

Notes de publication Les friches d'Eldraine

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 18 mai 2023

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

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

Les cartes Commander Les friches d'Eldraine avec le code d'extension WOC et numérotées 1-28 (et leurs versions alternatives numérotées 29-56) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension WOC et numérotées 59 et plus sont légales pour jouer dans tous les formats ou une carte du même nom est autorisée.

La sortie *Les friches d'Eldraine* inclut également des cartes Récits enchanteurs portant le code d'extension WOT. Ces cartes réimprimées sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. De plus, les cartes Récits enchanteurs trouvées dans les boosters lors d'un événement en Paquet scellé font partie de votre réserve de cartes jouables. Cela vaut aussi pour toutes les cartes draftées lors d'un événement en Booster Draft.

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

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

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

Nouvelle mécanique : rôles

Sur Eldraine, chacun a un rôle à jouer. Certains sorts et certaines capacités de l'extension *Les friches d'Eldraine* génèrent un des sept jetons d'aura prédéfinis appelés *Rôle*. Tous, à l'exception d'un, ont des effets positifs. Le Jeune héros sauvera-t-il la situation, ou succombera-t-il à de sinistres machinations pour finir Maudit ?

Vendeuse de grimoires

{1}{W}

Créature : humain et paysan

2/2

Vigilance

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, créez un jeton de rôle Ensorceleur attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, regard 1. »)*

- Les rôles sont des jetons d'enchantement incolores. Chacun d'eux a les sous-types aura et rôle, et la capacité Enchanter : créature.
- Si un permanent a plus d'un rôle qui lui est attaché, contrôlé par le même joueur, chacun de ses rôles excepté celui qui commence à prendre effet en dernier est mis dans le cimetière de son propriétaire. C'est une action basée sur l'état.
- Si au moins deux rôles contrôlés par le même joueur deviennent attachés à un permanent en même temps, (par exemple à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), ce joueur choisit lequel garder et lesquels sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.
- Un permanent peut avoir plusieurs rôles qui lui sont attachés si chacun d'eux est contrôlé par un joueur différent.
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons de rôle nécessitent des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Le jeton de rôle ne sera pas créé.
- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut tenter de créer un jeton de rôle enchantant un permanent qu'il ou elle ne peut pas légalement enchanter (à cause d'une capacité comme la protection contre les enchantements). Dans ces cas, le jeton de rôle n'est pas créé.
- La défense talismanique et le linceul n'empêcheront pas un rôle d'être attaché à un permanent si la capacité qui crée ce rôle attaché à ce permanent ne le cible pas.
- Les cartes de l'extension principale *Les friches d'Eldraine* créent six jetons de rôle différents : Maudit, Monstre, Royal, Ensorceleur, Maléfique et Jeune héros. Un septième jeton de rôle, Vertueux, est créé par Ellivère de la Cour sauvage, le commandant du deck Commander « Valeur et vertu ».
- Le texte complet des jetons de rôle est listé ci-dessous pour référence.

Maudit

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 1/1.

Monstre

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Royal

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

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

Ensorcelleur

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, regard 1. »

Maléfique

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Quand cette aura est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Jeune héros

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, si son endurance est inférieure ou égale à 3, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ».

Vertueux

Enchantement : aura et rôle

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

- Les jetons de rôle peuvent être trouvés dans les Packs d'avant-première et dans certains boosters de draft et d'extension. Chacun d'eux peut représenter deux rôles différents avec son cadre en deux parties, l'une d'elles étant imprimée à l'envers. Vous pouvez les utiliser en faisant pivoter le jeton pour que le rôle approprié soit à l'endroit, puis en plaçant le jeton sous la créature appropriée de façon à ce que le rôle à l'envers inutilisé soit couvert. Comme toujours, l'utilisation de ces jetons spécifiques est optionnelle.

Nouvelle capacité mot-clé : négociation

Pour survivre dans les friches, vous devrez peut-être faire un marché ou deux. C'est à ça que sert la *négociation* : sacrifiez un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez un sort avec la négociation, et en retour, recevez un effet plus puissant.

Incendiez la tour !

{R}

Éphémère

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Incendiez la tour ! inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si ce sort a été négocié, à la place il inflige 3 blessures à ce permanent et vous appliquez regard 1.

