

Notes de publication pour *L'invasion des machines : le jour d'après*

Compilées par Matt Tabak et Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 20 janvier 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 cartes *L'invasion des machines : le jour d'après* portant le code d'extension MAT sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Innistrad : chasse de minuit*, *Innistrad : noce écarlate*, *Kamigawa : la dynastie Néon*, *Les rues de la Nouvelle-Capenna*, *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians*, *L'invasion des machines* et *L'invasion des machines : le jour d'après*.

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.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES L'INVASION DES MACHINES ÉPILOGUE :

Arni Frontacier

{2} {R}

Créature légendaire : humain et berserker

3/3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque ou qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, attaquante, vous pouvez payer {1} {R}. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure à la valeur de mana de cette créature depuis votre main.

- Vous décidez de payer {1} {R} ou non au moment où la capacité déclenchée se résout.
- Mettre une créature sur le champ de bataille attaquante au moment où la capacité se résout fait que la capacité se déclenche à nouveau. Cette occurrence de la capacité prend en compte la valeur de mana de la nouvelle créature arrivée sur le champ de bataille attaquante.
- Si la créature attaquante ou la créature qui est arrivée sur le champ de bataille attaquante n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée se résout, utilisez sa valeur de mana quand elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. (Si elle est sur le champ de bataille mais qu'elle n'est plus attaquante, utilisez sa valeur de mana actuelle.)

Assermentée d'Ayara

{1} {B}

Créature : humain et chevalier

2/2

Menace

À chaque fois que l'Assermentée d'Ayara inflige des blessures de combat à un joueur, si elle a moins de quatre marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Puis si elle a exactement quatre marqueurs +1/+1 sur elle, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Si l'Assermentée d'Ayara a au moins quatre marqueurs +1/+1 sur elle au moment où elle inflige des blessures de combat à un joueur, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur l'Assermentée d'Ayara et vous ne cherchez pas de carte.
- Si la capacité déclenchée se déclenche, elle vérifie à nouveau l'Assermentée d'Ayara au moment où elle essaie de se résoudre. Si l'Assermentée d'Ayara a au moins quatre marqueurs +1/+1 sur elle à ce moment-là, la capacité ne se résout pas. Aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur l'Assermentée d'Ayara et vous ne cherchez pas de carte.
- Si l'Assermentée d'Ayara n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité essaie de se résoudre, vous ne cherchez pas de carte, même si l'Assermentée d'Ayara avait trois marqueurs +1/+1 sur elle avant de quitter le champ de bataille, car elle n'est plus là pour que le quatrième marqueur +1/+1 soit mis sur elle.

Avant-garde des Capes de cuivre

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Chaque autre humain que vous contrôlez gagne +1/+0 et a parade {1}. (*À chaque fois qu'il devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.*)

- Une fois qu'une capacité de parade est déclenchée, faire perdre la parade à cet humain en retirant l'Avant-garde des Capes de cuivre n'affecte pas cette capacité. Le joueur concerné devra toujours payer {1} ou voir son sort ou sa capacité contrecarré.

Baron Markov

{2}{B}

Créature : vampire et noble

2/2

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Lien de vie

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

Folie {2}{B} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

Notes générales sur la folie

- Dans une partie de *Magic*, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière d'un joueur depuis n'importe quelle autre zone ne font pas que ces cartes sont défaussées.
- La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pouvez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou parce que vous avez trop de cartes dans votre main pendant votre étape de nettoyage. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.
- Une carte avec la folie qui est défaussée compte comme ayant été défaussée même si elle est mise en exil au lieu d'être mise dans un cimetière. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.
- Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.
- Lancer un sort avec la folie ignore les règles de restriction de temps basées sur le type de carte de la carte. Par exemple, vous pouvez lancer une créature avec la folie si vous vous en défaussez pendant le tour d'un adversaire.
- Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. La folie ne vous donne pas une autre chance de la lancer plus tard.

- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité déclenchée de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payée.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité, en notant que la carte dont vous vous êtes défaussée n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Sa capacité déclenchée de folie sera placée sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité aura complètement fini de se résoudre.

Bouleversement de la Citerraine

{1}{G}{G}

Rituel

Maquis — Répartissez X marqueurs +1/+1 parmi n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où vous lancez ce sort. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez combien de cibles le Bouleversement de la Citerraine a et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous lancez le sort. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où le Bouleversement de la Citerraine essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Ils ne sont pas mis sur une cible légale à la place.
- Si toutes les cibles du Bouleversement de la Citerraine sont illégales au moment où le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les créatures que vous contrôlez n'acquièrent pas la vigilance.

