

Notes de publication *Ravnica Remastered*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 20 novembre 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 *Ravnica Remastered* sont légales pour le jeu Construit dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. En outre, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard ou Pioneer.

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.

Retour de mécaniques de jeu

Plus d'une vingtaine de capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans l'extension *Ravnica Remastered*. 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.

Retour de mécanique de jeu : cartes doubles

Parfois, un recto par carte n'est pas suffisant, et c'est là que les cartes doubles entrent en jeu. Ces options supplémentaires ne règlent pas tout, mais elles sont souvent utiles !

Briser

{R/G} {R/G}

Éphémère

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

///

Braver

{2} {R} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

- Pour lancer une carte double, choisissez une de ses moitiés pour la lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Les cartes doubles ont deux rectos différents sur une même carte. Les caractéristiques de la moitié que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière, Briser // Braver est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés tant qu'elle n'est pas sur la pile. Par exemple, Briser // Braver a une valeur de mana de 6 tant qu'elle est dans votre bibliothèque. Si un effet vous permet de chercher une carte avec une valeur de mana de 4 ou moins dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas trouver Briser // Braver.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que des caractéristiques de la moitié que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 parmi les cartes de votre cimetière, vous pouvez lancer Briser de cette manière mais pas Braver.

Retour de mécanique de jeu : terrains « choc »

Les dix terrains « choc » apparus dans le bloc *Ravnica* sont de retour dans *Ravnica Remastered*.

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt

(*{T}* : Ajoutez *{R}* ou *{G}*.)

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

- Contrairement à la plupart des terrains doubles, ce terrain a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, alors des cartes telles qu'Ouvrez les portes ! ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui des Catacombes noyées (de l'extension *Ixalan*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Retour de mécanique de jeu : portes

Les dix Portes de la guilde qui ont fait leur apparition dans le bloc *Retour sur Ravnica* sont aussi de retour dans *Ravnica Remastered*.

Porte de la guilde d'Izzet
Terrain : porte
La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}

- Le sous-type porte n'a pas de signification de règle particulière, mais d'autres sorts et capacités peuvent y faire référence.
- Porte n'est pas un type de terrain de base.

Retour de mécanique de jeu : convocation

Le Conclave de Selesnya sait qu'ensemble, de nombreuses créatures peuvent accomplir de grandes choses, et pas seulement au combat ! Les sorts avec la convocation vous permettent d'engager des créatures délogées que vous contrôlez pour aider à payer leur coût. Chaque créature que vous engagez paie un mana de la couleur de cette créature ou un mana générique.

Corde d'adjuration
{X} {G} {G} {G}
Éphémère
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.*)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature délogée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Engager une créature délogée qui attaque ou bloque pour convoquer un sort ne fait pas que cette créature arrête d'attaquer ou de bloquer.
- 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. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.

- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

Retour de mécanique de jeu : dragage

Vous pouvez mettre des cartes dans le cimetière, mais cela ne signifie pas qu'elles y resteront. Pas avec l'Essaim Golgari dans les parages, en tout cas. En meulant seulement quelques cartes, vous pouvez renvoyer une carte avec le dragage depuis votre cimetière dans votre main à la place de piocher une carte.

Troll des tombes golgari

{4}{G}

Créature : troll et squelette

0/0

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6 (*Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler six cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.*)

- Le dragage vous permet de remplacer n'importe quelle pioche de carte, pas uniquement celle de votre étape de pioche.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », vous ne piochez pas de carte. Le dragage ne peut pas remplacer cet événement.
- Une unique pioche de carte ne peut pas être remplacée par plusieurs capacités de dragage.
- Vous ne pouvez pas essayer d'utiliser une capacité de dragage si vous n'avez pas assez de cartes dans votre bibliothèque.
- Une fois que vous avez annoncé que vous appliquez la capacité de dragage d'une carte pour remplacer une pioche, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez mis cette carte dans votre main et meulé les cartes.
- Si vous piochez plusieurs cartes, toutes les pioches sont effectuées une par une. Par exemple, si vous devez piocher deux cartes et que vous remplacez la première pioche par une capacité de dragage, une autre carte avec une capacité de dragage (y compris celle qui a été meulée par la première capacité de dragage) peut être utilisée pour remplacer la deuxième pioche.

Retour de mécanique de jeu : mentor

Comment les créatures modestes dans votre camp peuvent-elles aspirer à la grandeur ? En prenant pour mentor la Légion de Boros, bien sûr ! Et dire qu'on prétend que ça ne s'apprend pas. Quand une créature avec le *mentor* attaque, vous mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante de force inférieure.

Patron de guerre de la Légion

{2} {R}

Créature : goblin et soldat

2/2

Mentor (*À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.*)

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

- Le mentor compare la force de la créature avec le mentor avec celle de la créature ciblée à deux moments différents : une fois au moment où la capacité déclenchée est mise sur la pile, et une fois au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous souhaitez augmenter la force d'une créature pour que sa capacité de mentor puisse cibler une créature plus grosse, la dernière occasion de le faire est pendant l'étape de début de combat.
- Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à la force de la créature attaquante au moment où la capacité se résout, le mentor n'ajoute pas de marqueur +1/+1. Par exemple, si deux créatures 3/3 avec le mentor attaquent et que les deux déclencheurs de mentor ciblent la même créature 2/2, le premier qui se résout met un marqueur +1/+1 sur elle et le deuxième ne fait rien.
- Si la créature avec le mentor quitte le champ de bataille alors que le mentor est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la créature ciblée a une force inférieure.

Retour de mécanique de jeu : extorsion

Le Syndicat d'Orzhov aime que tout le monde ait une dette envers lui. Dans le cas de la mécanique d'*extorsion*, c'est 1 point de vie, que vous retirerez à vos adversaires en payant {W/B} à chaque fois que vous lancerez un sort.

Gardes de la basilique

{2} {W}

Créature : humain et soldat

1/4

Défenseur

Extorsion (*À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.*)

- Vous pouvez payer {(W/B)} un maximum d'une fois pour chaque capacité déclenchée d'extorsion. Vous décidez de payer ou non quand la capacité se résout.
- La quantité de points de vie que vous gagnez de l'extorsion est basée sur la quantité totale de points de vie perdus, mais pas nécessairement sur le nombre de vos adversaires. Par exemple, si le total de points de vie de votre adversaire ne peut pas changer (par exemple parce que ce joueur contrôle un Emperion de platine), vous ne gagnerez pas de points de vie.
- La capacité d'extorsion ne cible pas de joueur.
- La capacité d'extorsion se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

Retour de mécanique de jeu : spectacle

Le Culte de Rakdos adore les bons spectacles, qui impliquent souvent des blessures graves. Si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez lancer des sorts pour leur coût de *spectacle* et profiter de réductions ou d'effets supplémentaires !

Éclairer la piste

{2} {R}

Rituel

Spectacle {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.*)

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
- La mécanique de spectacle s'intéresse uniquement au fait qu'un adversaire a perdu des points de vie pendant le tour, pas au fait que le total de points de vie de l'adversaire est actuellement inférieur à ce qu'il était. Par exemple, si un adversaire perd 1 point de vie puis gagne 2 points de vie pendant le même tour, vous pouvez lancer un sort pour son coût de spectacle ce tour-ci.
- Le spectacle ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer un rituel avec le spectacle pendant le tour d'un adversaire à moins qu'un autre effet vous permette de le faire, même si ce joueur a perdu des points de vie ce tour-ci.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de spectacle) 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.
- Le coût de spectacle d'une carte est le même quel que soit le nombre de points de vie que vos adversaires ont perdu ou combien d'adversaires ont perdu des points de vie.
- Dans une partie multijoueurs, si un adversaire perd des points de vie et, plus tard pendant le tour, quitte la partie, vous pouvez lancer un sort pour son coût de spectacle. (Si un joueur quitte la partie pendant son tour, ce tour continue sans joueur actif.)

Retour de mécanique de jeu : évolution

Pour le Cartel de Simic, la préservation de la nature compte beaucoup, mais le changement fait partie intégrante de la nature. Les créatures avec l'*évolution* incarnent ce crédo en grandissant à chaque fois qu'une créature de force ou d'endurance supérieure arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Raptor nuageoire

{U}

Créature : oiseau et mutant

0/1

Vol

Évolution (*À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
- Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que l'évolution ne tente de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les caractéristiques.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si l'évolution se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenchera la capacité d'évolution d'une créature 2/2.
- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
- Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure et l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand le déclenchement de l'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.

Retour de mécanique de jeu : peupler

Le Conclave de Selesnya est toujours à la recherche de nouveaux membres. La mécanique de jeu *peupler* vous apporte ces recrues en faisant une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.

Yeux des cieux

{3}{W}

Éphémère

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (*Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.*)

- Peupler ne cible pas le jeton de créature que vous copiez. Vous choisissez ce jeton de créature au moment où vous effectuez l'action de peupler. Vous pouvez choisir n'importe quel jeton de créature que vous contrôlez. Si un sort ou une capacité fait que vous créez un jeton de créature puis vous instruit de peupler (comme le font les Yeux des cieux), vous pouvez choisir de copier le jeton que vous venez de créer, ou vous pouvez choisir de copier un autre jeton de créature que vous contrôlez.
- Si vous choisissez de copier un jeton de créature qui est une copie d'une autre créature, le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques de ce que le jeton original copie.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original 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, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié se déclenchent quand le nouveau jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du jeton copié fonctionnent aussi.
- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abrogation

{X}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où l'Abrogation essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement une valeur de mana de 0.

Acrobate de feu de Rakdos

{B}{B}{R}{R}

Créature : humain et gremlin

4/3

Quand l'Acrobate de feu de Rakdos arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à un adversaire ciblé et 2 blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

- Si vous ne pouvez pas cibler d'adversaire avec la capacité de l'Acrobate de feu de Rakdos, la capacité ne va pas sur la pile. Vous ne pouvez pas faire qu'il inflige 2 blessures à une créature ou un planeswalker. D'un autre côté, si vous choisissez deux cibles légales mais qu'une des cibles est illégale quand la capacité essaie de se résoudre, l'autre est toujours affectée, le cas échéant.

Adaptation forcée

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

- La créature qui gagne le marqueur +1/+1 est celle qui est enchantée par l'Adaptation forcée quand la capacité se résout.
- Si la capacité de l'Adaptation forcée se déclenche mais que l'Adaptation forcée n'est pas sur le champ de bataille quand la capacité se résout, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature qu'elle enchantait quand elle a quitté le champ de bataille.

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- L'Aiguille à sectionner affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, dans le cimetière et l'exil. Par exemple, un joueur ne peut pas activer la capacité de transmutation de l'Imbroglia de mixture si une Aiguille à sectionner avec le nom Imbroglia de mixture est sur le champ de bataille.
- Vous pouvez nommer la carte de votre choix, même si cette carte n'a pas normalement de capacité activée. Vous ne pouvez pas nommer un jeton à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.
- Si vous nommez une carte qui a à la fois une capacité de mana et une autre capacité activée, la capacité de mana peut être activée, mais pas l'autre capacité.
- Une fois que l'Aiguille à sectionner a quitté le champ de bataille, les capacités activées de sources du nom choisi peuvent être activées à nouveau.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par l'Aiguille à sectionner.

Annelure de tisseguivre

{4}{G}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature verte

La créature enchantée gagne +6/+6.

{G}{G}{G}, sacrifiez l'Annelure de tisseguivre : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.

- L'Annelure de tisseguivre peut uniquement enchanter une créature verte. Elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille attachée à une créature non-verte, elle ne peut pas être déplacée sur une créature non-verte, et si la créature à laquelle elle est attachée cesse d'être verte, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire.
-

Archonte brûlant

{6}{W}{W}{W}

Créature : archonte

5/6

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer.

- À moins qu'un effet n'indique explicitement le contraire, une créature qui ne peut pas vous attaquer peut toujours attaquer un planeswalker que vous contrôlez ou une bataille que vous protégez.
-

Argousin d'Orzhov

{1}{B}

Créature : humain et gremlin

1/2

Contact mortel

Au-delà 1 (*Quand cette créature meurt, créez un jeton 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.
-

Aristocrate du cartel

{W}{B}

Créature : humain et conseiller

2/2

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez la couleur quand la capacité se résout.
-

Assassin enivré par la tuerie

{1}{B}

Créature : humain et assassin

1/2

Contact mortel

Emportement (*Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a au moins un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- Vous choisissez si la créature avec l'emportement arrive sur le champ de bataille avec ou sans marqueur +1/+1 au moment où elle arrive sur le champ de bataille. À cet instant, il est trop tard pour qu'un joueur réponde au sort de créature en essayant, par exemple, de le contrecarrer.
- La capacité d'emportement s'applique quel que soit l'endroit depuis lequel la créature arrive sur le champ de bataille.
- Une créature avec l'emportement ne peut pas bloquer si elle a des marqueurs +1/+1 sur elle, pas seulement un marqueur mis sur elle par la capacité d'emportement.
- Mettre un marqueur +1/+1 sur une créature avec l'emportement qui bloque déjà ne la retire pas du combat. Elle continue de bloquer.