Si un permanent ayant subi des blessures d'Incendiez la tour ! devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- Négociation signifie « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton. »
- La négociation représente un coût supplémentaire facultatif. On dit d'un sort lancé en payant ce coût supplémentaire qu'il est « négocié ».
- Vous ne pouvez sacrifier qu'un artefact, qu'un enchantement ou qu'un jeton pour payer le coût de négociation d'un sort.
- Si vous copiez un sort négocié, la copie est également négociée. Si une carte ou un jeton arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille, le nouveau permanent n'est pas négocié, même si l'original l'était.
- Certains sorts d'éphémère et de rituel requièrent des cibles supplémentaires s'ils sont négociés. Vous ignorez ces prérequis de cible si ces sorts ne sont pas négociés, et vous ne pouvez pas négocier ces sorts à moins que vous ne puissiez choisir les cibles appropriées. En revanche, vous pouvez négocier un sort de permanent même si vous ne serez pas mesure de choisir des cibles pour une capacité d'arrivée sur le champ de bataille de ce permanent une fois que le sort se résoudra.

Nouveau mot de capacité : célébration

Les Phyrexians ont été vaincus, et c'est une bonne raison de faire la fête. *Célébration* est un mot de capacité qui met en valeur les capacités qui vous récompensent quand au moins deux permanents non-terrain sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant un même tour.

Souris de combat enragée

{1} {R}

Créature : souris

2/1

Le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte {1} de moins à lancer.

Célébration — Au début du combat pendant votre tour, si au moins deux permanents non-terrain sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Chaque capacité de célébration a un effet différent.
- Certaines capacités de célébration se déclenchent à des moments spécifiques du tour et vérifient si au moins deux permanents non-terrain sont déjà arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant ce tour.

- D'autres sont des capacités statiques qui donnent aux créatures des capacités ou des augmentations de force et d'endurance tant qu'au moins deux permanents non-terrain sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant ce tour.
- Les capacités de célébration s'intéressent uniquement au fait qu'au moins deux permanents non-terrain soient arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant un même tour. Elles ne deviennent pas plus puissantes si plus de deux permanents sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant un même tour.
- Les permanents qui sont arrivés sur le champ de bataille ne doivent pas forcément rester sur le champ de bataille ou sous votre contrôle. Les capacités de célébration vérifient les événements passés, pas l'état actuel de la partie.

Retour de mécanique : cartes d'aventurier

Notre retour sur Eldraine annonce le retour des cartes d'aventurier. Comme avant, les cartes d'aventurier sont des cartes de permanent, mais chacune a un ensemble de caractéristiques alternatives dans un sous-cadre à gauche de son encadré de texte. Vous pouvez lancer la carte en tant qu'aventure. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer plus tard en tant que permanent. Certaines cartes d'aventurier de l'extension *Les friches d'Eldraine* ont des aventures de couleurs différentes de celles de leurs créatures ou enchantements associés.

Druide en quête
 {1}{G}
 Créature : humain et druide
 1/1
 À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur le Druide en quête.
 //
 En quête de la bête
 {1}{R}
 Éphémère : aventure
 Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
 Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes.

- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, le Druide en quête est une carte de créature verte dont la valeur de mana est 2. Il ne peut pas être la cible de la capacité déclenchée du Chercheur de grimoires tenace (« Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. »).
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Johann, apprenti sorcier (« Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque ») et que le Druide en quête est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez lancer En quête de la bête, mais pas le Druide en quête.

- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de permanent. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison que s'exiler elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.
- Vous devez suivre les permissions et les restrictions de temps du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie comme un permanent.
- Un effet peut se référer à une carte, un sort ou un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, un sort ou un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet se réfère à une carte, à un sort ou à un permanent qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Retour de mécanique : nourriture

Les riches traditions culinaires d'Eldraine survivent aux répercussions de l'invasion phyrexienne. Plusieurs cartes dans cette extension créent ou utilisent des artefacts Nourriture.

Envoûteuse de Dentcariée

{2} {B}

Créature : humain et psychagogue

3/2

Quand l'Envoûteuse de Dentcariée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

{2}, {T}, sacrifiez une nourriture : Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Biscuit dur à cuire

{1}{G}

Créature-artefact : nourriture et golem

2/2

Quand le Biscuit dur à cuire arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2}{G} : Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 4/4 jusqu'à la fin du tour.

{2}, {T}, sacrifiez le Biscuit dur à cuire : Vous gagnez 3 points de vie.

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines créatures, ce n'est jamais un type de créature.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier le Biscuit dur à cuire pour activer la dernière capacité de l'Envoûteuse de Dentcariée.
- Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la capacité de l'Envoûteuse de Dentcariée.
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons Nourriture peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créez pas de jetons Nourriture.
- Quoi que vous fassiez, ne mangez pas ces délicieuses cartes.

Cycle de terrains : terrains tourmentés

Les friches d'Eldraine inclut cinq terrains non-base qui s'engagent pour l'une de ses deux couleurs et qui peuvent devenir des créatures temporairement.

