
- Si vous copiez un sort qui a une capacité d'inflexible, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, donc cette capacité ne s'applique pas.

Rukarumel, biologiste

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

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

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

Les slivoïdes que vous contrôlez et les créatures non-jeton que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

{3}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « vampire et chevalier ». Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, et les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme Jace, véhicule ou trésor, non plus.

- Les effets de remplacement qui modifient les créatures d'un certain type au moment où elles arrivent sur le champ de bataille s'appliquent après que vous appliquez cet effet. Par exemple, si guerrier est le type de créature choisi et que vous contrôlez le Parangon de boisronce, un Ours runegriffe arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire.

Slivoïde capricieux

{3} {R}

Créature : slivoïde

3/3

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. »

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez des cartes de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Slivoïde de lazotèpe

{3} {B}

Créature : zombie et slivoïde

4/4

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont affliction 2. *(À chaque fois qu'une créature avec affliction 2 devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 points de vie.)*

À chaque fois qu'un slivoïde non-jeton que vous contrôlez meurt, amassez des slivoïdes 2. *(Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un slivoïde. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Slivoïde et Armée.)*

- Si une créature a plusieurs occurrences d'affliction, chacune d'elles se déclenche séparément.
- Si plusieurs créatures bloquent une créature avec l'affliction, l'affliction ne se déclenche qu'une seule fois.
- L'affliction fait que le joueur défenseur perd des points de vie ; ce ne sont pas des blessures ou des blessures de combat.
- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur. Si une créature attaque une bataille, le protecteur de cette bataille est le joueur défenseur.
- L'affliction se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si cette perte de points de vie réduit la vie d'un joueur à 0, ce joueur perd immédiatement la partie. Une créature bloqueuse avec le lien de vie n'inflige pas de blessures de combat à temps pour sauver ce joueur.
- Pour amasser des slivoïdes 2, si vous ne contrôlez pas de créature Armée, créez un jeton de créature 0/0 noire Slivoïde et Armée. Puis vous choisissez une créature Armée que vous contrôlez et vous mettez 2 marqueurs +1/+1 sur elle. Si cette armée n'est pas déjà un slivoïde, elle devient un slivoïde en plus de ses autres types.

- Dans le rare cas où vous contrôleriez plusieurs créatures Armée (par exemple parce que vous avez joué une créature avec le changelin) pendant que vous amassez des slivoïdes, vous choisissez sur laquelle de vos créatures Armée vous mettez les marqueurs +1/+1. Si cette créature n'est pas un slivoïde, elle devient un slivoïde en plus de ses autres types.
- Si vous ne contrôlez pas d'armée, le jeton Slivoïde et Armée que vous créez arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 avant de recevoir des marqueurs. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille, comme celle du Mentor des humbles, voit le jeton arriver comme une créature 0/0 avant qu'il gagne des marqueurs +1/+1.

Slivoïde moqueur

{3} {U}

Créature : slivoïde

3/3

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, incitez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. » *(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou un joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Slivoïde royal

{3}{W}

Créature : slivoïde

3/3

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, les slivoïdes que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour si vous êtes le monarque. Sinon, vous devenez le monarque. »

- La partie commence sans monarque. Une fois qu'un effet fait qu'un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Teyo, tacticien géométrique

{2}{W}

Planeswalker légendaire : Teyo

3

Quand Teyo, tacticien géométrique arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/4 blanche Mur avec le défenseur et le vol.

+1: Vous et un adversaire ciblé piochez chacun une carte.

-2: Choisissez gauche ou droite. Jusqu'à votre prochain tour, chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire le plus proche dans la dernière direction choisie et les planeswalkers contrôlés par cet adversaire.

- La dernière capacité de Teyo, tacticien géométrique affecte uniquement les joueurs et les planeswalkers que chaque joueur peut attaquer. Elle n'affecte pas les joueurs qui peuvent être ciblés par des sorts, des capacités ou d'autres interactions.
- La dernière capacité de Teyo, tacticien géométrique n'affecte pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes.
- Si la dernière capacité de Teyo, tacticien géométrique et un autre effet similaire ne sont pas d'accord sur la direction dans laquelle au moins trois joueurs peuvent attaquer, les joueurs ne peuvent pas attaquer.