Assiégé par les tours

{1} {R}

Rituel

Duplication {1} {R} (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

Une montagne ciblée devient une créature 3/1. C'est toujours un terrain.

- La montagne reste une créature pour le reste de la partie. Elle n'a pas de type de créature.
- 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.
- Au moment où la capacité déclenchée de duplication se résout, vous copiez Assiégé par les tours pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication, même si le sort d'origine n'est plus sur la pile à ce moment-là (par exemple parce qu'il a été contrecarré).
- Les copies créées par la duplication sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Aurélia, archétype de justice

{2} {R} {W}

Créature légendaire : ange

2/5

Vol

Mentor (*À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.*)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

- La dernière capacité d'Aurélia se résout avant que les attaquants ne soient choisis.

- La créature ciblée acquiert le piétinement et la vigilance si elle est à la fois rouge et blanche. Elle ne gagne +2/+0 qu'une fois, même si elle est rouge et blanche, et même si elle n'est ni rouge, ni blanche.
- Une fois que la dernière capacité d'Aurélia s'est résolue, la créature garde les bonus qu'elle a gagnés de cette capacité même si ses couleurs changent.

Bastion de Karn

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Proliférez.

- 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 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 de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueurs sur lui, et que vous choisissiez 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 choisissiez 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.

Bataillon improvisé

{2} {W}

Créature : humain et soldat

3/2

Bataillon — À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

- Le Bataillon improvisé et les autres créatures attaquantes ne sont pas contraints d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.
- Une fois que la capacité du Bataillon improvisé s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.

Bâton de pérégrin

{1}

Artefact

{2}, sacrifiez le Bâton de pérégrin : Exilez une créature ciblée. Renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si un jeton de créature est exilé par la capacité du Bâton de pérégrin, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Bouclier du paria

{5}

Artefact : équipement

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature équipée à la place.

Équipement {3}

- Si le Bouclier du paria n'est pas attaché à une créature, toutes les blessures qui devraient vous être infligées vous sont infligées normalement.
-

Bracelets de l'illusionniste

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois qu'une capacité de la créature équipée est activée, si ce n'est pas une capacité de mana, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Équipement {3}

- 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.
 - La copie aura les mêmes cibles que la capacité 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 la capacité est modale (c'est à dire, si elle dit « Choisissez l'un -- » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.
 - Si la capacité a {X} dans son coût de mana, la valeur de X est copiée.
 - Si le coût d'une capacité activée nécessite que les Bracelets de l'illusionniste ou que la créature équipée soit sacrifiée, la capacité n'est pas copiée. Au moment où la capacité est considérée comme activée (après le paiement de tous les coûts), les Bracelets de l'illusionniste ne sont plus équipés à cette créature.
 - Si les Bracelets de l'illusionniste deviennent d'une manière quelconque équipés à une créature qu'un adversaire contrôle, et qu'une capacité activée (qui n'est pas une capacité de mana) de cette créature est activée, vous contrôlerez la copie de cette capacité.
 - Une capacité de mana est une capacité qui (1) n'est pas une capacité de loyauté, (2) ne cible pas et (3) peut ajouter du mana quand elle se résout.
-

Brisebarrage de Kiora

{5} {U}

Créature : léviathan

5/6

Quand le Brisebarrage de Kiora arrive sur le champ de bataille, 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 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 de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueurs 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.

Briser

{R/G} {R/G}

Éphémère

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

///

Braver

{2} {R} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

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

Bruvac le grandiloquent

{2} {U}

Créature légendaire : humain et conseiller

1/4

Si un adversaire devait meuler au moins une carte, il meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

- Si un joueur a pour instruction de mettre une carte dans son cimetière sans utiliser le mot « meulez » (avec la capacité déclenchée de l’Espion de balustrade par exemple), la capacité de Bruvac ne s’applique pas.
- Comme Bruvac est légendaire, il est improbable qu’un joueur en contrôle deux. Cependant, si cela se produit, chaque adversaire meule quatre fois autant de cartes qu’il le devait à l’origine. S’il en contrôle trois, ses adversaires en meulent huit fois autant, et ainsi de suite.

Capitaine de Feuréal

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

Créature : humain et chevalier

4/3

Mentor (*À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.*)

À chaque fois que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, elle inflige autant de blessures au joueur ciblé.

- La dernière capacité de la Capitaine de Feuréal se déclenche même si elle subit des blessures mortelles. Par exemple, si elle subit des blessures d’une créature 7/7 qu’elle bloque, sa capacité se déclenche et la Capitaine de Feuréal inflige 7 blessures au joueur ciblé.
- Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa capacité déclenchée n’aille sur la pile.

Carambolage

{1}{W}

Éphémère

La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à une créature ciblée est infligée à une autre créature ciblée à la place.

Piochez une carte.

- Si l’une des cibles a quitté le champ de bataille avant que les blessures ne soient infligées, ces blessures ne sont pas redirigées.
- Le contrôleur du Carambolage pioche une carte quand le Carambolage se résout, pas quand les blessures sont redirigées.

Carcasse protéenne

{5}{G}{G}

Créature : bête

6/6

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n’importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Si une carte de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Vous pouvez trouver n’importe quel nombre de cartes de créature, du moment que leur valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6. Par exemple, vous pourriez trouver huit cartes de créature avec une valeur

de mana de 0 et trois avec une valeur de mana de 2, mais vous ne pourriez pas en trouver deux avec une valeur de mana de 4.

Cendreliales

{R}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, les Cendreliales infligent 1 blessure à ce joueur.

\{1\}, sacrifiez les Cendreliales : Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Les Cendreliales infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

- La capacité déclenchée des Cendreliales se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la capacité activée des Cendreliales essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur subit des blessures.
 - Les Cendreliales peuvent être une cible de leur propre capacité activée. La capacité ne se résout pas parce qu'elle n'a pas de cible légale, et aucun joueur ne subit de blessures, mais cela vous permet de sacrifier les Cendreliales sans cibler quoi que ce soit d'autre si vous le souhaitez.
-

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
 - Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
 - Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
- Si vous choisissez le dernier mode, vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de deux cartes pendant que le Charme d'Izzet se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
-

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Le Cherchauloin peut trouver n'importe quel terrain ayant l'un des types de terrain listés, y compris les terrains non-base, même si ce terrain est une forêt en plus d'au moins un de ces types.
-

Colosse de la Porte

{8}

Créature-artefact : construction

8/8

Ce sort coûte \{1\ de moins à lancer pour chaque porte que vous contrôlez.

Le Colosse de la Porte ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois qu'une porte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre le Colosse de la Porte depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Combat titanesque

{1}{G}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Si une des cibles est illégale au moment où le Combat titanesque se résout, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

Condamnation

{W}

Éphémère

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

- Utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie son contrôleur gagne.

Connivence

{2}{U/B}{U/B}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 2.

///

Concoction

{3}{U}{B}

Rituel

Surveillez 3, puis renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- L'effet de la Connivence dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si la force de la créature devient plus élevée après que la Connivence s'est résolue.
- La carte de créature que vous renvoyez avec la Concoction peut être celle que vous venez de surveiller dans votre cimetière.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous surveillez et celui où vous renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille.

Copie d'enchantement

{2} {U}

Enchantement

Vous pouvez faire que la Copie d'enchantement arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel enchantement sur le champ de bataille.

- La Copie d'enchantement copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie lui-même autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dé engagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet non-copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent choisi a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si le permanent choisi est une autre Copie d'enchantement, votre Copie d'enchantement arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié.
- Si le permanent choisi est un jeton, la Copie d'enchantement copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. La Copie d'enchantement ne devient pas un jeton.
- Si la Copie d'enchantement copie une aura de cette manière, vous choisissez ce que l'aura enchantera juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas choisir des permanents qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que cette aura. Ceci ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchantera. Par conséquent, un permanent avec la défense talismanique d'un adversaire peut être choisi de cette manière. Le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, et par conséquent, un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si l'aura n'a rien de légal à enchanter, la Copie d'enchantement reste dans sa zone actuelle (à moins qu'elle ne soit un sort, auquel cas elle est mise dans le cimetière de son propriétaire).
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand la Copie d'enchantement 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 » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- Si la Copie d'enchantement arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, la Copie d'enchantement ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, la Copie d'enchantement arrive simplement sur le champ de bataille comme un enchantement avec une capacité sans utilité. Nous sommes certains que vous aviez vos raisons.

Corde d'adjuration

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

Éphémère

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.*)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Quand vous utilisez la convocation 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 alors engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez la Corde d'adjuration et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{G}{G}{G}. Si vous engagez deux créatures vertes et deux créatures rouges, vous devrez payer {1}{G}.

Corps de bombardiers

{1}{R}

Créature : humain et soldat

1/2

Bataillon — À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Les trois créatures attaquantes ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.
- Une fois qu'une capacité de bataillon s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.

Courtière d'Azorius

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/1

Quand la Courtière d'Azorius arrive sur le champ de bataille, détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.*)

- 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. Personne ne peut activer les capacités activées, y compris les capacités de mana, d'un permanent détenu.
- Les capacités statiques d'un permanent détenu s'appliquent toujours. Les capacités déclenchées d'un permanent détenu peuvent toujours se déclencher.
- Si une créature est déjà en train d'attaquer ou de bloquer quand elle est détenue, elle n'est pas retirée du combat. Elle continue d'attaquer ou de bloquer.

- Si une capacité activée du permanent est sur la pile quand ce permanent est détenu, la capacité ne sera pas affectée.
- Si un permanent non-créature est détenu et qu'il se transforme plus tard en créature, il ne pourra ni attaquer ni bloquer.
- Quand un joueur quitte une partie en multijoueurs, tout effet continu avec une durée allant jusqu'au prochain tour de ce joueur ou jusqu'à un point spécifique pendant ce tour durera jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Il n'expire pas immédiatement et il ne dure pas indéfiniment.

Crabe céphalosquale

{2} {G} {U}

Créature : requin et pieuvre et crabe

4/4

{2} {G} {U} : 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 Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- La capacité déclenchée du Crabe céphalosquale peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
- Une capacité qui se déclenche quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenche si ce permanent arrive sur le champ de bataille avec ces marqueurs d'une manière quelconque.
- 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.

Décèlement

{B/G} {B/G}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

///

Dessein

{4} {B} {G}

Rituel

Vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Puis toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

- Le Dessein ne cible pas la créature pour recevoir des marqueurs +1/+1. Vous pouvez le lancer même si vous ne contrôlez aucune créature.

- Le Dessen 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.
-

Défenses nées des racines

{2}{W}

Éphémère

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. *(Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

- Les Défenses nées des racines affectent uniquement les créatures que vous contrôlez après avoir peuplé au moment où elles se résolvent. Le jeton de créature que vous créez acquiert l'indestructible, mais pas les créatures que vous commencez à contrôler plus tard ce tour-ci.
-

Déférence

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

- La Déférence peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Ce sort ne sera pas contrecarré ou renvoyé dans la main de son propriétaire, mais vous piocherez une carte.
 - Si vous ciblez avec la Déférence une carte qui a été lancée avec le flashback, la carte sera quand même exilée.
-

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

- Le Défoncecrâne cible uniquement le joueur ou le planeswalker. Si ce joueur ou ce planeswalker est une cible illégale quand le Défoncecrâne essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Les sorts et capacités qui feraient gagner des points de vie à un joueur ou qui préviendraient des blessures se résolvent toujours, mais la partie concernant le gain de points de vie et la prévention des blessures n'a aucun effet.
- Les effets qui remplaceraient le gain de points de vie par un autre effet ne s'appliquent pas parce qu'il est impossible pour les joueurs de gagner des points de vie.
- Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur à un nombre spécifique, et que ce nombre est supérieur au total de points de vie actuel du joueur, cette partie de l'effet ne fait rien. (Si la valeur est inférieure au total de points de vie actuel de ce joueur, l'effet fonctionne normalement.)