Maisonnette tourmentée

Terrain

La Maisonnette tourmentée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{2}{B}{G} : La Maisonnette tourmentée devient une créature 4/4 noire et verte Horreur jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

À chaque fois que la Maisonnette tourmentée attaque, créez un jeton Nourriture et exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

- Si l'un des terrains de ce cycle devient une créature à cause d'un effet autre que sa propre capacité, sa dernière capacité se déclenche quand même à chaque fois qu'elle attaque.
- Si l'un des terrains de ce cycle devient une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES LES FRICHES D'ELDRINE

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour ce X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
-

Agatha du vil chaudron

{R}{G}

Créature légendaire : humain et psychagogue

1/1

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent {X} de moins à activer, X étant la force d'Agatha du vil chaudron. Cet effet ne peut pas réduire le mana de ce coût à moins d'un mana.

{4}{R}{G} : Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

- 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 la capacité de réduction de coût d'Agatha du vil chaudron.
 - La première capacité d'Agatha du vil chaudron n'affecte que les capacités des créatures que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les coûts des capacités activées de cartes de créature qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage) ne seront pas réduits.
-

Ailes d'eau

{1}{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le vol et la défense talismanique. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- Les Ailes d'eau remplacent tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

Alchimiste aquatique

{1}{U}

Créature : élémental

1/3

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel à chaque tour, l'Alchimiste aquatique gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

//

Bouillonner

{2}{U}

Rituel : aventure

Mettez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Les cartes d'aventurier ne sont pas des cartes d'éphémère ou de rituel tant qu'elles sont dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas utiliser Bouillonner pour mettre une carte d'aventurier de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Allégeance corrompue

{2}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Créez un jeton de rôle Maléfique attaché à jusqu'à une créature ciblée. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)*

- Si vous ne choisissez pas une deuxième cible pour l'Allégeance corrompue ou que cette cible est illégale au moment où le sort se résout, le jeton de rôle Maléfique n'est pas créé.

Archonte des rosiers sauvages

{2}{W}{W}

Créature : archonte

4/4

Vol

Les autres créatures que vous contrôlez qui sont enchantées par des auras que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 4/4 et ont le vol.

- La capacité de l'Archonte des rosiers sauvages remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et/ou l'endurance des créatures affectées à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que l'Archonte des rosiers sauvages est arrivé sur le champ de bataille remplaceront cet effet.

- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir s'appliquent aux créatures affectées quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature.

Ashiok, manipulateur maléfique

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

5

Si vous deviez payer des points de vie alors que votre bibliothèque contient au moins autant de cartes, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque à la place.

+1: Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez l'une d'elles et mettez l'autre dans votre main.

-2: Créez deux jetons de créature 1/1 noire Cauchemar avec « Au début du combat pendant votre tour, si une carte a été mise en exil ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

-7: Un joueur ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant la valeur de mana totale des cartes que vous possédez en exil.

- La première capacité d'Ashiok, manipulateur maléfique n'est pas optionnelle. Vous ne pouvez pas choisir de payer des points de vie à la place d'exiler des cartes du dessus de votre bibliothèque pendant que vous contrôlez Ashiok, et vous ne pouvez pas diviser le paiement entre des points de vie et des cartes.
- Si vous deviez payer des points de vie pendant que vous contrôlez Ashiok et que votre bibliothèque ne contient pas au moins autant de cartes, vous payez des points de vie normalement.
- La première capacité d'Ashiok ne vous permet pas d'essayer de payer une quantité de points de vie supérieure à votre total de points de vie actuel.

Avant-garde de Foudrekeld

{4}{G}{G}

Créature : géant et guerrier

6/7

L'Avant-garde de Foudrekeld ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

//

Accabler

{1}{G}

Rituel : aventure

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Une fois que l'Avant-garde de Foudrekeld est devenue bloquée, réduire la force d'une créature qui la bloque à 2 ou moins ne la fait pas devenir non-bloquée.

Baleine de loch à corne

{4}{U}{U}

Créature : baleine

6/6

Flash

Parade {2}

La Baleine de loch à corne arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ce soit votre tour.

//

Brèche du lagon

{1}{U}

Éphémère : aventure

Le propriétaire d'une créature attaquante ciblée que vous ne contrôlez pas la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire de la créature choisit de la mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de cette créature met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.

Biscuit dur à cuire

{1}{G}

Créature-artefact : nourriture et golem

2/2

Quand le Biscuit dur à cuire arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2}{G} : Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 4/4 jusqu'à la fin du tour.

{2}, {T}, sacrifiez le Biscuit dur à cuire : Vous gagnez 3 points de vie.