Calix, guidé par le destin

{1}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : humain et druide

2/2

Constellation — À chaque fois que Calix, guidé par le destin ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que Calix ou une créature enchantée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie d'un enchantement non-légendaire que vous contrôlez. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Calix peut être la cible de sa propre capacité de constellation. Cela inclut le moment où Calix lui-même arrive sur le champ de bataille.
- La dernière capacité de Calix ne cible pas de permanent. Vous choisissez l'enchantement non-légendaire que vous contrôlez dont vous créez un jeton qui en est une copie le cas échéant au moment où la capacité se résout. Aucun joueur ne peut agir entre votre choix et la création du jeton.

- Une fois que vous choisissez de créer un jeton en utilisant la dernière capacité, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau ce tour-ci. Les occurrences supplémentaires de la capacité qui sont déjà sur la pile se résolvent mais n'ont aucun effet.
- 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 ou qu'il soit un jeton ; 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 n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que le permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent copié fonctionnent aussi.

Charognards d'Urborg

{2} {B}

Créature : esprit

2/2

À chaque fois que les Charognards d'Urborg arrivent sur le champ de bataille ou attaquent, exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 sur les Charognards d'Urborg.

Les Charognards d'Urborg ont le vol tant qu'une carte exilée par eux a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

- Si la cible de la première capacité est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, probablement parce qu'elle a quitté le cimetière en réponse, la capacité échoue à se résoudre et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueurs +1/+1 sur les Charognards d'Urborg.

Crétéchine tranquille

{2} {G}

Créature : dinosaure

3/3

Quand le Crétéchine tranquille arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {G} jusqu'à trois fois. Quand vous payez ce coût au moins une fois, choisissez jusqu'à autant —

- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
- Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- Vous gagnez 4 points de vie.

- La capacité déclenchée du Crétéchine tranquille va sur la pile sans cible et sans mode choisi. Au moment où elle se résout, vous pouvez payer {G} jusqu'à trois fois. Autrement dit, vous pouvez payer {G}, {G}{G}, {G}{G}{G}, ou bien choisir de ne pas payer. Si vous choisissez de payer, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez les modes et les cibles (le cas échéant) pour cette deuxième capacité à ce moment-là.

Danitha, lumière de la Nouvelle Bénalia

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/2

Vigilance, piétinement, lien de vie

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'aura ou d'équipement depuis votre cimetière.

- 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 Danitha n'affecte pas le sort.
- Si vous lancez un sort de votre cimetière à l'aide d'une autre permission, l'effet de Danitha ne s'applique pas. Vous pouvez lancer un autre sort d'aura ou d'équipement depuis votre cimetière.
- Si vous lancez un seul sort d'aura ou d'équipement depuis votre cimetière et qu'une nouvelle Danitha arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort d'aura ou d'équipement depuis votre cimetière ce tour-là.
- Si une carte d'aura ou d'équipement est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez une possibilité de la lancer avant qu'un joueur ne puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

Déification

{1}{W}

Enchantement

Au moment où la Déification arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de planeswalker.

Les planeswalkers du type choisi que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Tant que vous contrôlez une créature, si des blessures infligées à un planeswalker du type choisi que vous contrôlez devaient faire que tous les marqueurs « loyauté » sur lui soient retirés, à la place tous ces marqueurs sauf un sont retirés.

- Un planeswalker avec la défense talismanique peut quand même être attaqué.
- La dernière capacité de la Déification ne prévient pas les blessures. Toutes les blessures sont quand même infligées aux planeswalkers affectés, et tout effet supplémentaire de ces blessures a lieu. Par exemple, si une créature 3/3 avec le lien de vie attaque un planeswalker affecté avec deux marqueurs « loyauté » sur

lui, 3 blessures sont infligées, faisant gagner 3 points de vie au contrôleur de la créature, et retirant un seul marqueur « loyauté » au planeswalker.

- La dernière capacité de la Déification s'applique à un planeswalker ayant subi des blessures de combat pendant la même étape des blessures de combat où la dernière créature de son contrôleur est détruite.

Festin des morts victorieux

{W} {B}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, si au moins une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez autant de points de vie et vous répartissez autant de marqueurs +1/+1 parmi les créatures que vous contrôlez.