Des yeux partout

{2} {U}

Enchantement

Au début de votre entretien, regard 1.

{5} {U} : Échangez le contrôle de Des yeux partout contre celui d'un permanent non-terrain ciblé. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- L'effet de la dernière capacité de Des yeux partout dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si Des yeux partout quitte le champ de bataille.
- Au moment où la dernière capacité de Des yeux partout se résout, Des yeux partout doit être sur le champ de bataille et le permanent non-terrain ciblé doit être une cible légale. Si l'un de ces aspects n'est pas vrai, la capacité ne fait rien.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, l'effet qui vous donne le contrôle du permanent non-terrain ciblé se termine.

Descente dans l'Infini

{8} {U} {U} {U} {U}

Rituel

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main jusqu'à votre prochain tour.

- Vous n'êtes pas contraint de vous défausser de cartes pendant l'étape de nettoyage du tour où vous lancez la Descente dans l'Infini. Vous devrez vous défausser de cartes pour revenir à votre taille de main maximale pendant l'étape de nettoyage de votre prochain tour.
- Si vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée, vous révélez chaque carte avant de la piocher.

Diable du carnage

{1} {B} {R}

Créature : diable

3/3

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Vous contrôlez la capacité déclenchée du Diable du carnage et choisissez la cible, peu importe qui a sacrifié le permanent.
- Si un permanent est sacrifié pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la capacité du Diable du carnage se résout avant ce sort ou cette capacité. À l'inverse, si un permanent est sacrifié pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant que la capacité du Diable du carnage soit mise sur la pile.

- Le Diable du carnage lui-même ne permet pas à un joueur de sacrifier des permanents. Sa capacité se déclenche à chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent à cause d'un autre sort, d'une autre capacité ou qu'un coût instruit le joueur de le faire.
- Si vous sacrifiez le Diable du carnage, sa capacité se déclenche.
- Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n'est pas sacrifié.

Domri Rade

{1} {R} {G}

Planeswalker légendaire : Domri

3

+1: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

-2: Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

- Quand vous résolvez la première capacité de Domri, si la carte que vous regardez n'est pas une carte de créature, ou que c'est une carte de créature que vous ne voulez pas mettre dans votre main, vous la remettez simplement au-dessus de votre bibliothèque. Vous ne la révéléz pas ni ne dites pourquoi vous la remettez.
- La deuxième cible de la deuxième capacité de Domri peut être une autre créature que vous contrôlez, mais ce ne peut pas être la même créature que la première cible.
- Si une des cibles de la deuxième capacité de Domri est illégale quand la capacité essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
- Si une créature a la double initiative et le piétinement, les blessures de combat qu'elle a assignées pendant la première étape des blessures de combat seront prises en compte au moment de déterminer combien de blessures elle peut infliger avec le piétinement dans la deuxième étape des blessures de combat. Si chaque créature bloqueuse est détruite pendant la première étape des blessures de combat, toutes les blessures doivent être attribuées au joueur défenseur, au planeswalker défenseur ou à la bataille défensive pendant la deuxième étape des blessures de combat.

Doublure d'étincelles

{3} {U}

Créature : illusion

0/0

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

- La Doublure d'étincelles copie exactement ce qui était imprimé sur le permanent d'origine (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.

- La Doublure d'étincelles n'est pas légendaire si elle copie un permanent légendaire, et cette exception est copiable. Si quelque chose d'autre copie la Doublure d'étincelles plus tard, cette copie ne sera pas non plus légendaire. Si vous contrôlez au moins deux permanents avec le même nom, mais qu'un seul est légendaire, la « règle de légende » ne s'applique pas.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si le permanent choisi est une autre Doublure d'étincelles), la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié.
- Si le permanent choisi est un jeton, la Doublure d'étincelles copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. La Doublure d'étincelles ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand la Doublure d'étincelles 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 choisi fonctionnent aussi.
- Si elle copie un planeswalker, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille avec le nombre approprié de marqueurs « loyauté » imprimé sur la carte plus un. Si elle copie une créature, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle, en plus de tout marqueur qui sera mis sur elle par les capacités qu'elle a copiées et d'autres capacités d'autres objets.
- Si le permanent copié est affecté par un effet modificateur de type, la Doublure d'étincelles peut arriver sur le champ de bataille avec des types de permanent différents de ceux que le permanent copié a actuellement. Utilisez les caractéristiques de la Doublure d'étincelles au moment où elle arrive sur le champ de bataille, pas celles du permanent copié, pour déterminer si elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur supplémentaire sur elle. Notamment, si la Doublure d'étincelles copie un planeswalker Gideon qui est une créature parce que sa capacité de loyauté l'a fait devenir une créature planeswalker, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en tant que planeswalker non-créature et ne gagne pas de marqueur +1/+1. En revanche, si la Doublure d'étincelles copie Gideon Lamenoire pendant votre tour, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en tant que créature planeswalker et gagne les deux sortes de marqueur.
- Si la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, elle ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir une créature ou un planeswalker qui est déjà sur le champ de bataille.

Drakôn crépitant

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

Créature : drakôn

*/4

Vol

La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

- Si des cartes exilées que vous possédez sont face cachée, elles n'ont pas de caractéristiques. Si ce sont normalement des éphémères ou des rituels, ils ne sont pas comptés.

- La capacité qui définit la force du Drakôn crépitant fonctionne dans toutes les zones.
-

Dragon des fosses de Rakdos

{2} {R} {R}

Créature : dragon

3/3

{R} {R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Acharnement — Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

- Si le Dragon des fosses de Rakdos perd la double initiative après que les blessures de combat d'initiative ont été infligées, il n'inflige pas de blessures pendant l'étape des blessures de combat normale.
-

Éclair chercheur

{2} {R} {R}

Éphémère

L'Éclair chercheur inflige 4 blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature ayant le même nom que cette créature.

- L'Éclair chercheur n'a qu'une cible. Les autres créatures de ce nom ne sont pas ciblées. Par exemple, une créature avec la défense talismanique subit des blessures si elle a le même nom que la créature ciblée.
 - À moins qu'un jeton ne soit une copie d'un autre permanent, ou ait explicitement reçu un nom avec l'effet qui l'a créé, son nom est « Jeton » plus les sous-types qu'il a reçus au moment où il a été créé. Par exemple, si un effet créé un jeton de créature 1/1 Soldat, ce jeton est appelé « Jeton Soldat ».
-

Éclairer la piste

{2} {R}

Rituel

Spectacle {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.*)

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Éclairer la piste ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. 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.
 - Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
 - Si vous ne jouez pas une carte exilée de cette manière, elle reste en exil.
-

Électromancien gobelin

{U} {R}

Créature : gobelin et sorcier

2/2

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

- Deux Électromanciens gobelins feront que les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer, et ainsi de suite.
 - 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.
 - L'effet de l'Électromancien gobelin ne réduit que le mana générique du coût total du sort.
-

Élite de Boros

{W}

Créature : humain et soldat

1/1

Bataillon — À chaque fois que l'Élite de Boros et au moins deux autres créatures attaquent, l'Élite de Boros gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Les trois créatures attaquantes ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.
 - Une fois qu'une capacité de bataillon s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.
-

Enjambeur mortus

{1} {U} {B}

Créature : squelette

1/1

Quand l'Enjambeur mortus meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

- L'Enjambeur mortus revient dans la main de son propriétaire uniquement s'il est encore dans le cimetière quand sa capacité se résout.
-

Épée des Paruns

{4}

Artefact : équipement

Tant que la créature équipée est engagée, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Tant que la créature équipée est dégagée, les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2.

{3} : Vous pouvez engager ou dégager la créature équipée.

Équipement {3}

- Si la créature équipée devient engagée, les créatures dégagées que vous contrôlez perdent immédiatement le bonus de +0/+2. Ceci peut rendre mortelles des blessures non-mortelles qui leur ont déjà été infligées ce tour-ci. Les Paruns préféreraient que vous fassiez preuve de prudence.

Escogriffe des égouts

{2} {B}

Créature : zombie

2/1

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

Récupération {2} {B} (*{2} {B}*), exilez cette carte depuis votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Exiler la carte de créature avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte de créature du cimetière.

Escouflenfer tyran

{4} {R} {R}

Créature : dragon

6/5

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

- Si vous ne contrôlez pas au moins vingt artefacts au début de votre entretien, la dernière capacité de l'Escouflenfer tyran ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau quand elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez plus au moins vingt artefacts à ce moment-là, la capacité ne fera rien.

Espion de balustrade

{3} {B}

Créature : vampire et gredin

2/3

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

- La carte de terrain qu'il révèle, le cas échéant, est incluse dans les cartes mises dans son cimetière.
- Si le joueur ciblé n'a pas de carte de terrain dans sa bibliothèque, toutes les cartes de cette bibliothèque sont révélées et mises dans son cimetière.

Étherplasma

{2} {U} {U}

Créature : illusion

1/1

À chaque fois que l'Étherplasma bloque une créature, vous pouvez renvoyer l'Étherplasma dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main bloquant cette créature.

- L'Étherplasma reviendra dans votre main avant que les blessures de combat ne soient attribuées.
- Si vous voulez, vous pouvez renvoyer l'Étherplasma dans votre main et ne rien mettre sur le champ de bataille. La créature attaquante sera toujours considérée comme bloquée, et ne pourra donc pas vous infliger des blessures de combat à moins qu'elle n'ait le piétinement ou une capacité similaire.
- La créature que vous mettez sur le champ de bataille peut être l'Étherplasma que vous venez de renvoyer dans votre main.
- La créature que vous mettez sur le champ de bataille depuis votre main bloque la créature attaquante, même si le blocage n'a pas pu être déclaré légalement (par exemple, si cette créature arrive sur le champ de bataille engagée, ou qu'elle ne peut pas bloquer, ou que la créature attaquante a la protection contre elle).
- Même si la créature qui arrive sur le champ de bataille bloque, elle n'a jamais été déclarée comme une créature bloqueuse en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature bloque (comme la capacité de l'Étherplasma par exemple).

Étreinte de la Citerraine

{2} {B}

Éphémère

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous gagnez 4 points de vie.

- Vous pouvez quand même gagner 4 points de vie même si l'adversaire ciblé ne peut pas sacrifier de créature.
 - Le fait que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 est vérifié uniquement après que votre adversaire a sacrifié une créature. Si une créature que vous possédez avec une force supérieure ou égale à 4 a été exilée jusqu'à ce que la créature sacrifiée ait quitté le champ de bataille, cette créature retourne sur le champ de bataille avant la vérification, et par conséquent, elle compte. Cependant, les capacités qui se déclenchent à la mort de la créature sacrifiée ne sont pas encore résolues quand vous vérifiez quelles créatures vous contrôlez.
 - Vous gagnez seulement 4 points de vie, même si vous contrôlez plus d'une créature de force supérieure ou égale à 4.
-

Exaltation angélique

{3}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité de l'Exaltation angélique ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où la capacité de l'Exaltation angélique commence à se résoudre. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.

Expansion

{U/R}{U/R}

Éphémère

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

///

Explosion

{X}{U}{U}{R}{R}

Éphémère

L'Explosion inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Le joueur ciblé pioche X cartes.

- L'Expansion peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana appropriée, pas seulement un sort qui a des cibles.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez la valeur de mana de ce sort.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- 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.
- Tout choix effectué au moment où un sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.

- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- Si l'une des deux cibles de l'Explosion devient illégale, l'autre est affectée de la façon appropriée.

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

1/1

Évolution (*À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un :

Régénérez l'Expérience Un. (*La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.*)

- 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 l'Expérience Un peuvent devenir mortelles si vous lui retirez des marqueurs +1/+1 pendant ce tour-là. Dans ce cas, elle meurt avant que la capacité activée qui devrait la régénérer se résolve.

Façonneur de peste

{2}{B}

Créature : humain et shaman

3/2

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausser d'une carte.

- Au moment où la capacité du Façonneur de peste se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les permanents choisis sont ensuite sacrifiés en même temps. Ensuite, chaque joueur dans le même ordre qui ne pouvait pas sacrifier un permanent choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis les cartes choisies sont défaussées en même temps.
- Chaque joueur choisit un permanent à sacrifier parmi les créatures et les planeswalkers que ce joueur contrôle. Vous ne choisissez pas quel type de permanent les autres joueurs doivent sacrifier.
- Le Façonneur de peste peut être la créature que son contrôleur sacrifie à sa propre capacité.