- Au moment où la deuxième capacité du Biscuit dur à cuire se résout, le permanent ciblé garde tous les autres types et sous-types qu'il avait avant de devenir une créature-artefact.

Bivouac tourmenté

Terrain

Le Bivouac tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

{1}{R}{W} : Le Bivouac tourmenté devient une créature 2/2 rouge et blanche Bovidé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

À chaque fois que le Bivouac tourmenté attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Les marqueurs mis sur le Bivouac tourmenté restent sur lui quand il cesse d'être une créature. S'il devient une créature plus tard, ils s'appliqueront.

Botte dédaigneuse

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.

Bouchon de Johann

{3} {U}

Rituel

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Ce sort coûte {2\} de moins à lancer s'il est négocié.

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

- La capacité de réduction de coût du Bouchon de Johann ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana du Bouchon de Johann est toujours 4.
- Si le permanent est une cible illégale au moment où le Bouchon de Johann essaie de se résoudre, le Bouchon de Johann est retiré de la pile et vous ne piochez pas de carte.

Braver les friches

{G}

Rituel

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Si ce sort a été négocié, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Si vous avez négocié Braver les friches et que le terrain ciblé est une cible illégale au moment où il essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne cherchez pas une carte de terrain de base, et vous ne mélangez pas.
-

Briser le sort

{W}

Éphémère

Détruisez un enchantement ciblé. Si un permanent que vous contrôliez ou un jeton a été détruit de cette manière, piochez une carte.

- Si l'enchantement a l'indestructible, il n'est pas détruit. Vous ne piochez pas de carte.
 - Si un permanent que vous contrôliez ou un jeton est détruit par Briser le sort mais qu'il est mis dans une zone autre qu'un cimetière en conséquence, vous piochez une carte.
-

Catapulte indocile

{2} {R}

Créature-artefact : construction

0/4

Défenseur

{T} : La Catapulte indocile inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez la Catapulte indocile.

- La capacité déclenchée de la Catapulte indocile se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités (comme la propre capacité activée de la Catapulte indocile) après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée de la Catapulte indocile fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.
-

Cauchemar sans espoir

{B}

Enchantement

Quand le Cauchemar sans espoir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défaisse d'une carte et perd 2 points de vie.

Quand le Cauchemar sans espoir est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, regard 2.

{2} {B} : Sacrifiez le Cauchemar sans espoir.

- La première capacité du Cauchemar sans espoir fait perdre 2 points de vie à chaque adversaire, même si certains ou tous ces joueurs ne pouvaient pas se défaisser d'une carte.
-

Cavalerie tremblelune

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

Créature : esprit et chevalier

6/6

Vol

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

- La valeur de X n'est déterminée qu'au moment où la capacité déclenchée de la Cavalerie tremblelune se résout, en incluant potentiellement la Cavalerie tremblelune elle-même. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.
- La capacité déclenchée de la Cavalerie tremblelune n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne sont pas affectées.

Cavalier cruel

{3}{B}

Créature : zombie et chevalier

3/3

Quand le Cavalier cruel meurt, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

//

Chevauchée mortelle

{1}{B}

Rituel : aventure

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Le Cavalier cruel n'est mis au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire que s'il est encore dans le cimetière quand sa capacité se résout. S'il quitte le cimetière avant ce moment-là, il reste dans la zone où il se trouve, même s'il est renvoyé au cimetière avant la résolution de la capacité.

Cavalier verdoyant

{2}{G}

Créature : humain et chevalier

4/2

{1}{G} : Le Cavalier verdoyant ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

- Activer la capacité du Cavalier verdoyant après qu'il est devenu bloqué par une créature avec une force inférieure ou égale à 2 ne le fait pas devenir non-bloqué.
-

Cercueil de verre

{1}{W}

Artefact

Quand le Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

- Si le Cercueil de verre quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
 - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Cerf des tempêtes

{3}{G}

Créature : élémental et élan

3/4

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, mettez un marqueur +1/+1 sur le Cerf des tempêtes.

//

Scruter les nuages

{1}{U}

Éphémère : aventure

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

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

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour ce X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
-

Chair pour araignée

{2}{G}

Rituel

Détruisez jusqu'à une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. Créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- Vous pouvez lancer la Chair pour araignée sans cible juste pour créer un jeton Nourriture. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la Chair pour araignée essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Nourriture.
-

Chancelière des contes

{3} {U}

Créature : peuple fée et conseiller

2/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'aventure, vous pouvez le copier. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Un sort d'aventure est un sort d'éphémère ou de rituel avec le type de sort aventure. Les sorts de permanent que vous lancez qui ont une aventure ne provoquent pas le déclenchement de cette capacité.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie comme un permanent.
- La Chancelière des contes peut copier n'importe quel sort d'aventure, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- 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).
- La capacité de la Chancelière des contes et la copie qu'elle crée se résolvent toutes deux avant le sort d'aventure. Elles se résolvent même si le sort d'aventure est contrecarré avant que la copie ne soit créée.