- Si aucune créature n'est morte avant le début de votre étape de fin, la capacité du Festin des morts victorieux ne se déclenche pas du tout. Si la capacité se déclenche, elle compte le nombre de créatures qui sont mortes au moment où la capacité se résout. Autrement dit, les créatures qui meurent en réponse à la capacité sont comptées tant qu'au moins l'une d'elles est morte avant afin que la capacité se déclenche en premier lieu.
- La capacité compte toutes les créatures qui sont mortes, y compris les créatures-jetons. Pour les créatures non-jeton qui sont mortes, peu importe si les cartes sont encore dans le cimetière ou non.
- La capacité ne cible pas de créature. Vous choisissez comment les marqueurs sont répartis au moment où la capacité se résout.

Funérailles royales des Kenrith

{2} {W} {B}

Enchantement légendaire

Quand les Funérailles royales des Kenrith arrivent sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cartes de créature légendaire ciblées depuis votre cimetière. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes exilées de cette manière.

Les sorts légendaires que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque carte exilée par les Funérailles royales des Kenrith.

- La dernière capacité ne modifie le coût de mana ou la valeur de mana d'aucun sort légendaire que vous lancez, seulement le coût total que vous payez.
 - Toute carte exilée qui quitte l'exil d'une manière quelconque n'est plus comptée pour la réduction offerte par la dernière capacité.
-

Gommage

{2} {B}

Éphémère

Un adversaire ciblé exile une créature ou un planeswalker qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

- La créature ou le planeswalker qui sera exilé est déterminé au moment où le Gommage se résout.
- Le Gommage cible uniquement l'adversaire, pas un permanent. Un permanent avec la défense talismanique peut être exilé de cette manière si sa valeur de mana est la plus élevée, par exemple.
- Considérez toutes les créatures et tous les planeswalkers que l'adversaire ciblé contrôle comme un groupe unique pour savoir lequel a la valeur de mana la plus élevée. Par exemple, si l'adversaire contrôle une créature avec une valeur de mana de 3 et un planeswalker avec une valeur de mana de 5, il doit exiler le planeswalker.

Jirina, générale intrépide

{W} {B}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Quand Jirina, générale intrépide arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Sacrifiez Jirina : Les humains que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures affectées par la dernière capacité de Jirina est déterminée au moment où la capacité se résout. Les humains que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour, les créatures non-Humain que vous contrôlez qui deviennent des humains et les permanents non-créature qui deviennent des créatures Humain plus tard pendant le tour n'acquièrent pas la défense talismanique et l'indestructible.

Jolraël, voix de Zhalfir

{2} {G} {U}

Créature légendaire : humain et druide

3/3

Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X verte et bleue Oiseau avec le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

C'est toujours un terrain.

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

- Utilisez le nombre de cartes dans votre main au moment où la première capacité de Jolraël se résout pour déterminer la valeur de X. Une fois que la capacité se résout, cette valeur est verrouillée. La force et l'endurance de la créature-terrain ne changent pas si le nombre de cartes dans votre main change plus tard pendant le tour.

- La dernière capacité de Jolraël s'applique à n'importe quelle créature-terrain que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur, pas uniquement aux terrains qui sont devenus des créatures-terrains grâce à la première capacité de Jolraël.

Karn, l'héritage reforgé

{5}

Créature-artefact légendaire : golem

/

La force et l'endurance de Karn, l'héritage reforgé sont chacune égales à la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

Au début de votre entretien, ajoutez {C} pour chaque artefact que vous contrôlez. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer des sorts non-artefact. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de Karn fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que Karn est sous votre contrôle et que c'est encore un artefact, sa propre valeur de mana compte. Dans la plupart des cas, il est au moins 5/5.
- La dernière capacité de Karn n'est pas une capacité de mana, même si elle ajoute du mana. Elle utilise la pile et on peut y répondre. Utilisez le nombre d'artefacts que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer la quantité de mana à ajouter.
- Le mana produit par la dernière capacité de Karn peut être dépensé sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut : lancer des sorts d'artefact, payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.