Faillie 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.

Faucheur de minuit

{2} {B}

Créature : zombie et chevalier

3/2

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

- La capacité du Faucheur de minuit se déclenche quand il meurt et s'il n'est pas un jeton.
- Si le Faucheur de minuit meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité du Faucheur de minuit se déclenche pour chacune d'elles.

Fblthp, l'égaré

{1} {U}

Créature légendaire : homoncule

1/1

Quand Fblthp, l'égaré arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. S'il est arrivé ou qu'il a été lancé depuis votre bibliothèque, piochez deux cartes à la place. Quand Fblthp devient la cible d'un sort, mélangez Fblthp dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Il n'y a normalement aucun moyen de lancer Fblthp depuis votre bibliothèque ou de faire qu'il arrive sur le champ de bataille depuis votre bibliothèque. Vous devrez utiliser d'autres effets pour trouver Fblthp afin de piocher la carte bonus.
- Si un effet exile Fblthp depuis votre bibliothèque et vous permet ensuite de lancer cette carte, elle est lancée depuis l'exil, pas depuis votre bibliothèque.
- La dernière capacité de Fblthp ne se déclenche que s'il est sur le champ de bataille quand il devient la cible d'un sort.
- La dernière capacité de Fblthp se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si le sort qui cible Fblthp n'a pas d'autres cibles, il ne se résout pas (parce qu'il n'a plus de cible légale après que Fblthp s'est entièrement égaré dans votre bibliothèque).

Fers de la foi
{3}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : permanent
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille,
vous gagnez 4 points de vie.
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et
ses capacités activées ne peuvent pas être activées à
moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où les Fers de la foi essaient de se résoudre, ils ne se résolvent pas. Ils n'arrivent pas sur le champ de bataille et leur capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.
- Les Fers de la foi n'empêchent pas les capacités statiques, les capacités déclenchées ou les capacités de mana de fonctionner. Une capacité de mana est une capacité qui produit du mana, pas une capacité qui coûte du mana.

Fête fracassante
{R}
Rituel
Duplication {R}
Détruisez un artefact ciblé.

- Au moment où la capacité déclenchée de duplication se résout, vous copiez la Fête fracassante pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication, même si le sort d'origine n'est plus sur la pile à ce moment-là (par exemple parce qu'il a été contrecarré).
- Les copies créées par la duplication sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Fin du labyrinthe
Terrain
La Fin du Labyrinthe arrive sur le champ de bataille
engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, renvoyez la Fin du labyrinthe dans la main de
son propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une
carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez. Si vous contrôlez au moins dix cartes de porte
ayant des noms différents, vous gagnez la partie.

- Renvoyer la Fin du labyrinthe dans la main de son propriétaire fait partie du coût d'activation de sa dernière capacité. Une fois que cette capacité est annoncée, les joueurs ne peuvent pas y répondre avant que vous n'ayez payé son coût d'activation et renvoyé la Fin du labyrinthe en main.
- Quand la dernière capacité de la Fin du labyrinthe se résout, vous cherchez une porte et la mettez sur le champ de bataille avant de vérifier si vous gagnez la partie. Cette vérification a lieu même si vous ne

mettez pas de porte sur le champ de bataille de cette manière. Cette vérification n'a lieu qu'au moment où la capacité se résout, et pas à d'autres moments.

- Mettre une porte sur le champ de bataille avec la Fin du labyrinthe ne compte pas comme le terrain que vous pouvez jouer pendant votre tour. Si c'est votre tour, vous pouvez jouer la Fin du labyrinthe ou une autre carte de terrain de votre main après la résolution de sa capacité.
- Contrôler plusieurs portes du même nom n'a aucun effet sur votre capacité à gagner la partie avec la Fin du labyrinthe. Les portes supplémentaires sont simplement ignorées.

Finaude de la rue d'étain

{R}

Créature : gobelin et gremlin

1/1

Célérité

{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

- Activer la capacité de la Finaude de la rue d'étain après qu'elle est devenue bloquée par une créature sans le défenseur ne la fait pas devenir non-bloquée.

Formation inébranlable

{2} {W}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Addenda — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La Formation inébranlable affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas l'indestructible ou la vigilance et ne gagnent pas de marqueur +1/+1.
- Les capacités d'addenda des sorts d'éphémère s'appliquent pendant que le sort se résout, pas immédiatement après l'avoir lancé. Si le sort est contrecarré, vous n'obtenez pas le bonus d'addenda.
- Si un effet copie un sort avec une capacité d'addenda pendant qu'il est sur la pile, la copie n'a pas été lancée du tout, donc vous ne gagnez pas le bonus d'addenda.

Frisson rampant

{3} {B}

Rituel

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, le Frisson rampant fait perdre 6 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 3 points de vie.
-

Garde de l'armurerie

{3}{W}

Créature : géant et soldat

2/5

Le Garde de l'armurerie a la vigilance tant que vous contrôlez une porte.

- La vigilance importe uniquement quand le Garde de l'armurerie est déclaré comme créature attaquante. Si le Garde de l'armurerie est déjà en train d'attaquer, perdre le contrôle de votre unique porte ne fait pas que le Garde de l'armurerie devienne engagé ou quitte le combat.
-

Garde du corps wojek

{2}{R}

Créature : humain et soldat

3/3

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Le Garde du corps wojek ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

- Si vous contrôlez plus d'un Garde du corps wojek, ils peuvent attaquer ou bloquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque ou ne bloque.
 - Bien que le Garde du corps wojek ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille. Par exemple, le Garde du corps wojek peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle. De même, les autres créatures bloqueuses ne sont pas contraintes de bloquer la même créature que le Garde du corps wojek.
 - Une fois que le Garde du corps wojek a attaqué ou bloqué, il reste au combat même si vous ne contrôlez plus d'autre créature attaquante ou bloqueuse.
 - Si un effet dit que le Garde du corps wojek attaque ou bloque si possible et que vous contrôlez une autre créature capable d'attaquer ou de bloquer, vous devez attaquer ou bloquer avec le Garde du corps wojek et une autre créature.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, le Garde du corps wojek peut attaquer ou bloquer en même temps qu'une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque ou ne bloque.
-

Géant rixesang

{2} {R} {R}

Créature : géant

4/3

Piétinement

Emportement (*Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a au moins un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- Vous choisissez si la créature avec l'emportement arrive sur le champ de bataille avec ou sans marqueur +1/+1 au moment où elle arrive sur le champ de bataille. À cet instant, il est trop tard pour qu'un joueur réponde au sort de créature en essayant, par exemple, de le contrecarrer.
- La capacité d'emportement s'applique quel que soit l'endroit depuis lequel la créature arrive sur le champ de bataille.
- Une créature avec l'emportement ne peut pas bloquer si elle a des marqueurs +1/+1 sur elle, pas seulement un marqueur mis sur elle par la capacité d'emportement.
- Mettre un marqueur +1/+1 sur une créature avec l'emportement qui bloque déjà ne la retire pas du combat. Elle continue de bloquer.

Ghildmage d'Azorius

{W/U} {W/U}

Créature : vedalken et sorcier

2/2

{2} {W} : Engagez une créature ciblée.

{2} {U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (*Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.*)

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.

Ghildmage d'Izzet

{U/R} {U/R}

Créature : humain et sorcier

2/2

{2} {U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{2} {R} : Copiez un sort de rituel ciblé que vous contrôlez ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les capacités du Ghildmage d'Izzet peuvent copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana appropriée, pas seulement un sort qui a des cibles.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez la valeur de mana de ce sort.

- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- 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.
- Tout choix effectué au moment où un sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.

Ghildmage de Rakdos

{B/R} {B/R}

Créature : zombie et shaman

2/2

{3} {B}, défaussez-vous d'une carte : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

{3} {R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Gobelin avec la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Si la deuxième capacité est activée pendant l'étape de fin, le jeton n'est pas exilé avant l'étape de fin du prochain tour.

Ghildmage de Simic

{G/U} {G/U}

Créature : elfe et sorcier

2/2

{1} {G} : Déplacez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée sur une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

{1} {U} : Attachez une aura ciblée attachée à un permanent à un autre permanent ayant le même contrôleur.

- Pour la première capacité, la première créature ciblée n'a pas besoin d'avoir un marqueur +1/+1 sur elle. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne fait rien.
- Pour la première capacité, si les deux créatures ciblées ne sont pas contrôlées par le même joueur quand la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Le joueur qui contrôle les deux créatures n'a pas besoin d'être le

même joueur qui les contrôlait quand la capacité a été activée, et ce joueur n'a pas besoin d'être le contrôleur du Ghildmage de Simic.

- Pour la deuxième capacité, seule l'aura est ciblée. Au moment où la capacité se résout, vous choisissez un permanent sur lequel déplacer l'aura. Il ne peut pas s'agir du permanent auquel l'aura est déjà attachée, il doit être contrôlé par le joueur qui contrôle le permanent auquel l'aura est attachée, et il doit pouvoir être enchanté par l'aura. (Peu importe qui contrôle l'aura ou qui contrôle le Ghildmage de Simic.) Si un tel permanent n'existe pas, l'aura ne se déplace pas.

Gideon Lamenoire

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon

4

Tant que c'est votre tour, Gideon Lamenoire est une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

+1: Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

-6 : Exilez le permanent non-terrain ciblé.

- Si un effet fait que Gideon perd toutes ses capacités pendant votre tour, il est toujours une créature Humain et Soldat et un planeswalker Gideon. C'est dû au fait que sa première capacité s'applique avant que cette capacité ne soit perdue.
- Si un équipement devient attaché à Gideon pendant qu'il est une créature, il devient détaché pendant le prochain entretien qui n'est pas le vôtre. C'est aussi vrai pour toute aura qui devient attachée à Gideon et qui ne peut pas enchanter un planeswalker non-créature.
- Tout marqueur mis sur Gideon reste sur lui quand il n'est pas une créature, et ce même s'il n'a aucun effet sur un planeswalker non-créature.
- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Gideon pendant votre tour, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus précisément, les blessures sont marquées sur Gideon (puisque'il est une créature), et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (puisque'il est un planeswalker). Bien qu'il ait l'indestructible, si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Vous choisissez quelle capacité la créature ciblée acquiert au moment où la première capacité de loyauté de Gideon se résout, pas au moment où vous l'activez.

Gigantoplasme

{3}{U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que le Gigantoplasme arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « {X} :

Cette créature a une force et une endurance de base de X/X. »

- La capacité activée que le Gigantoplasme se donne à lui-même devient une partie de ses valeurs copiables. À moins que la capacité soit remplacée par un autre effet de copie, une créature qui est une copie du Gigantoplasme a cette capacité.
 - Cependant, l'effet de cette capacité n'est pas copiable. Autrement dit, si le Gigantoplasme est une copie d'une créature avec une force et une endurance de base de 2/2 et que vous activez sa capacité pour en faire une créature 4/4, une autre créature qui devient une copie du Gigantoplasme a une force et une endurance de base de 2/2.
 - La capacité activée que le Gigantoplasme se donne à lui-même n'a pas de durée. Elle dure jusqu'à ce que le Gigantoplasme quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet la remplace (par exemple si vous activez la capacité à nouveau une fois que vous avez davantage de mana disponible.) Chaque fois que la capacité se résout, elle remplace les effets précédents qui définissaient sa force et son endurance, y compris les activations précédentes de la capacité. Les effets qui modifient la force et l'endurance du Gigantoplasme autrement, y compris les marqueurs +1/+1, s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet.
 - Le Gigantoplasme copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si le Gigantoplasme n'est pas une créature (par exemple parce qu'il a copié un terrain qui était devenu temporairement une créature), vous pouvez quand même activer la capacité « {X} : Cette créature a une force et une endurance de base de X/X. » Cependant, cette capacité n'aura aucun effet et elle ne fera pas que le Gigantoplasme devienne une créature.
 - Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est 0. La capacité que le Gigantoplasme se donne à lui-même n'affecte pas un {X} dans son coût de mana.
 - Si la créature choisie copie autre chose (par exemple si la créature choisie est un autre Gigantoplasme), le Gigantoplasme arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie copiait (plus toute capacité qu'elle a acquise dans le cadre du processus de copie, le cas échéant).
 - Si la créature choisie est un jeton, le Gigantoplasme copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Le Gigantoplasme n'est pas un jeton, même s'il en copie un.
 - Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Gigantoplasme arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
 - Si le Gigantoplasme arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
 - Vous pouvez choisir de ne rien copier. Le Gigantoplasme arrive alors sur le champ de bataille comme une créature 0/0 Changeforme, et il est probablement envoyé immédiatement au cimetière.
-

Gobelin des rues

{2} {R}

Créature : gobelin 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.
-

Gredin maître des clés

{3} {U}

Créature : humain et gredin

3/2

Le Gredin maître des clés ne peut pas être bloqué.
Quand le Gredin maître des clés arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité du Gredin maître des clés n'est pas optionnelle. Si le Gredin maître des clés est la seule créature que vous contrôlez quand la capacité se résout, vous devrez la renvoyer dans la main de son propriétaire.
-

Habitante de la ruelle des Ombres

{B}

Créature : vampire et gredin

1/1

À chaque fois qu'une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)*

- La créature noire qui est arrivée sur le champ de bataille peut être choisie comme cible par la capacité de l'Habitante de la ruelle des Ombres, mais elle ne peut pas attaquer ce tour-là à moins qu'elle ait aussi la célérité.
 - L'Habitante de la ruelle des Ombres peut être choisie comme cible pour sa propre capacité.
-

Hachecorne déchaîné

{4} {G}

Créature : bête

4/4

Émeute *(Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)*

- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou célérité, et ils ne peuvent pas agir pendant que la créature est sur le champ de bataille sans l'un ou l'autre.
- Si une créature qui arrive sur le champ de bataille a l'émeute mais ne peut pas avoir de marqueur +1/+1 mis sur elle, elle acquiert la célérité.
- Si vous choisissez que la créature acquière la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.