Chanson de Totentanz

{X} {R}

Rituel

Créez X jetons de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer. » Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Seules les créatures que vous contrôlez au moment où la Chanson de Totentanz se résout acquièrent la célérité, y compris les jetons Rat qu'elle crée. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne sont pas affectées.

Chat de gouttière d'entrepôt

{B}

Créature : chat

1/1

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

{1} {B} : Le Chat de gouttière d'entrepôt acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- Les jetons d'enchantement (tels que les rôles) qui sont sacrifiés, détruits ou qui devraient autrement aller au cimetière sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la capacité du Chat de gouttière d'entrepôt se déclenche.
- Si le Chat de gouttière d'entrepôt quitte le champ de bataille pendant qu'il a une aura que vous contrôlez qui lui est attachée ou en même temps qu'une autre créature avec une aura que vous contrôlez qui lui est attachée, sa capacité ne se déclenche pas pour ces enchantements à moins qu'ils n'aient été détruits par le même effet qui a fait que le Chat de gouttière d'entrepôt a quitté le champ de bataille.

Chaudron d'âme d'Agatha

{2}

Artefact légendaire

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour activer les capacités des créatures que vous contrôlez.

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ont toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par le Chaudron d'âme d'Agatha.

{T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Quand une carte de créature est exilée de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- 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.
- Le Chaudron d'âme d'Agatha n'accorde que des capacités activées. Il n'accorde pas de capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), de capacités déclenchées ou de capacités statiques.
- Les capacités accordées ainsi utilisent en fait « ce permanent » plutôt que « [le nom de cette carte] » ; par conséquent, vous traitez les capacités comme si elles étaient imprimées sur la créature qui a acquis la capacité. Par exemple, disons que vous avez exilé la carte Farfadette argothienne avec le Chaudron d'âme d'Agatha. La Farfadette argothienne a la capacité « {7} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Farfadette argothienne. » Si vous contrôlez une Épée à louer inhumaine avec un marqueur +1/+1 sur elle, vous la traiteriez comme si elle avec la capacité « {7} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Épée à louer inhumaine. »

Chercheur de grimoires tenace

{2} {U}

Créature : humain et chevalier

3/2

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand le Chercheur de grimoires tenace arrive sur le champ de bataille, s'il a été négocié, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Les cartes d'aventurier ne sont pas des cartes d'éphémère ou de rituel tant qu'elles sont dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas utiliser la capacité du Chercheur de grimoires tenace pour renvoyer dans votre main une carte d'aventurier de votre cimetière.
-

Chevalier de l'effroi du Bois moussu

{1}{G}

Créature : humain et chevalier

3/2

Piétinement

Quand le Chevalier de l'effroi du Bois moussu meurt, vous pouvez le lancer depuis votre cimetière comme une aventure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

//

Murmures effroyables

{1}{B}

Rituel : aventure

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des Murmures effroyables quand vous les lancez avec la permission de la capacité déclenchée du Chevalier de l'effroi du Bois moussu. Vous devez payer son coût de mana (ou, si un autre effet l'autorise, un coût alternatif).
-

Chevalier des colombes

{2}{W}

Créature : humain et chevalier

1/3

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

- Les jetons d'enchantement (tels que les rôles) qui sont sacrifiés, détruits ou qui devraient autrement aller au cimetière sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la capacité du Chevalier des colombes se déclenche.
 - Si le Chevalier des colombes quitte le champ de bataille pendant qu'il a une aura que vous contrôlez qui lui est attachée ou en même temps qu'une autre créature avec une aura que vous contrôlez qui lui est attachée, sa capacité ne se déclenche pas pour ces enchantements à moins qu'ils n'aient été détruits par le même effet qui a fait que le Chevalier des colombes a quitté le champ de bataille.
-

Cogneur beuglard
{4} {R}
Créature : ogre
4/4
Célérité
//
Prendre les sentiers battus
{2} {R}
Rituel : aventure
Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce
tour-ci. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la
créature plus tard depuis l'exil.*)

- Si deux cibles sont choisies pour Prendre les sentiers battus et que l'une d'elles devient une cible illégale mais pas l'autre, la cible légale ne pourra pas bloquer et Prendre les sentiers battus sera exilé. Si les deux cibles sont illégales, Prendre les sentiers battus est mis dans le cimetière de son propriétaire.
-