Kiora, Souveraine des abysses

{3}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et noble

4/5

Vigilance, parade {3}

À chaque fois que vous lancez un sort de kraken, de léviathan, de pieuvre ou de grand serpent depuis votre main, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana de ce sort. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure à X parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Le sort que vous lancez sans payer son coût de mana est lancé durant la résolution de la capacité déclenchée. Les restrictions de temps de ce sort basées sur le type de carte sont ignorées. La capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour le lancer.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Mécanopteryx forgé d'or

{W}{U}

Créature-artefact : dinosaure et mécanoptère

1/3

Vol, lien de vie

Chaque permanent légendaire que vous contrôlez a parade {2}. (*À chaque fois qu'il devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

- Une fois qu'une capacité de parade est déclenchée, faire perdre la parade à ce permanent légendaire en retirant le Mécanopteryx forgé d'or n'affecte pas cette capacité. Le joueur concerné doit quand même payer {2} ou voir son sort ou sa capacité contrecarré.

Mépris tolarian

{3}{U}{U}

Enchantement

Quand le Mépris tolarian arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « rejet » sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Au début de votre étape de fin, pour chaque adversaire, choisissez jusqu'à une créature avec un marqueur « rejet » ciblée qu'il contrôle. Le propriétaire de cette créature la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire de chaque créature affectée choisit de la mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.
- Chaque joueur peut savoir si une carte est mise au-dessus ou au-dessous d'une bibliothèque.
- Cependant, si un joueur finit par mettre plusieurs cartes au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque, soit parce qu'une créature qu'il possède mais ne contrôle pas est rejetée en même temps qu'une créature qu'il contrôle, soit parce qu'une créature rejetée qu'il contrôle est composée de plusieurs cartes (par exemple, un permanent assimilé ou mutant), les autres joueurs ne peuvent pas connaître l'ordre relatif des cartes.

Nahiri, forgée dans la furie

{4}{R}{W}

Créature légendaire : kor et artificier

5/4

Affinité pour les équipements (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque équipement que vous contrôlez.*)

À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. Vous pouvez lancer les sorts d'équipement de cette manière sans payer leur coût de mana.

- Une « créature équipée que vous contrôlez » est une créature que vous contrôlez avec au moins un équipement qui lui est attaché.
- La dernière capacité de Nahiri se déclenche une fois pour chaque créature équipée attaquante que vous contrôlez, peu importe le nombre d'équipements qui lui est attaché.
- Vous pouvez jouer la carte exilée avec la capacité de Nahiri même si Nahiri ou la créature équipée quitte le champ de bataille ou si vous en perdez le contrôle.
- Jouer la carte exilée suit les règles normales pour jouer cette carte. À moins que vous ne lanciez un sort d'équipement de cette manière, vous devez payer les coûts du sort et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous lancez un sort d'équipement de cette manière, vous pouvez choisir de payer son coût de mana si vous le souhaitez.
- L'une des raisons qui pourraient vous pousser à payer son coût de mana est la présence d'un {X} dans son coût de mana. Si vous lancez un tel sort sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X. (Si vous payez son coût de mana, vous pouvez choisir la valeur de X normalement.)
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par Nahiri uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.

Narset, exilée éclairée

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

Créature légendaire : humain et moine

³/₄

Les créatures que vous contrôlez ont la prouesse.

À chaque fois que Narset, exilée éclairée attaque, exiliez, depuis un cimetière, une carte non-créature, non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure à la force de Narset et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- La première capacité de Narset lui donne la prouesse tant qu'elle est sur le champ de bataille.
- Une fois qu'une capacité de prouesse se déclenche, faire perdre la prouesse à la créature en retirant Narset, exilée éclairée n'affecte pas cette capacité. La créature gagne toujours +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
- Si une créature a plusieurs occurrences de la prouesse, chacune d'elles se déclenche séparément.
- Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.

- Si un autre effet fait que la force de Narsset est inférieure ou égale à la valeur de mana de la carte ciblée au moment où la capacité essaie de se résoudre, la cible est illégale. La carte n'est pas exilée, et vous ne lancez pas de copie.
-

Nashi, héritage de la lune

{B}{G}{U}

Créature légendaire : rat et shaman

³/₄

Menace, parade {1}

À chaque fois que Nashi, héritage de la lune attaque, exilez jusqu'à une carte légendaire ou de rat ciblée depuis votre cimetière et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie. (*Vous payez toujours ses coûts. Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
 - Comme vous payez les coûts du sort, si le sort a {X} dans son coût de mana, vous pouvez choisir sa valeur normalement.
 - Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.
-