Hélice d'éclairs

{R} {W}

Éphémère

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

- Si la cible choisie est illégale quand l'Hélice d'éclairs essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.

Héritage mal acquis

{3} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, l'Héritage mal acquis inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{5} {B}, sacrifiez l'Héritage mal acquis : Il inflige 4 blessures à un adversaire ciblé et vous gagnez 4 points de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de l'Héritage mal acquis fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

Hussard céleste

{3} {W} {U}

Créature : humain et chevalier

4/3

Vol

Quand le Hussard céleste arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Prévision — Engagez deux créatures blanches et/ou bleues dégagées que vous contrôlez, révélez le Hussard céleste depuis votre main : Piochez une carte. (*N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.*)

- Vous pouvez engager deux créatures blanches et/ou bleues dégagées que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité de prévision du Hussard céleste.

Idée radicale

{1}{U}

Éphémère

Piochez une carte.

Relancez (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.*)

- Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps quand vous lancez un sort avec relancer, 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 avec relancer est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.

Ilharg, le Sanglier terrasseur

{3}{R}{R}

Créature légendaire : sanglier et dieu

6/6

Piétinement

À chaque fois qu'Ilharg, le Sanglier terrasseur attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature, engagée et attaquante, depuis votre main.

Renvoyez cette créature dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

Quand Ilharg, le Sanglier terrasseur meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille la nouvelle créature attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle qu'Ilharg attaque.
- Même si la nouvelle créature attaque, elle n'est jamais déclarée comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque comme celles du Bataillon improvisé).
- Si la nouvelle créature quitte le champ de bataille avant l'étape de fin, probablement parce qu'elle est morte en combat, la carte reste dans sa zone actuelle. Elle n'est pas renvoyée dans votre main.
- Si la nouvelle créature a une capacité qui se déclenche au début de l'étape de fin, cette capacité se déclenche et se résout même si la créature est renvoyée dans votre main pendant l'étape de fin avant que cette capacité ne se résolve.
- Si Ilharg quitte le cimetière ou l'exil pendant que sa dernière capacité est sur la pile, il reste dans sa nouvelle zone, même si cette zone est un cimetière ou l'exil.

- Si le propriétaire d'Ilharg a deux cartes ou moins dans sa bibliothèque, il est mis au-dessous de sa bibliothèque au moment où sa dernière capacité se résout.
- Si vous contrôlez l'Ilharg d'un autre joueur quand il meurt, vous décidez si vous mettez cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire.
- Si un effet exile Ilharg et le renvoie immédiatement sur le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche, mais elle n'a aucun effet. Cependant, si un effet l'exile et devait le renvoyer un peu plus tard sur le champ de bataille, la capacité d'Ilharg peut renvoyer cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire en premier. Si c'est le cas, l'effet qui l'a exilé ne le renverra pas plus tard.
- Dans une partie multijoueurs, si vous mettez l'Ilharg d'un autre joueur sur le champ de bataille sous votre contrôle, il est exilé au moment où vous quittez la partie. Si vous étiez encore le contrôleur de cet Ilharg, vous contrôleriez sa capacité déclenchée, mais vous avez quitté la partie. Cette capacité ne se résout pas et la carte reste en exil. De même, si vous perdez la partie au moment même où l'Ilharg d'un autre joueur que vous aviez mis sur le champ de bataille est détruit, il reste dans le cimetière de son propriétaire.
- Si Ilharg meurt et qu'il est votre commandant, vous pouvez le mettre dans la zone de commandement avant que sa capacité ne le mette dans votre bibliothèque. Si vous sauvez votre commandant de cette manière, il n'est pas mis dans votre bibliothèque. C'est aussi vrai s'il devait être exilé.

Incursions périlleuses

{3}{G}{G}

Enchantement

{1}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Vous pouvez trouver n'importe quelle carte avec plaine, île, marais, montagne ou forêt dans sa ligne de type. Le terrain n'a pas besoin d'être un terrain de base, vous pouvez donc trouver un terrain comme le Tombeau luxuriant ou l'Île tropicale.

Jugement sommaire

{1}{W}

Éphémère

Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée.

Addenda — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, il inflige 5 blessures à la place.

- Les capacités d'addenda des sorts d'éphémère s'appliquent pendant que le sort se résout, pas immédiatement après l'avoir lancé. Si le sort est contrecarré, vous n'obtenez pas le bonus d'addenda.
- Si un effet copie un sort avec une capacité d'addenda pendant qu'il est sur la pile, la copie n'a pas été lancée du tout, donc vous ne gagnez pas le bonus d'addenda.

Justicière d'Azorius

{2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand la Justicière d'Azorius arrive sur le champ de bataille, détenez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. (*Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.*)

- Les deux créatures peuvent être contrôlées par le même adversaire ou des adversaires différents.
- 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. Personne ne peut activer les capacités activées, y compris les capacités de mana, d'un permanent détenu.
- Les capacités statiques d'un permanent détenu s'appliquent toujours. Les capacités déclenchées d'un permanent détenu peuvent toujours se déclencher.
- Si une créature est déjà en train d'attaquer ou de bloquer quand elle est détenue, elle n'est pas retirée du combat. Elle continue d'attaquer ou de bloquer.
- Si une capacité activée du permanent est sur la pile quand ce permanent est détenu, la capacité ne sera pas affectée.
- Si un permanent non-créature est détenu et qu'il se transforme plus tard en créature, il ne pourra ni attaquer ni bloquer.
- Quand un joueur quitte une partie en multijoueurs, tout effet continu avec une durée allant jusqu'au prochain tour de ce joueur ou jusqu'à un point spécifique pendant ce tour durera jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Il n'expire pas immédiatement et il ne dure pas indéfiniment.

Karlov du Conseil fantôme

{W}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil fantôme.

{W}{B}, retirez six marqueurs +1/+1 de Karlov du

Conseil fantôme : Exilez une créature ciblée.

- La capacité se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'un point de vie d'une créature attaquante avec le lien de vie ou de 4 points de vie des Fers de la foi.
 - Une créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement unique 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 se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie inflige des blessures de combat à plusieurs joueurs ou permanents en même temps (peut-être 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.
 - 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.
-

Karn, le grand créateur

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

5

Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

+1: Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à sa valeur de mana.

-2: Vous pouvez révéler une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou choisir une carte d'artefact face visible que vous possédez en exil. Mettez cette carte dans votre main.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par Karn.
- La première capacité de Karn affecte uniquement les artefacts sur le champ de bataille. Les capacités activées qui fonctionnent dans d'autres zones peuvent toujours être activées.
- 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.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- La dernière capacité de Karn ne peut pas affecter une carte face cachée en exil, et ce même si vous savez que c'est une carte d'artefact.
- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Kaya, usurpatrice d'Orzhov

{1}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Kaya

3

+1: Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique. Vous gagnez 2 points de vie si au moins une carte de créature a été exilée de cette manière.

-1: Exilez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

-5: Kaya, usurpatrice d'Orzhov inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes que ce joueur possède en exil et vous gagnez autant de points de vie.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement une valeur de mana de 0.

- La dernière capacité de Kaya vous fait gagner un nombre de points de vie égal au nombre de cartes que le joueur ciblé possède en exil, même si un effet lui fait infliger plus ou moins que ce nombre de blessures à ce joueur.

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.

La Massacreuse

{3} {B} {B}

Créature légendaire : humain et assassin

4/4

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille de La Massacreuse et sa capacité déclenchée à retardement affectent chacune uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où elles se résolvent. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent des créatures plus tard dans le tour ne gagnent pas -1/-1 à moins que la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche et ne se résolve à nouveau plus tard.
 - Une fois que la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de La Massacreuse s'est déclenchée, peu importe que La Massacreuse reste sur le champ de bataille. La capacité déclenchée à retardement est créée au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout.
 - Les créatures qui meurent pendant que la capacité déclenchée de La Massacreuse est toujours sur la pile ne provoquent pas le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement car cette capacité déclenchée à retardement n'a pas encore été créée.
 - Une créature qui a une endurance de 0 ne meurt pas immédiatement. Au lieu de cela, la créature meurt la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Cela signifie que n'importe quelle créature dont l'endurance devient 0 au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de La Massacreuse se résout reste sur le champ de bataille jusqu'à ce que la capacité déclenchée à retardement ait été créée.
 - Si plusieurs créatures meurent en même temps, la capacité déclenchée à retardement de La Massacreuse se déclenche autant de fois.
-

Lame-brandon

{1}{B}

Éphémère

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Lame-brandon essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

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.

Lavinia, renégate d'Azorius

{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts non-créature avec une valeur de mana supérieure au nombre de terrains que ce joueur contrôle.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

- Les effets qui modifient ou remplacent le coût de lancement d'un sort (comme le flashback ou lancer un sort sans payer son coût de mana à cause de la suspension) n'affectent pas la valeur de mana du sort. Ils ne modifient donc pas le fait que la première capacité de Lavinia empêche ce sort d'être lancé.
 - Les joueurs peuvent lancer des sorts en sachant que la deuxième capacité de Lavinia les contrecarrera. Toute capacité qui se déclenche quand des sorts sont lancés se déclenche et se résout, le cas échéant, et tout effet qui compte les sorts lancés comptera ces sorts, le cas échéant.
 - 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.
 - Si un effet permet à un joueur de lancer un sort sans payer son coût de mana, ce joueur ne peut pas choisir de le lancer et de payer son coût de mana à moins qu'une autre règle ou qu'un autre effet ne permette à ce joueur de le lancer de cette manière. Cependant, si ce sort a aussi des coûts supplémentaires requérant du mana, le paiement de ce mana empêchera la dernière capacité de Lavinia de se déclencher.
-

Lazav, l'Hétérogène

{U} {B}

Créature légendaire : changeforme

1/3

Quand Lazav, l'Hétérogène arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

{X} : Lazav, l'Hétérogène devient une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière ayant une valeur de mana de X, excepté que son nom est Lazav, l'Hétérogène, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a cette capacité.

- Lazav copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre, hormis les caractéristiques qu'il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Tout effet qui est appliqué à Lazav avant qu'il ne devienne une copie d'une autre carte continue de s'appliquer une fois qu'il devient une copie. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur Lazav.
- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Comme Lazav n'arrive pas sur le champ de bataille quand il devient une copie d'une carte, les capacités « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la carte copiée ne s'appliquent pas.
- Si la carte copiée a une capacité qui ne peut être activée qu'une seule fois par tour, copier cette carte une deuxième fois vous permet d'activer la nouvelle occurrence de cette capacité.

Liliana, générale de la Horde de l'effroi

{4} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

6

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

+1: Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

-4: Chaque joueur sacrifie deux créatures.

-9: Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

- Si Liliana meurt en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Si Liliana devient une créature et meurt d'une quelconque manière, sa première capacité se déclenche.
- Au moment où la deuxième capacité de loyauté de Liliana se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit deux créatures 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. Si un joueur ne peut choisir qu'une seule créature, il le fait.
- Au moment où la dernière capacité de Liliana se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou l'adversaire dont ce serait le tour d'une manière quelconque) fait tous les choix imposés, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les permanents non choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.