Communion avec la nature
{G}
Rituel
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et
la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de
votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

- Si vous ne révélez pas une carte de créature, mettez toutes les cartes au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
-

Congelé sur place
{1} {U}
Rituel
Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et
mettez trois marqueurs « étourdissement » sur elle.
Regard 2. (*Si un permanent avec un marqueur
« étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en
un à la place.*)

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec Congelé sur place. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où Congelé sur place se résout, vous mettez quand même trois marqueurs « étourdissement » sur elle.
 - Si la cible n'est pas légale au moment où Congelé sur place essaie de se résoudre, Congelé sur place est retiré de la pile. Vous n'appliquez pas le regard.
-

Congrégation méprise-sort

{3} {B}

Créature : peuple fée et psychagogue

2/3

Vol

Quand la Congrégation méprise-sort arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

//

Retour à l'envoyeur

{2} {U}

Éphémère : aventure

Renvoyez un sort ciblé dans la main de son propriétaire.

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

- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne même contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
 - Si une copie d'un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée puis cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état. Elle ne peut pas être relancée.
-

Conquête des chevaliers-liches

{4} {B}

Rituel

Sacrifiez n'importe quel nombre d'artefacts, d'enchantements et/ou de jetons. Renvoyez sur le champ de bataille autant de cartes de créature depuis votre cimetière.

- Vous sacrifiez les artefacts, les enchantements et/ou les jetons comme une partie de la résolution de la Conquête des chevaliers-liches. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si la Conquête des chevaliers-liches est contrecarrée, vous ne sacrifiez rien.
 - Vous pouvez choisir de sacrifier zéro permanent.
 - Si des capacités se déclenchent au moment où vous sacrifiez des permanents, ces capacités ne sont mises sur la pile qu'après que vous avez renvoyé des cartes de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
 - Une créature-artefact ou une créature-enchantement sacrifiée à la Conquête des chevaliers-liches peut être une des cartes choisies pour être renvoyées.
-

Coup de flamme frénétique

{2} {R}

Éphémère

Le Coup de flamme frénétique inflige X blessures à une créature ciblée, X étant 2 plus le nombre de cartes dans votre cimetière qui sont des cartes d'éphémère, des cartes de rituel, et/ou des cartes qui ont une aventure.

- Le Coup de flamme frénétique n'est mis dans votre cimetière qu'après qu'il finit de se résoudre, alors il ne se compte pas lui-même pour son propre effet.

Coup de minuit

{2}{W}

Éphémère

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche humain.

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

Crescendo rongeur

{2}{R}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

- Seules les créatures que vous contrôlez quand le Crescendo rongeur se résout gagnent +2/+0. Cependant, si une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille après que le Crescendo rongeur s'est résolu, puis meurt sous votre contrôle plus tard pendant ce tour-là, vous créez un jeton Rat.

Crocs-de-bourrasque hurlant

{2}{G}{G}

Créature : bête

4/4

Vigilance

Le Crocs-de-bourrasque hurlant a la célérité tant que vous possédez une carte en exil qui a une aventure.

- Le Crocs-de-bourrasque hurlant a la célérité tant qu'une carte que vous possédez en exil a une aventure. Peu importe que cette carte ait été lancée comme une aventure ou non.

Descente gracieuse

{1}{G}

Rituel

N'importe quel nombre de créatures enchantées ciblées que vous contrôlez et jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez infligent chacune un nombre de blessures égal à leur force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si l'une des créatures ciblées que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Descente gracieuse se résout (par exemple parce qu'elle n'est plus enchantée ou qu'elle n'est plus sur le champ de bataille), les créatures ciblées légales restantes que vous contrôlez infligent quand même un nombre de blessures égal à leur force.

- Si la dernière créature ciblée est une cible illégale au moment où la Descente gracieuse se résout, ou si toutes les créatures ciblées que vous contrôlez sont des cibles illégales, aucune créature n'inflige ni ne subit des blessures.

Destructeur de pique-nique

{1}{R}

Créature : goblin et gredin

2/2

À chaque fois que le Destructeur de pique-nique attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Destructeur de pique-nique acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

//

Sucreries mal acquises

{3}{G}

Rituel : aventure

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

- Si vous contrôliez une créature avec une force supérieure ou égale à 4 quand vous avez déclaré le Destructeur de pique-nique comme attaquant, peu importe si vous en contrôlez encore une au moment où sa capacité se résout. Le Destructeur de pique-nique acquiert quand même la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Vous décidez de la distribution des marqueurs au moment où vous lancez les Sucreries mal acquises. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où les Sucreries mal acquises essaient de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus.
- Vous pouvez lancer les Sucreries mal acquises sans cible. Si vous faites ainsi, vous ne distribuez pas de marqueurs, mais vous les exilez quand même au moment où elles se résolvent, et vous pourrez quand même lancer le Destructeur de pique-nique plus tard.