- Dans une partie multijoueurs, les joueurs peuvent utiliser toute méthode acceptée par tous les joueurs pour déterminer l'ordre d'attribution des sièges après qu'ils ont choisi leurs decks mais avant le début de la partie. Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord, les places des joueurs doivent être attribuées aléatoirement.

Titan de Littjara

{4} {U} {U}

Créature : illusion

6/6

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

Le Titan de Littjara a le type choisi en plus de ses autres types.

À chaque fois que le Titan de Littjara arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez piocher une carte pour chaque autre créature que vous contrôlez qui partage un type de créature avec lui. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

- Le choix du type de créature est effectué au moment où le Titan de Littjara arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. La deuxième capacité du Titan de Littjara commence à s'appliquer immédiatement.
- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « vampire et chevalier ». Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, et les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme Jace, véhicule ou trésor, non plus.

Visionnaire forge-étincelle

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

0/5

Au début du combat pendant votre tour, choisissez n'importe quel nombre de planeswalkers ciblés que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, ils deviennent des créatures 3/3 bleues Oiseau avec le vol, la défense talismanique et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, regard 1. » (*Ce ne sont plus des planeswalkers. Les capacités de loyauté peuvent toujours être activées.*)

- Un planeswalker qui devient une créature à cause de la capacité du Visionnaire forge-étincelle ne peut pas attaquer à moins que vous ne l'avez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour.
 - Une fois que la capacité du Visionnaire forge-étincelle s'est résolue, chacun des planeswalkers choisis n'est plus un planeswalker pour le reste du tour. Il ne perd plus de marqueurs « loyauté » ou de capacités, et vous pouvez toujours activer ses capacités de loyauté si vous ne l'avez pas encore fait ce tour-ci. Il ne perd pas de marqueurs « loyauté » s'il subit des blessures pendant qu'il n'est pas un planeswalker.
-

Vronos, inquisiteur masqué

{3} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Vronos

5

+1: Jusqu'à deux autres planeswalkers ciblés que vous contrôlez passent hors phase au début de la prochaine étape de fin. (*Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.*)

-2: Pour chaque adversaire, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

-7: Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 9/9 Construction et acquiert la vigilance, l'indestructible et « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

- 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.
- 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.
- 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.
- La dernière capacité de Vronos, inquisiteur masqué fait que l'artefact ciblé perd tous les autres types de créature qu'il a. Il garde ses autres types, sous-types et super-types.
- La dernière capacité de Vronos, inquisiteur masqué ne retire pas les capacités que l'artefact ciblé a.
- Si l'artefact affecté par la dernière capacité de Vronos, inquisiteur masqué est attaché à un autre permanent, il devient détaché. Si un équipement sans la reconfiguration devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature.
- Si l'artefact affecté par la dernière capacité de Vronos, inquisiteur masqué était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent 9/9. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait sa force et/ou son endurance de base à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la dernière capacité de Vronos, inquisiteur masqué remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui créé par la Croissance gigantesque ou un marqueur +1/+1, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.

Zhulodok, avaleur du Vide

{5} {C}

Créature légendaire : eldrazi

7/4

Les sorts incolores que vous lancez depuis votre main avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7 ont « Cascade, cascade ». *(Quand vous en lancez un, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)*

- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de le lancer. Faire que Zhulodok, avaleur du Vide quitte le champ de bataille après que vous avez lancé un sort incolore avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7 depuis votre main n'empêche pas les capacités de cascade de ce sort de se résoudre.
 - Chaque occurrence de cascade se déclenche et se résout séparément. Le sort que vous lancez avec la première capacité de cascade va sur la pile au-dessus de la deuxième capacité de cascade. Ce sort se résout avant que vous n'exiliez les cartes pour la deuxième capacité de cascade.
 - La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
 - La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
 - Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
 - Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
 - Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des 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.
 - À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
 - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par la valeur de mana combinée de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.
-

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, leurs logos, Magic et les symboles WUBRGCT sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. No. RE 37 957.