Nissa, animiste résurgente

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et éclairer

3/3

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Puis, si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'elfe ou d'élémental. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La capacité de toucheterre de Nissa n'est pas une capacité de mana, même si elle vous fait ajouter du mana. Elle utilise la pile et on peut y répondre.
 - À chaque fois que la capacité de toucheterre se résout au-delà de deux fois pendant un tour, vous ajoutez seulement du mana.
 - Si vous révéléz toute votre bibliothèque et que vous ne révéléz aucune carte d'elfe ou d'élémental, vous remettez toutes les cartes révélées dans un ordre aléatoire. Cela correspond à la même action physique que mélanger, même si ce n'est pas techniquement un « mélange ».
-

Niv-Mizzet, le suprême
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : dragon et avatar
5/5
Vol, défense talismanique contre le monochrome
Chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre
cimetière qui est exactement bicolore a relancez. *(Vous
pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous
défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.
Exilez-la ensuite.)*

Notes générales sur relancer

- Vous devez toujours 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 relancer uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Un sort lancé avec relancer sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Si un effet vous permet de payer un coût alternatif à la place du coût de mana d'un sort, vous pouvez payer ce coût alternatif quand vous relancez un sort. Vous vous défausserez quand même d'une carte en tant que coût supplémentaire pour le lancer.
- Si une carte d'éphémère ou de rituel est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire avant qu'un joueur ne puisse tenter de retirer cette carte de votre cimetière.

Ob Nixilis, caïd captif
{2}{B}{R}
Créature légendaire : démon
4/3
Vol, piétinement
À chaque fois qu'au moins un adversaire perd
exactement 1 point de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur
Ob Nixilis, caïd captif. Exilez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous
pouvez jouer cette carte.

- La dernière capacité d'Ob Nixilis se déclenche si un adversaire subit exactement 1 blessure, paie exactement 1 point de vie ou perd exactement 1 point de vie d'une autre manière quelconque.
- La dernière capacité d'Ob Nixilis regarde toutes les blessures de combat infligées à un adversaire au total pour déterminer si elle se déclenche. Par exemple, si trois créatures 1/1 infligent des blessures de combat à un adversaire, ce joueur perd 3 points de vie. La capacité d'Ob Nixilis ne se déclenche pas.
- Vous pouvez jouer la carte exilée avec Ob Nixilis même si Ob Nixilis quitte le champ de bataille ou si vous en perdez le contrôle.
- Jouer la carte exilée par Ob Nixilis suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par Ob Nixilis uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.

Oni du rôle

{6} {B}

Créature : démon et esprit

5/4

Flash

Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

Quand l'Oni du rôle arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures qui ont subi des blessures ce tour-ci.

- La capacité de réduction de coût de l'Oni du rôle ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana de l'Oni du rôle est toujours 7.
- Comptez n'importe quelle créature qui est morte pendant le tour, y compris les créatures-jetons, au moment de calculer la réduction de coût. Pour les créatures non-jeton qui sont mortes, peu importe ce qui arrive aux cartes de créature après qu'elles meurent.

Ouvrir la voie

{X} {G} {G}

Rituel

X ne peut pas être supérieur au nombre de joueurs dans la partie.

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez X cartes de terrain. Mettez ces cartes de terrain sur le champ de bataille engagées et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Le nombre de joueurs dans la partie est vérifié uniquement au moment où vous choisissez la valeur de X. Une fois que vous avez lancé Ouvrir la voie, les joueurs quittant la partie en réponse au sort n'affectent pas le nombre de cartes de terrain que vous trouverez.

Pia Nalaàr, consule du renouveau

{R} {W}

Créature légendaire : humain et artificier

2/3

Les mécanoptères que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois que vous jouez un terrain depuis l'exil ou que vous lancez un sort depuis l'exil, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

- Une fois qu'un mécanoptère qui est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci a attaqué légalement, lui faire perdre la célérité en retirant Pia Nalaar ne retire pas ce mécanoptère du combat. Il continue simplement d'attaquer. Il est gentil ce mécanoptère.

Plargg et Nassari

{3} {R} {R}

Créature légendaire : orque et éfrit

5/4

Au début de votre entretien, chaque joueur exile des cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Un adversaire choisit une carte non-terrain exilée de cette manière. Vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts parmi les autres cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

- Dans une partie multijoueurs, vous choisissez un adversaire qui choisit une carte non-terrain exilée par Plargg et Nassari.
- Dans une partie à deux joueurs, en supposant que chaque joueur finit par exiler une carte non-terrain, votre adversaire choisit l'une d'elles et vous pourrez lancer l'autre.
- Tous les sorts que vous lancez à cause de la capacité déclenchée sont lancés durant la résolution de cette capacité. Vous pouvez les lancer dans l'ordre de votre choix.
- Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résolvent pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exilez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance en la ciblant, mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura en ciblant cette créature.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour le lancer.
- 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.
- Les cartes que vous ne lancez pas de cette manière, y compris les cartes de terrain, restent en exil.