Détrousseur d'apparence

{U}{B}

Créature : peuple fée et changeforme

1/1

Vol

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

{X} : Le Détrousseur d'apparence devient une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière avec une valeur de mana de X, excepté qu'il a le vol et cette capacité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le Détrousseur d'apparence 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 au Détrousseur d'apparence avant qu'il ne devienne une copie d'une autre carte continue de s'appliquer après qu'il devient une copie. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur le Détrousseur d'apparence.
- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Comme le Détrousseur d'apparence n'arrive pas sur le champ de bataille quand il devient une copie de 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.

Dragon décadent

{2} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol, piétinement

À chaque fois que le Dragon décadent attaque, créez un jeton Trésor.

//

Goût du luxe

{2} {B}

Éphémère : aventure

Exilez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé face cachée. Vous pouvez regarder et jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées.

- Vous êtes le seul à pouvoir regarder les cartes exilées par le Goût du luxe. Leur propriétaire ne sait pas ce qu'elles sont pendant qu'elles sont en exil jusqu'à ce que vous les jouiez.
- Vous pouvez jouer les cartes exilées par le Goût du luxe même si ce sont des cartes de terrain.
- Vous devez quand même suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour jouer les cartes exilées par le Goût du luxe.

Druide en quête

{1} {G}

Créature : humain et druide

1/1

À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur le Druide en quête.

//

En quête de la bête

{1} {R}

Éphémère : aventure

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes.

- Si vous lancez un sort qui a plus d'une des couleurs listées, la capacité du Druide en quête ne se déclenche quand même qu'une seule fois.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec En quête de la bête. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Duelliste flammecœur

{1} {W}

Créature : humain et chevalier

3/1

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

//

Balafre de flammecœur

{2} {R}

Éphémère : aventure

La Balafre de flammecœur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Si un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie que vous contrôlez vous inflige des blessures, vous gagnez et perdez simultanément autant de points de vie. Dans ce cas, votre total de points de vie ne change pas. (Cependant, vous pouvez gagner des points de vie si le sort inflige également des blessures à d'autres permanents et/ou joueurs.)
- Certains sorts d'éphémère ou de rituel font infliger des blessures par d'autres choses plutôt que d'en infliger eux-mêmes. Dans ces cas, vous ne gagnez pas de points de vie pour ces blessures (à moins que ces autres choses aient aussi le lien de vie). Notamment, un sort qui instruit une créature que vous contrôlez de se battre ne vous fait pas gagner de points de vie.

Égoutier bonnet-rouge

{2} {R} {R}

Créature : goblin et guerrier

3/3

Menace

Quand l'Égoutier bonnet-rouge arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Égoutier bonnet-rouge et exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Si l'Égoutier bonnet-rouge quitte le champ de bataille après que sa dernière capacité s'est déclenchée, vous pouvez quand même sacrifier une créature et exiler la carte du dessus de votre bibliothèque, même si vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur l'Égoutier bonnet-rouge.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec l'Égoutier bonnet-rouge. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Élémental de rôtisserie

{R}

Créature : élémental

1/1

Menace

À chaque fois que l'Élémental de rôtisserie inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « broche » sur l'Élémental de rôtisserie. Puis vous pouvez le sacrifier. Si vous faites ainsi, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de marqueurs « broche » sur l'Élémental de rôtisserie. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Vous choisissez de sacrifier ou non l'Élémental de rôtisserie au moment où sa capacité déclenchée se résout. Aucun joueur ne peut répondre entre le moment où vous le sacrifiez et celui où vous exilez des cartes du dessus de votre bibliothèque.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez des cartes depuis l'exil de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Empoisonneuse à bonbons

{2} {B}

Créature : humain et psychagogue

3/2

Lien de vie

Quand l'Empoisonneuse à bonbons arrive sur le champ de bataille, jusqu'à une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

//

Tenter avec des friandises

{B}

Éphémère : aventure

Créez un jeton Nourriture. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Empoisonneuse à bonbons compte la quantité de points de vie totale que vous avez gagnés sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour-là. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 3 points de vie plus tôt pendant le tour, la créature ciblée gagne -3/ -3.
-

Épée à louer inhumaine

{1} {B}

Créature : humain et soldat

2/2

L'Épée à louer inhumaine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque créature qui est morte sous votre contrôle ce tour-ci.

//

Brûler ensemble

{R}

Rituel : aventure

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle autre cible. Puis sacrifiez-la.