- Les types de permanent sont artefact, bataille, créature, enchantement, planeswalker et terrain. Les super-types, tels que légendaire, ne sont pas des types de permanent.
- Pendant les choix pour la dernière capacité de Liliana, si un permanent a plus d'un type de permanent, il peut compter pour n'importe lequel d'entre eux. Par exemple, vous pourriez choisir une créature-artefact comme l'artefact que vous épargnez, une autre créature comme la créature, et une créature-enchantement comme l'enchantement. De même, vous pourriez choisir une créature-enchantement à la fois comme la créature et comme l'enchantement que vous épargnez, même si vous contrôlez une autre créature et/ou un autre enchantement.

Maître des cruautés

{3} {B} {R}

Créature : démon

1/4

Initiative, contact mortel

Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.

À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

- Une capacité qui se déclenche quand quelque chose « attaque et n'est pas bloqué » se déclenche pendant l'étape de déclaration des bloqueurs après que les bloqueurs ont été déclarés si (1) cette créature est attaquante et (2) aucune créature n'est déclarée comme la bloquant. Cette capacité se déclenche même si cette créature a été mise sur le champ de bataille attaquante au lieu d'avoir été déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants.
- Le Maître des cruautés n'est pas contraint d'attaquer, mais s'il le fait, il doit le faire seul. Si vous contrôlez une autre créature avec une capacité indiquant qu'elle doit attaquer si possible, cette créature doit attaquer et le Maître des cruautés ne le pourra pas.
- Si le Maître des cruautés attaque seul, une autre créature attaquante qui arrive sur le champ de bataille n'aura aucun effet sur lui. Le Maître des cruautés continue d'être une créature attaquante. L'autre créature attaquante attribue des blessures de combat normalement, que la dernière capacité du Maître des cruautés se déclenche ou non.
- La dernière capacité du Maître des cruautés ne se déclenche pas s'il attaque un planeswalker ou une bataille.
- Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 1, il suffit que ce joueur perde (ou plus rarement, qu'il gagne) la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si le total de points de vie du joueur est 4 quand la dernière capacité se résout, elle lui fera perdre 3 points de vie. D'autres effets qui interagissent avec la perte (ou le gain) de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.
- Ne pas attribuer de blessures de combat n'est pas la même chose que prévenir ces blessures. Les effets qui font que les blessures ne peuvent pas être prévenues n'auront aucun effet si aucune blessure de combat ne peut être attribuée.

Maîtrise de Mizzix

{3} {R}

Rituel

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maîtrise de Mizzix. Surcharge {5} {R} {R} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Si la Maîtrise de Mizzix a exilé plusieurs cartes, vous pouvez lancer les copies dans l'ordre de votre choix. La dernière copie que vous lancez est la première à se résoudre.
- Si vous ne lancez pas une des copies (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible ou que vous ne souhaitez pas le faire), la copie cesse d'exister.
- La Maîtrise de Mizzix est encore sur la pile au moment où elle se résout. Si vous payez le coût de surcharge, la Maîtrise de Mizzix ne se copie pas elle-même.
- Les copies sont créées et lancées pendant la résolution de la Maîtrise de Mizzix. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur le type de la copie sont ignorées. D'autres restrictions ne le sont pas (comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat »).
- 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 la copie a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Les cartes restent exilées quoi qu'il arrive aux copies.

Marchesaille silhana

{1} {G}

Créature : elfe et gredin

1/1

Défense talismanique (*Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

La Marchesaille silhana ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol.

- Les créatures avec la portée n'ont pas le vol, elles ne peuvent donc pas bloquer la Marchesaille silhana.
-

Masse sangsucéphale

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

Créature : horreur

6/6

Piétinement

À chaque fois que la Masse sangsucéphale inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez regarder la main de ce joueur. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort de permanent de cette manière, il arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle quand il se résout. Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel de cette manière, cette carte est mise dans le cimetière de son propriétaire quand il se résout.
- Le sort que vous lancez avec la capacité déclenchée est lancé en tant que partie de la résolution de cette capacité. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. D'autres restrictions ne le sont pas (comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le tour d'un adversaire »).
- Si vous lancez un sort sans payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs, comme ses coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

Messenger du Syndicat

{3}{W}

Créature : oiseau

2/3

Vol

Au-delà 1 (*Quand cette créature meurt, créez un jeton 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.

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.
-

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.

Narcoamibe

{1}{U}

Créature : illusion

1/1

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

- Si la Narcoamibe est révélée ou regardée pendant qu'elle va de votre bibliothèque vers votre cimetière (par exemple avec l'Espion de balustrade), sa capacité se déclenche quand elle est mise dans votre cimetière. Elle était encore dans votre bibliothèque au moment où elle a été révélée ou regardée.
- Si la Narcoamibe est retirée de votre cimetière avant la résolution de sa capacité, vous ne pouvez pas la mettre sur le champ de bataille.

Nicol Bolas, Dragon-dieu

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

Planeswalker légendaire : Bolas

4

Nicol Bolas, Dragon-dieu a toutes les capacités de loyauté de tous les autres planeswalkers sur le champ de bataille.

+1: Vous piochez une carte. Chaque adversaire exile une carte de sa main ou un permanent qu'il contrôle.

-3: Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

-8: Chaque adversaire qui ne contrôle pas une créature légendaire ou un planeswalker légendaire perd la partie.

- Nicol Bolas ne retire pas les capacités de loyauté des autres planeswalkers.
- Nicol Bolas n'acquiert pas les capacités statiques ou déclenchées des autres planeswalkers ou les capacités activées qu'ils peuvent avoir qui ne sont pas des capacités de loyauté.
- Bien que Nicol Bolas, Dragon-dieu puisse finir avec un nombre impressionnant de capacités de loyauté, vous ne pouvez toujours activer qu'une seule capacité de loyauté de Nicol Bolas, Dragon-dieu à chacun de vos tours.
- Si une capacité de loyauté d'un planeswalker fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée en la nommant, traitez l'instance de cette capacité sur Nicol Bolas comme si elle faisait référence à Nicol Bolas, Dragon-dieu à la place. Par exemple, si Ral Zarek est sur le champ de bataille, Nicol Bolas inflige des blessures si vous activez la deuxième capacité qu'il a acquise de Ral.

- Si une capacité d'un planeswalker exile des cartes et qu'une autre capacité de loyauté de ce planeswalker fait référence aux cartes exilées, ces capacités sont liées. Si Nicol Bolas acquiert les deux capacités du même planeswalker, les occurrences qu'il a sont liées de la même manière. Les cartes exilées par toute autre capacité de Nicol Bolas (telles que sa première capacité de loyauté) ne sont pas vues par ces capacités liées.
- Si une capacité se déclenche au moment où vous piochez une carte pendant la résolution de la première capacité de loyauté de Nicol Bolas, ces capacités ne se résolvent pas avant que vos adversaires aient exilé une carte ou un permanent.
- Après que vous avez pioché une carte au moment où la première capacité de loyauté de Nicol Bolas se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou l'adversaire dont ce serait le tour d'une manière quelconque) choisit un permanent qu'il contrôle ou choisit une carte de sa main sans la révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Finalement, tous les permanents et cartes choisis sont exilés simultanément.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, si un joueur d'une équipe perd la partie, la totalité de l'équipe perd la partie, et ce même si l'autre joueur contrôle une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.

Niv-Mizzet, Parun

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

Créature légendaire : dragon et sorcier

5/5

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la première capacité déclenchée de Niv-Mizzet se déclenche autant de fois. Vous choisissez des cibles pour ces capacités après avoir pioché toutes les cartes.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la première capacité de Niv-Mizzet ne se déclenche pas.
- La deuxième capacité déclenchée de Niv-Mizzet se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré. Ceci provoque le déclenchement de sa première capacité déclenchée, et celle-ci se résout également avant le sort.
- Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la deuxième capacité déclenchée de Niv-Mizzet mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement. Notamment, la carte que vous piochez pourra peut-être contrecarrer ce sort.

Niv-Mizzet revenu à la vie
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : dragon et avatar
6/6
Vol

Quand Niv-Mizzet revenu à la vie arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque paire de couleurs, choisissez une carte qui a exactement ces couleurs parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Une « paire de couleurs » est exactement deux couleurs. Il y a dix paires de couleurs dans Magic : blanc-bleu, blanc-noir, bleu-noir, bleu-rouge, noir-rouge, noir-vert, rouge-vert, rouge-blanc, vert-blanc et vert-bleu.
- Si les dix cartes du dessus de votre bibliothèque ne contiennent pas les dix paires de couleurs, vous choisissez autant de cartes que possible et vous les mettez dans votre main.

Obscur confident
{1}{B}
Créature : humain et sorcier
2/1

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

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

Patron de guerre de la Légion
{2}{R}
Créature : gobelin et soldat
2/2

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

- Si le jeton ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il devient engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
-

Pétitionnaires tenaces

{1}{U}

Créature : humain et conseiller

1/3

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte. (*Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.*)

Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :

Un joueur ciblé meule douze cartes.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Pétitionnaires tenaces.

- Les conseillers que vous n'avez pas contrôlés de façon continue depuis le début de votre tour peuvent être engagés pour payer la deuxième capacité des Pétitionnaires tenaces. Ceci inclut les Pétitionnaires tenaces eux-mêmes le tour où ils arrivent sous votre contrôle.
- Il n'est pas possible d'engager un exemplaire des Pétitionnaires tenaces pour activer à la fois sa première et sa deuxième capacité, ou d'activer sa deuxième capacité et celle d'un autre exemplaire des Pétitionnaires tenaces. Cela signifie que si vous engagez quatre Pétitionnaires tenaces, le joueur ciblé meule les douze cartes du dessus de sa bibliothèque, pas les quarante-huit cartes du dessus.
- La dernière capacité des Pétitionnaires tenaces vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement en format Limité *Ravnica Remastered*, vous ne pouvez pas ajouter des Pétitionnaires tenaces de votre collection personnelle, même s'ils le demandent gentiment.

Pétrahydroxe

{3}{U/R}

Créature : anomalie

3/3

Quand le Pétrahydroxe devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez le Pétrahydroxe dans la main de son propriétaire.

- La capacité du Pétrahydroxe ne se déclenche que s'il est sur le champ de bataille quand il devient la cible d'un sort ou d'une capacité.
- La capacité du Pétrahydroxe se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarré.
- Si le sort ou la capacité qui cible le Pétrahydroxe n'a pas d'autres cibles, elle ne se résout pas (parce qu'elle n'a plus de cible légale après que le Pétrahydroxe est retourné dans la main de son propriétaire).

Phénix d'arc

{3}{R}

Créature : phénix

3/2

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- Comme l'étape de début de combat a lieu avant que les attaquants soient déclarés, vous pouvez attaquer avec le Phénix d'arc pendant le même combat où il revient sur le champ de bataille.

Phytohydre

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

Créature : plante et hydre

1/1

Si des blessures devaient être infligées à la Phytohydre, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

- La capacité de la Phytohydre ne prévient pas les blessures. Les blessures qui ne peuvent pas être prévenues seront toujours remplacées par des marqueurs +1/+1 mis sur la Phytohydre.
- Si un autre effet devait empêcher que des blessures soient infligées à la Phytohydre ou les remplacer par autre chose, le contrôleur de la Phytohydre choisit quel effet appliquer en premier.
- Si la Phytohydre bloque ou est bloquée par une créature avec l'initiative ou la double initiative, la Phytohydre gagne les marqueurs pendant l'étape des blessures de combat d'initiative avant d'infliger ses propres blessures de combat pendant la deuxième étape des blessures de combat.

Pierre du foramage

{2}

Artefact

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

- 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.

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte

Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

- Vous créez les jetons Saprobionte, même si les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille attachés à la créature d'un autre joueur.
 - Comme les jetons Saprobionte ne sont pas créés avant que les Poings de ferbois ne soient sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas lancer les Poings de ferbois sur l'un de ces jetons.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale quand les Poings de ferbois essaient de se résoudre, les Poings de ferbois ne se résolvent pas et n'arrivent pas sur le champ de bataille. Vous ne créez pas de jetons Saprobionte.
-

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shaman

1/2

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

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

Première oratrice Zegana

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

Créature légendaire : ondin et sorcier

1/1

La Première oratrice Zegana arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, X marqueurs +1/+1, X étant la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez.