Puissance de l'animiste

{2} {G}

Rituel

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature légendaire que vous contrôlez.

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

- La capacité de réduction de coût de la Puissance de l'animiste ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana de la Puissance de l'animiste est toujours 3.

Reconstruire la cité

{3} {B} {R} {G}

Rituel

Choisissez un terrain ciblé. Créez trois jetons qui en sont des copies, excepté que ce sont des créatures 3/3 en plus de leurs autres types et qu'elles ont la vigilance et la menace. *(Ils sont affectés par le mal d'invocation.)*

- Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le terrain d'origine et rien de plus (à moins que ce terrain copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce terrain soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Cependant, si le terrain d'origine a une capacité qui dit qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, les copies arrivent également engagées.
- Si le terrain copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le terrain copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que le terrain copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du terrain copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce terrain] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce terrain] arrive sur le champ de bataille avec » du terrain copié fonctionnent aussi.

Renaissance cosmique

{1} {G} {W}

Éphémère

Choisissez une carte de permanent ciblée dans votre cimetière. Si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 3, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous ne la mettez pas sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.
Vous gagnez 3 points de vie.

- Vous mettez la carte dans votre main si vous ne l'aviez pas mise sur le champ de bataille par choix ou parce que sa valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Rénovation du campus

{3} {R} {W}

Rituel

Renvoyez jusqu'à une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée pour lancer la Rénovation du campus. Cependant, si vous faites ainsi, et que cette carte est une cible illégale au moment où la Rénovation du campus essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'exilez pas de cartes de votre bibliothèque.

Rocco, chef de rue

{R}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et druide

2/4

Au début de votre étape de fin, chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, chaque joueur peut jouer la carte qu'il a exilée de cette manière.

À chaque fois qu'un joueur joue un terrain depuis l'exil ou lance un sort depuis l'exil, vous mettez un marqueur

+1/+1 sur une créature ciblée et vous créez un jeton

Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

- Si la dernière capacité de Rocco se déclenche parce qu'un sort a été lancé, cette capacité se résout avant ce sort. Si la capacité se déclenche parce qu'un terrain a été joué, le terrain sera sur le champ de bataille avant que vous ne mettiez la capacité sur la pile. Si le terrain qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement de capacités déclenchées, ces capacités et la capacité de Rocco sont mises sur la pile au même moment, et les capacités contrôlées par le joueur dont c'est le tour vont sur la pile en premier (et se résolvent donc en dernier).
- Un joueur peut jouer la carte exilée par Rocco même si Rocco quitte le champ de bataille avant que la durée n'expire.
- Jouer la carte que vous avez exilée avec Rocco suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par Rocco uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Toutes les cartes non jouées restent en exil.

Rupture d'étincelle

{2}{W}

Enchantement

Quand la Rupture d'étincelle arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Chaque planeswalker avec au moins un marqueur

« loyauté » sur lui perd toutes ses capacités et est une

créature avec une force et une endurance chacune égales

au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui.

- Un planeswalker qui devient une créature à cause de la Rupture d'étincelle n'est plus un planeswalker. Il ne peut plus être attaqué, et les blessures qui lui sont infligées ne lui font pas perdre de marqueurs « loyauté ».
- Un planeswalker affecté par la Rupture d'étincelle perd toutes les capacités qu'il a, pas uniquement les capacités de loyauté. La créature résultante peut acquérir des capacités après que la Rupture d'étincelle est arrivée sur le champ de bataille.
- Tant que la Rupture d'étincelle est sur le champ de bataille, les planeswalkers arrivent sur le champ de bataille comme des créatures, mais avec le nombre approprié de marqueurs « loyauté ». Par exemple, un

planeswalker qui arrive normalement sur le champ de bataille avec trois marqueurs « loyauté » arrive comme une créature 3/3 avec trois marqueurs « loyauté » sur elle.

- La force et l'endurance de la créature résultante changent si le nombre de marqueurs « loyauté » sur elle change.
- Si un planeswalker devenu créature voit tous ses marqueurs « loyauté » retirés, l'effet de la Rupture d'étincelle cesse de s'appliquer à lui. Il redevient momentanément un planeswalker, mais étant donné qu'il n'a aucun marqueur « loyauté », il se retrouve rapidement au cimetière. Si c'est le cas, vous n'avez pas la priorité pour activer une de ses capacités de loyauté avant que le planeswalker ne soit mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Dans certains cas inhabituels, la Rupture d'étincelle peut arriver sur le champ de bataille pendant un combat lors duquel un planeswalker a été attaqué. Dans ce cas, ce planeswalker est retiré du combat. Si les bloqueurs n'ont pas encore été déclarés, la créature résultante peut bloquer. Les créatures qui attaquaient ce planeswalker continuent d'attaquer et peuvent être bloquées, mais elles n'infligent pas de blessures de combat si elles sont non-bloquées.

Sarkhan, l'âme embrasée

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

2/4

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

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Sarkhan, l'âme embrasée en devienne une copie jusqu'à la fin du tour, excepté que son nom est Sarkhan, l'âme embrasée et qu'il est légendaire en plus de ses autres types.

- La première capacité de Sarkhan ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort de dragon. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- Cette capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort de dragon. Elle ne réduit que la partie générique de ce coût.
- Sarkhan copie exactement ce qui est imprimé sur le dragon d'origine et rien de plus, avec les exceptions décrites (à moins que cette créature ne soit un jeton, voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras 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 en réponse à la capacité de Sarkhan.
- Si le dragon copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le dragon copié est un jeton, Sarkhan copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (avec les exceptions décrites).
- Dans certains cas inhabituels, le dragon qui est arrivé sur le champ de bataille copie autre chose avant que la capacité de Sarkhan se résolve. Dans ce cas, Sarkhan copie ce que le dragon copie, avec les exceptions décrites.
- Si le dragon qui est arrivé sur le champ de bataille est légendaire et que vous faites que Sarkhan le copie, les deux dragons auront des noms différents (à moins que le dragon qui arrive sur le champ de bataille s'appelle Sarkhan, l'âme embrasée pour une raison quelconque). La « règle de légende » ne s'applique pas.

Sigarda, fontaine de bénédictions

{2}{G}{W}

Créature légendaire : ange

4/4

Vol

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

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

Vous pouvez lancer des sorts d'ange et des sorts d'humain depuis le dessus de votre bibliothèque.

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

Tazri, résistante vaillante

{2}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/3

Chaque créature que vous contrôlez a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de cette créature. Ne dépensez ce mana que pour activer une capacité d'une créature. N'activez que si cette créature a une autre capacité activée. »

{W}{U}{B}{R}{G}, {T} : Meulez cinq cartes. Mettez dans votre main toutes les cartes de créature avec des capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana parmi les cartes meulées.

- Le mana produit par la capacité accordée par la première capacité de Tazri peut être dépensé uniquement pour activer une capacité d'une créature sur le champ de bataille. Il ne peut pas être dépensé pour activer des capacités de cartes de créature dans d'autres zones.
 - L'autre capacité activée que la créature doit avoir peut être n'importe quelle capacité activée, y compris une capacité qui ne peut pas être activée à cet instant, ou même une capacité qui ne peut pas être activée tant que la créature est sur le champ de bataille. Par exemple, vous pourriez engager une créature avec le recyclage et la capacité de Tazri pour du mana.
-

Terrains d'entraînement

{U}

Enchantement

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana de ce coût à moins d'un mana.