Quand la Première oratrice Zegana arrive sur le champ de bataille, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

- La valeur de X est la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez au moment où la Première oratrice Zegana arrive sur le champ de bataille. Si vous ne contrôlez pas de créature à ce moment-là, X sera 0.
- Le nombre de cartes que vous piochez est égal à la force de la Première oratrice Zegana quand la dernière capacité se résout.
- Si la Première oratrice Zegana arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez, vous ne tenez pas compte de cette créature quand vous déterminez la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Prêtresse des dieux oubliés

{1}{B}

Créature : humain et clerc

1/2

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

- Vous pouvez activer la capacité de la Prêtresse des dieux oubliés sans choisir de cibles si vous le désirez. Vous ajoutez quand même {B}{B} et vous piochez une carte.
- Vous pouvez cibler des joueurs qui ne peuvent pas sacrifier de créature. Ces joueurs perdent quand même 2 points de vie.
- Comme elle peut avoir des cibles, la capacité de la Prêtresse des dieux oubliés n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre, même si aucune cible n'a été choisie.

Prix ultime

{1} {B}

Éphémère

Détruisez une créature monochrome ciblée.

- Une créature monochrome a exactement une couleur. Les créatures incolores ne sont pas monochromes.

Procuration

{W/U} {W/U}

Éphémère

Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

///

Protègement

{3} {W} {U}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 blanche et bleue Sphinx avec le vol et la vigilance.

- Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquante ou qui a été mise sur le champ de bataille attaquante pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie, ou si le planeswalker qu'elle attaquait a quitté le combat. De même, une « créature bloqueuse » est une créature qui a été déclarée comme bloqueuse ou qui a été mise sur le champ de bataille bloqueuse pendant ce combat.

Projet Gardien

{3} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

- Vous vérifiez si la créature qui arrive sur le champ de bataille partage un nom avec une créature que vous contrôlez ou une carte de créature dans votre cimetière à la fois au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille et au moment où la capacité du Projet Gardien se résout. Si la créature qui arrive sur le champ de bataille n'est pas la première de son nom au moment où elle arrive, la capacité ne se déclenche pas. Si son nom est partagé au moment où la capacité se résout, vous ne piochez pas de carte.
- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille est mise dans votre cimetière pendant que la capacité du Projet Gardien est sur la pile, cette même carte sera une carte de créature dans votre cimetière qui partage un nom avec la créature qui était sur le champ de bataille, alors vous ne piochez pas de carte.
- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille quitte le champ de bataille et y revient pendant que la capacité du Projet Gardien est sur la pile, cette même carte sera une nouvelle créature que vous contrôlez qui partage un nom avec la créature qui était sur le champ de bataille, alors vous ne piochez pas de carte.

Cependant, la capacité du Projet Gardien peut se déclencher pour la nouvelle créature et vous pouvez piocher une carte au moment où cette capacité se résout.

- Une créature face cachée n'a pas de nom. Par conséquent, elle ne peut pas partager son nom avec autre chose. Ceci inclut les autres créatures qui n'ont pas de nom.

Promptitude

{U}

Éphémère

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.

Piochez une carte.

- Vous ne choisissez pas un sort de rituel quand la Promptitude se résout. À la place, ceci établit une règle qui est vraie pour vous jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à ce que vous lanciez un sort de rituel, même si vous lancez ce rituel à un moment où vous ne pourriez normalement pas le faire.
- Si vous lancez plusieurs Promptitudes au même tour, elles s'appliquent toutes au prochain sort de rituel que vous lancerez.

Prophétesse brûlante

{1}{R}

Créature : humain et sorcier

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, la Prophétesse brûlante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour, puis regard 1.

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

Ptéramandre

{U}

Créature : salamandre et drakôn

1/1

Vol

{7}{U} : Adaptez 4. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)*

- La capacité activée de la Ptéramandre ne peut pas se réduire elle-même à moins de {U} pour s'activer.
 - 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.
-

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

- Ce sort n'est pas modal. Quand il se résout, il détruit la cible si c'est une créature ou un artefact, même si elle est passée de l'un à l'autre entre le ciblage et la résolution.
-

Quasiréplique

{1}{U}{U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Relancez (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.*)

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copie.
 - Si la créature copiée est elle-même un jeton, le jeton qui est créé par la Quasiréplique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
 - Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps quand vous lancez un sort avec relancer, 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 avec relancer est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
-

Rakdos, seigneur des émeutes

{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon

6/6

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.

Vol, piétinement

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer 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.
- Rakdos peut être mis sur le champ de bataille par un autre sort ou capacité même si aucun adversaire n'a perdu de points de vie ce tour-ci.
- La dernière capacité de Rakdos s'intéresse au total de points de vie perdus, pas nécessairement à la comparaison du total de points de vie d'un adversaire à ce qu'il était au début du tour. Par exemple, si un adversaire perd 5 points de vie, puis qu'il gagne 10 points de vie pendant un tour, les sorts de créature que vous lancez coûteront {5} de moins à lancer.
- Si un adversaire perd des points de vie et perd par conséquent la partie, la première capacité de Rakdos est satisfaite, et sa dernière capacité compte cette perte de points de vie.
- La dernière capacité de Rakdos ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré du sort de créature que vous lancez.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort de créature, comme un coût de kick ou la taxe de commandant, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La dernière capacité de Rakdos ne réduit pas le coût de lancement de Rakdos lui-même. Elle s'applique uniquement aux sorts de créature que vous lancez une fois que Rakdos est sur le champ de bataille.

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

4

+1: Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

-2: Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

-7: Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

- La première capacité de Ral Zarek peut cibler deux permanents quels qu'ils soient. Peu importe qu'ils soient engagés ou dégagés. Si la première cible est engagée au moment où la capacité se résout, elle reste simplement engagée. De même, si la deuxième cible est dégagée au moment où la capacité se résout, elle reste dégagée.
 - Les cinq pièces que vous lancez pour la dernière capacité de Ral Zarek ne demandent pas de choisir entre pile ou face, et personne ne gagne ni ne perd à ces lancers. Les capacités qui s'intéressent à si un joueur gagne ou perd à pile ou face ne prennent pas en compte ces lancers.
-

Rampetête

{B/G}

Créature : plante et zombie

1/1

Récupération {0} ({0}, *exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Exiler la carte de créature avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte de créature du cimetière.
-

Rapetissement

{U}

Éphémère

Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {2} {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 du Rapetissement, 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.
-

Rassemblez la légion !

{3} {R} {W}

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

- Si Rassemblez la légion ! n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « rassemblement » qu'il avait quand il a quitté le champ de bataille pour déterminer le nombre de jetons Soldat à créer.
-

Rat de meute

{1} {B}

Créature : rat

/

La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.

{2} {B}, défaussez-vous d'une carte : créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

- La première capacité du Rat de meute compte toutes les créatures que vous contrôlez ayant le type de créature rat, pas seulement les Rats de meute. Cette capacité fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Le jeton copie les deux capacités du Rat de meute. Sa force et son endurance seront égales au nombre de rats que vous contrôlez (pas le nombre de rats que vous contrôliez quand le jeton est arrivé sur le champ de bataille). Elle peut aussi créer des copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas les marqueurs du Rat de meute, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force du Rat de meute, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Normalement, cela signifie que le jeton sera simplement un Rat de meute. Mais si un effet de copie a affecté ce Rat de meute, il est pris en compte.
- Si le Rat de meute quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité activée, le jeton arrive quand même sur le champ de bataille comme une copie du Rat de meute, en utilisant les valeurs copiables du Rat de meute au moment où il a quitté le champ de bataille.

Réaction

{R/W} {R/W}

Éphémère

La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

///

Résurgence

{3} {R} {W}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la vigilance jusqu'à la fin du tour. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

- Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquante ou qui a été mise sur le champ de bataille attaquante pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie, ou si le planeswalker qu'elle attaquait a quitté le combat. De même, une « créature bloqueuse » est une créature qui a été déclarée comme bloqueuse ou qui a été mise sur le champ de bataille bloqueuse pendant ce combat.
 - La Résurgence affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour n'acquerront par l'initiative et la vigilance.
 - Si ce n'est pas une phase principale au moment où la Résurgence se résout (peut-être parce que vous l'avez lancée comme si elle avait le flash), il n'y aura pas de phase de combat supplémentaire ou de phase principale supplémentaire.
-

Recherche compulsive

{2}{U}

Rituel

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

- Le joueur ciblé peut se défausser d'un terrain ou de deux cartes qui peuvent être ou non des terrains. Le joueur peut se défausser d'un terrain et d'une autre carte ou de deux cartes de terrain s'il le choisit.

Regroupement

{2}{G}

Éphémère

Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez.

Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

- Si l'une des deux créatures ciblées que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Regroupement se résout, l'autre infligera toujours un nombre de blessures égal à sa force.
- Si la dernière créature ciblée est une cible illégale au moment où le Regroupement se résout, ou si les deux premières cibles sont des cibles illégales, aucune créature n'inflige ni ne subit des blessures.

Renaissance fongoïde

{2}{G}

Éphémère

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si une créature est morte ce tour-ci, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- Si une créature est morte ce tour-ci, vous obtenez des jetons Saprobionte en plus de la carte de permanent qui est renvoyée dans votre main.
- La Renaissance fongoïde vérifie uniquement si une créature est morte ce tour-ci. Elle ne vous donne pas plus de jetons Saprobionte si plus d'une créature est morte.

Repose en paix

{1}{W}

Enchantement

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- Tant que *Repose en paix* est sur le champ de bataille, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature meurt ne se déclenchent pas parce que les cartes et les jetons ne sont jamais mis dans le cimetière d'un joueur.
- Si *Repose en paix* est détruit par un sort, *Repose en paix* est exilé et le sort est ensuite mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Si une carte est défaussée tant que *Repose en paix* est sur le champ de bataille, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, bien que cette carte n'atteint jamais un cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée (comme la première capacité de *Chandra embrasée*) peuvent trouver cette carte en exil.

Répudier

{G/U} {G/U}

Éphémère

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.

(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

///

Répliquer

{1} {G} {U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme l'au-delà, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Une capacité de mana activée est une capacité qui ajoute du mana au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que 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.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée 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 le jeton.

- Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est une Image miroir), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

Revif

{W/B} {W/B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

///

Rétorsion

{4} {W} {B}

Rituel

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Pour doubler le total de points de vie d'un joueur, ce joueur gagne autant de points de vie que nécessaire pour que son total de points de vie soit le double de ce qu'il était auparavant. Si son total de points de vie était négatif, ce joueur perd autant de points de vie que nécessaire pour que son total de points de vie soit le double sous 0 de ce qu'il était auparavant. D'autres effets interagissent avec ce gain ou cette perte de points de vie en conséquence.

Revirement

{2} {U} {U}

Éphémère

Choisissez artefact, créature ou terrain. Engagez tous les permanents dégagés du type choisi qu'un joueur ciblé contrôle, ou dégagez tous les permanents engagés de ce type que ce joueur contrôle.

- Vous décidez lors de la résolution si vous engagez ou dégagez, et quelle sorte de permanent vous affectez.

Rythme de la forêt

{1} {R} {G}

Enchantement

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'émeute.
(Elles arrivent sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler un sort de créature que vous contrôlez. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort de créature n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.
- Une fois qu'une créature avec l'émeute est arrivée sur le champ de bataille, elle garde son marqueur +1/+1 ou la célérité même si elle perd l'émeute.
- Si un permanent non-créature, non-jeton devient une créature alors qu'il est déjà sur le champ de bataille, il aura l'émeute mais il sera trop tard pour que l'effet de remplacement ait un effet.
- Une carte non-créature qui arrive sur le champ de bataille en tant que créature a l'émeute (par exemple Gideon Lamenoire tant que c'est votre tour). De même, une carte de créature arrivant sur le champ de bataille comme un permanent non-créature n'a pas l'émeute (par exemple, Thassa, déesse de la Mer pendant que vos autres permanents ne contribuent que de quatre à votre dévotion au bleu).
- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou célérité, et ils ne peuvent pas agir pendant que la créature est sur le champ de bataille sans l'un ou l'autre.
- Si une créature qui arrive sur le champ de bataille a l'émeute mais ne peut pas avoir de marqueur +1/+1 mis sur elle, elle acquiert la célérité.
- Si vous choisissez que la créature acquière la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille avec deux occurrences d'émeute, vous pouvez choisir de lui faire avoir deux marqueurs +1/+1, un marqueur +1/+1 et la célérité, ou deux occurrences de célérité. Plusieurs occurrences de célérité sur la même créature sont redondantes, mais nous n'allons pas apprendre aux Gruul comment vivre leur vie.
- Si le Rythme de la forêt quitte le champ de bataille au moment où une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille (probablement parce que cette créature a un effet de remplacement, comme celui de la Sphinge de sauvetage), cette créature gagne quand même un marqueur +1/+1 ou acquiert la célérité.