- Les Terrains d'entraînement affectent uniquement les créatures que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les coûts des capacités activées de cartes de créature qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage ou l'exhumation) ne sont pas réduits.
- Les Terrains d'entraînement n'affectent pas la part d'un coût d'activation représentée par des symboles de mana coloré ou des symboles de mana neigeux. Ils n'affectent pas non plus les parts non-mana d'un coût d'activation, le cas échéant.
- Les Terrains d'entraînement peuvent réduire la part d'un coût d'activation représentée par des symboles de mana générique à zéro, tant que le coût reste au moins égal à un mana. Par exemple, si un coût d'activation est {2}{G}, vous n'aurez qu'à payer {G}. Mais si un coût d'activation est {2}, vous devrez toujours payer {1}.
- Les Terrains d'entraînement peuvent réduire la quantité que vous payez pour un coût de capacité activée d'une créature qui comprend {X}. Par exemple, Drana, chef de sang des Kalastria a une capacité activée qui coûte {X}{B}{B}. Si vous contrôlez les Terrains d'entraînement et que vous activez la capacité avec X égal à 5, vous devrez seulement payer {3}{B}{B}. C'est vrai même si la capacité indique que {X} doit être payé avec une certaine couleur de mana, comme le fait la capacité de l'Escouflenfer pourpre.
- Si l'activation d'une capacité activée d'une créature que vous contrôlez ne coûte aucun mana générique (par exemple, si elle coûte {R}{R}, elle coûte {0}, ou seulement des actions non-mana comme {T} ou « Sacrifiez une créature »), les Terrains d'entraînement ne l'affectent simplement pas. En particulier, ils n'augmentent pas le coût pour inclure un paiement de mana de {1}.
- Les Terrains d'entraînement prennent en compte le coût total d'activation de la capacité activée de la créature, pas uniquement le coût imprimé sur elle. Par exemple, Urabask a une capacité activée qui coûte {R}, et le Champ de suppression dit « Les capacités activées coûtent {2} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana. » Étant donné que l'activation de la capacité activée d'Urabask devrait maintenant coûter {2}{R}, les Terrains d'entraînement réduisent ce coût à {R}.

Tyvar le belliqueux

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

5/4

À chaque fois qu'au moins un elfe que vous contrôlez attaque, il acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Chaque créature que vous contrôlez a « À chaque fois qu'une capacité de mana de cette créature se résout, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana que cette créature a produit. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. »

- La capacité que Tyvar accorde à chaque créature que vous contrôlez fonctionne indépendamment pour chaque créature. Plus spécifiquement, la capacité peut se déclencher une fois à chaque tour pour chaque créature que vous contrôlez, pas seulement une fois au total.

- Si la capacité de mana provoquant le déclenchement de la capacité déclenchée accordée a été activée lors du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la capacité déclenchée se résout (et les marqueurs +1/+1 sont ajoutés) avant ce sort ou cette capacité.
- Si Tyvar quitte le champ de bataille et y revient pendant le même tour, ou si Tyvar quitte le champ de bataille et qu'un autre Tyvar y arrive, la capacité déclenchée accordée par le nouveau est différente de la capacité déclenchée accordée par l'ancien. La capacité accordée par le nouveau Tyvar peut se déclencher pour chaque créature que vous contrôlez, même si la capacité accordée par l'ancien Tyvar s'est déclenchée pour ces créatures ce tour-ci. (Remarquez que les créatures que vous contrôlez n'auront plus la capacité accordée par l'ancien, et si vous contrôlez plusieurs Tyvar, vous ne pourrez pas activer de capacités de mana avant que la « règle de Légende » vous force à n'avoir plus qu'un Tyvar.

Utilisation téméraire

{1} {R}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, mélangez, puis défaussez-vous d'une carte au hasard. Si une carte d'artefact a été défaussée de cette manière, l'Utilisation téméraire inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- Vous ne pouvez rien faire entre le moment où vous mettez la carte d'artefact que vous avez trouvée dans votre main et le moment où vous vous défaussez d'une carte. Vous pourriez finir par vous défausser de cette carte. Mais bon, si vous le faites, vous infligez 2 blessures !
- Vous vous défaussez d'une carte au hasard même si vous n'avez pas trouvé de carte d'artefact dans votre bibliothèque.

Vagabonde vésuvéenne

{2} {U}

Créature : changeforme

2/4

Vol

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

Au début de chaque combat, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous révélez une carte de créature de cette manière, la Vagabonde vésuvéenne devient une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a le vol.

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

- Notamment, tant que la Vagabonde vésuvéenne est une copie d'une autre carte, elle n'a pas ses propres capacités. Vous ne pouvez pas regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à moins qu'un autre effet ne vous y autorise.
- La Vagabonde vésuvéenne copie exactement ce qui était imprimé sur la carte de créature d'origine et rien d'autre, excepté qu'elle a le vol.
- Si la carte de créature copiée a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Les effets de non-copie qui commencent à s'appliquer à la Vagabonde vésuvéenne avant qu'elle ne devienne une copie d'une carte de créature continuent de s'appliquer à elle après qu'elle est devenue une copie. Les auras et les équipements attachés à la Vagabonde vésuvéenne continuent de fonctionner, tout comme les marqueurs qui modifient sa force et son endurance.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, La Nouvelle-Capenna, Dominaria La Guerre Fratricide et Phyrexia sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2023 Wizards.