Sabre civique

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 pour chacune de ses couleurs.

Équipement {1}

- Le bonus du Sabre civique peut aller de +0/+0 (pour une créature incolore) à +5/+0 (pour une créature qui a les cinq couleurs).
- Si la créature équipée devient d'un nombre de couleurs différent, le bonus est modifié en fonction.

Savra, Reine des Golgari
{2}{B}{G}
Créature légendaire : elfe et shaman
2/2

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

- Savra elle-même ne vous permet pas de sacrifier des créatures. Ses capacités se déclenchent à chaque fois que vous sacrifiez une créature noire ou verte parce qu'un autre sort, une capacité ou un coût vous instruit de le faire.
- Sacrifier une créature qui est à la fois noire et verte provoque le déclenchement des deux capacités. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez.

Scarabée servile
{1}{G}
Créature : insecte
2/2

Récupération {5}{G} ({5}{G}), *exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Exiler la carte de créature avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte de créature du cimetière.

Sceau du Pacte des Guildes
{5}
Artefact
Au moment où le Sceau du Pacte des Guildes arrive sur le champ de bataille, choisissez deux couleurs.
Chaque sort que vous lancez coûte {1} de moins à lancer pour chacune des couleurs choisies qu'il a.

- Vous devez choisir deux couleurs différentes.
- La dernière capacité du Sceau du Pacte des Guildes 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 du Sceau du Pacte des Guildes 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 d'évocation.

- 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. Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {X}{R}{G} et que vous avez choisi rouge et vert, vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {3}{R}{G} pour lancer le sort.

Scène de théâtre

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie du terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

- L'effet de copie créé par la dernière capacité activée n'a pas de durée. Il dure jusqu'à ce que la Scène de théâtre quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet de copie le remplace. Le permanent n'aura plus la première capacité de la Scène de théâtre.
- Les valeurs copiables d'un terrain sont celles qui y sont imprimées, modifiées par d'autres effets de copie. Les marqueurs et les autres effets ne sont pas copiés. Notamment, si vous copiez un terrain qui est aussi une créature à cause d'un effet temporaire (comme la Colonnade céleste), la Scène de théâtre devient simplement le terrain « inanimé ».
- La Scène de théâtre ne devient pas délogée quand elle devient une copie, même si le terrain ciblé est délogé.
- Aucune capacité d'arrivée sur le champ de bataille du terrain que la Scène de théâtre copie ne se déclenche. La Scène de théâtre était déjà sur le champ de bataille. De même, aucun effet « au moment où ce terrain arrive sur le champ de bataille » ou « ce terrain arrive sur le champ de bataille avec », comme celui des Profondeurs obscures, ne s'applique.

Seigneur du vide

{4}{B}{B}{B}

Créature : démon

7/7

Vol

À chaque fois que le Seigneur du vide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les sept cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature parmi elles.

- La capacité du Seigneur du vide n'est pas optionnelle. S'il y a au moins une carte de créature parmi les sept cartes que vous avez exilées, vous devez en mettre une sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Shamane au terreau

{2}{G}

Créature : centaure et shamane

3/2

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées depuis son cimetière dans sa bibliothèque.

- Si la capacité déclenchée du Shamane au terreau cible un joueur mais ne cible aucune carte dans le cimetière de ce joueur, ce joueur mélange seulement sa bibliothèque.
 - Si les cartes ciblées deviennent des cibles illégales, le joueur ciblé mélange sa bibliothèque. Si le joueur ciblé devient une cible illégale, la capacité du Shamane au terreau n'a aucun effet.
-

Shamane de scission

{R}{R}{G}{G}

Créature : géant et shaman

5/5

Le Shamane de scission ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

À chaque fois que le Shamane de scission inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

- Si le Shamane de scission acquiert la menace, il ne peut pas être bloqué du tout.
-

Shamane scintispore

{B}{G}

Créature : elfe et shaman

3/1

Quand la Shamane scintispore arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- La carte de terrain que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque peut être celle que vous venez de meuler ou une carte qui était déjà là.
-

Shamane ritemort

{B/G}

Créature : elfe et shaman

1/2

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

- Comme la première capacité nécessite une cible, ce n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Si la cible d'une des trois capacités du Shamane ritemort est une cible illégale quand cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous n'ajouterez pas de mana, aucun adversaire ne perdra de points de vie ou vous ne gagnerez pas de points de vie, selon le cas approprié.

Sinistre sabotage

{1} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour le Sinistre sabotage. Le sort n'est pas contrecarré quand le Sinistre sabotage se résout, mais vous surveillez 1 quand même.

Soulèvement de la population

{2} {W}

Créature : humain

2/2

À chaque fois qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Soulèvement de la population.

- Si un planeswalker qui est aussi une créature meurt, la capacité du Soulèvement de la population ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si le Soulèvement de la population et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'ils ont subi des blessures mortelles au combat), le Soulèvement de la population 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.

Sphère de sécurité

{4} {W}

Enchantement

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

- Si vous contrôlez la Sphère de sécurité, 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 ou permanent à attaquer, cette créature n'attaque simplement pas.
-

Tajic, tranchant de la Légion

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/2

Célérité

Mentor (*À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.*)

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.

{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si Tajic et d'autres créatures que vous contrôlez devaient subir des blessures non-combat mortelles en même temps, les blessures qui seraient infligées à vos autres créatures sont prévenues.

Téfeiri, effileur de temps

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

4

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

-3: Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

- Si un effet permet à un adversaire de lancer un sort comme s'il avait le flash (par exemple, si votre adversaire contrôle aussi un Téfeiri, effileur de temps et active sa capacité de loyauté +1), la restriction de la première capacité de Téfeiri a la priorité sur cette autorisation.
- Vous pouvez activer la dernière capacité de Téfeiri sans choisir de cibles. Vous piochez simplement une carte. Cependant, si vous choisissez une cible et que le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Téfeiri essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez une créature ciblée.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche

Esprit avec le vol.

- Vous pouvez sacrifier Teysa elle-même pour aider à payer le coût de sa première capacité, mais la mort de Teysa ne provoquera pas le déclenchement de sa deuxième capacité. Toute autre créature blanche et noire que vous sacrifiez pour payer le coût de la première capacité provoque le déclenchement de la deuxième capacité.

Tolsimir Sangdeloup

{4} {G} {W}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/4

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

{T} : Créez Voja, un jeton de créature légendaire 2/2

verte et blanche Loup.

- Les autres créatures que vous contrôlez qui sont vertes et blanches, y compris Voja, gagnent +2/+2.

Tomik, avoquiste éminent

{W} {W}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

Vol

Les terrains sur le champ de bataille et les cartes de terrain dans les cimetières ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Vos adversaires ne peuvent pas jouer de cartes de terrain depuis les cimetières.

- La capacité du milieu de Tomik est similaire à la défense talismanique, mais les effets qui interagissent avec la défense talismanique ne comptent pas ces terrains ou ces cartes de terrain comme ayant la défense talismanique.
- Les joueurs ne peuvent normalement pas jouer une carte de terrain depuis un cimetière. Si un joueur trouve un moyen de le faire, la dernière capacité de Tomik a la priorité sur cette autorisation.

Transmutation de Kasmina

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 1/1.

- La Transmutation de Kasmina remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer après que la Transmutation de Kasmina devient attachée à une créature remplace cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui de l'Expiration, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
-

Transport des consignataires

{5} {B}

Créature : srâne

5/3

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.
-

Troll des tombes golgari

{4} {G}

Créature : troll et squelette

0/0

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6 (*Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler six cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.*)

- Si vous renvoyez le Troll des tombes golgari directement sur le champ de bataille depuis votre cimetière, sa première capacité se compte elle-même.
 - 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 Troll des tombes golgari peuvent devenir mortelles si vous lui retirez des marqueurs +1/+1 pendant ce tour-là. Dans ce cas, il meurt avant que la capacité activée qui devrait le régénérer se résolve.
-

Valse macabre

{1} {B}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si vous n'avez pas d'autres cartes en main, vous devrez vous défausser d'une des cartes de créature que vous renvoyez dans votre main.
 - Vous pouvez lancer la Valse macabre ciblant une ou zéro carte de créature. Vous vous défaussez quand même d'une carte, même si vous ne ciblez aucune carte de créature.
-

Vampire vindicative

{3} {B}

Créature : vampire

2/3

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

- Si la Vampire vindicative meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, la capacité de la Vampire vindicative se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
- Si votre total de points de vie devient 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 capacité déclenchée de la Vampire vindicative n'aille sur la pile.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Vampire vindicative fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

Vandale de Brûle-Arbre

{2} {R}

Créature : humain et gremlin

2/1

Émeute (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.*)

À chaque fois que la Vandale de Brûle-Arbre attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou célérité, et ils ne peuvent pas agir pendant que la créature est sur le champ de bataille sans l'un ou l'autre.
- Si une créature qui arrive sur le champ de bataille a l'émeute mais ne peut pas avoir de marqueur +1/+1 mis sur elle, elle acquiert la célérité.
- Si vous choisissez que la créature acquière la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.

Vapeurs méphitiques

{2} {B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.*)

- Les créatures qui vont mourir après avoir gagné -1/-1 seront encore sur le champ de bataille pendant que vous surveillez. Elles ne seront envoyées dans les cimetières de leurs propriétaires qu'après que les Vapeurs méphitiques ont entièrement fini de se résoudre. Si une de leurs capacités se déclenche par surveiller, ces capacités se déclenchent mais ne se résolvent pas avant que les créatures n'aient quitté le champ de bataille.

- Les Vapeurs méphitiques affectent uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où elles se résolvent. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -1/-1.
- Quand vous surveillez, vous pouvez mettre toutes les cartes que vous regardez au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez toutes les mettre dans votre cimetière ou vous pouvez en mettre certaines au-dessus de votre bibliothèque et le reste, dans votre cimetière.

Vengeance en chasse

{5} {R} {R}

Créature : avatar

5/5

Célérité

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures qu'elle inflige.

Vide gluant

{G} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée. *(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)*

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme l'au-delà, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Une capacité de mana activée est une capacité qui ajoute du mana au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

Visite divine

{3}{W}{W}

Enchantement

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

- Les caractéristiques du jeton sont entièrement remplacées par un jeton de créature blanche Ange 4/4 avec le vol et la vigilance. Elle n'a pas les capacités avec lesquelles le jeton aurait été créé. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique quand même.
- Si vous créez un jeton non-créature qui sera une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille, par exemple à cause d'un effet comme celui de la Marche des machines, l'effet de la Visite divine ne s'applique pas à la création de ce jeton. (Ceci est dû au fait que l'effet de la Visite divine modifie la manière dont les jetons sont créés, et que l'effet de la Marche des machines ne s'applique pas avant de prendre en considération la manière dont les jetons arrivent sur le champ de bataille.)
- Si un effet modifie le joueur qui contrôle la création d'un jeton, cet effet s'applique avant l'effet de la Visite divine. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après que l'effet de la Visite divine peut être appliqué.

Voie fantôme

{2}{W}

Éphémère

Exilez chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister.
- Si un jeton de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.

Yeva, héraut de la Nature

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

4/4

Flash

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

- Vous payez quand même les coûts des sorts de créature verte que vous lancez.
 - La capacité de Yeva s'applique aux cartes de créature vertes dans n'importe quelle zone, à condition que quelque chose vous permette de les lancer. Par exemple, si la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature verte et que vous contrôlez la Horde de Garruk, vous pouvez lancer cette carte comme si elle avait le flash.
-

Zèle du courtier

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Addenda — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Les capacités d'addenda des sorts d'éphémère s'appliquent pendant que le sort se résout, pas immédiatement après l'avoir lancé. Si le sort est contrecarré, vous n'obtenez pas le bonus d'addenda.
- Si un effet copie un sort avec une capacité d'addenda pendant qu'il est sur la pile, la copie n'a pas été lancée du tout, donc vous ne gagnez pas le bonus d'addenda.

©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.