- Si la première cible de Brûler ensemble est une cible illégale au moment où le sort se résout mais que la dernière cible est encore légale, Brûler ensemble se résout, mais aucune blessure n'est infligée et rien n'est sacrifié.
- Si la dernière cible de Brûler ensemble est une cible illégale au moment où le sort se résout mais que la première cible est encore légale, Brûler ensemble se résout quand même et vous sacrifiez quand même la première cible.

Eriette de la pomme enchantée

{1} {W} {B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

2/4

Chaque créature qui est enchantée par une aura que vous contrôlez ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre d'auras que vous contrôlez.

- Par défaut, le contrôleur d'un jeton de rôle est le joueur qui l'a créé, même si ce jeton de rôle est attaché à une créature qu'il ne contrôle pas.
- Comptez le nombre d'auras que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

Escrime de fées

{X} {B}

Éphémère

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

Cette créature gagne -3/-3 supplémentaire jusqu'à la fin du tour si vous contrôliez au moins un peuple fée au moment où vous avez lancé ce sort.

- Si vous contrôliez un peuple fée au moment où vous avez terminé de lancer l'Escrime de fées, peu importe que vous en contrôliez encore un ou non au moment où le sort se résout. La créature ciblée gagne quand même un -3/-3 supplémentaire.

Expulsez les intrus !

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez un nombre entre 0 et 10. Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale au nombre choisi.

- Les nombres que vous pouvez choisir incluent 0 et 10.
-

Farfadette maîtresse entraveuse

{U}

Créature : peuple fée et sorcier

1/1

Vol

Quand la Farfadette maîtresse entraveuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de la Farfadette maîtresse entraveuse au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {2} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
 - Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la capacité déclenchée « réflexive ». Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où la capacité résout, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.
-

Farfadette moqueuse

{2}{U}

Créature : peuple fée et gredin

2/1

Vol

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

- La dernière capacité de la Farfadette moqueuse ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
 - La dernière capacité de la Farfadette moqueuse ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
-

Faucheur d'Ashiok

{3} {B}

Créature : cauchemar

3/3

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

- Les jetons d'enchantement (tels que les rôles) qui sont sacrifiés, détruits ou qui devraient autrement aller au cimetière sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la capacité du Faucheur d'Ashiok se déclenche.

Fin

{2} {B} {B}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 5.

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce permanent et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

- La capacité de réduction de coût de la Fin ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana de la Fin est toujours 4.
- Si le permanent qui est exilé était le verso d'une carte recto-verso, vous ne pouvez pas exiler de cartes supplémentaires, parce que ces cartes ont uniquement les caractéristiques de leur recto (y compris le nom) quand elles sont dans le cimetière, la main et la bibliothèque.

Financier judicieux

{2} {W}

Créature : humain et noble

2/3

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

{2} {W} : Choisissez un autre joueur. Ce joueur acquiert le contrôle d'un trésor ciblé que vous contrôlez. Vous piochez une carte.

- Si le trésor ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Financier judicieux essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
-

Fracasser le serment

{3} {B} {B}

Rituel

Détruisez une cible, créature ou enchantement. Créez un jeton de rôle Maléfique attaché à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)*

- Si vous ne choisissez pas une deuxième cible pour Fracasser le serment ou que cette cible est illégale au moment où le sort se résout, le jeton de rôle Maléfique n'est pas créé.
-

Frénésie du pisteur de sorcière

{3} {R}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qui a attaqué ce tour-ci.

La Frénésie du pisteur de sorcière inflige 5 blessures à une créature ciblée.

- La première capacité de la Frénésie du pisteur de sorcière ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana de la Frénésie du pisteur de sorcière est toujours 4.
 - La première capacité de la Frénésie du pisteur de sorcière ne peut pas réduire son coût à moins de {R}.
-

Froid cinglant

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Froid cinglant arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Quand le Froid cinglant est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regard 1, puis piochez une carte.

- Si la créature que le Froid cinglant devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans le cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa dernière capacité ne se déclenche pas.
-

Frondeuse de brochettes

{1}{R}

Créature : nain et Chevalier

1/3

Portée

À chaque fois que la Frondeuse de brochettes bloque ou devient bloquée par une créature, la Frondeuse de brochettes inflige 1 blessure à cette créature.

- La capacité déclenchée se déclenche une fois pour chaque créature qui bloque ou est bloquée par la Frondeuse de brochettes. La capacité se résout et inflige des blessures à cette créature avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si ces blessures détruisent toutes les créatures bloquant la Frondeuse de brochettes, elle ne devient pas non-bloquée.

Garde du corps renard-garou

{1}{W}{W}

Créature : elfe et renard et chevalier

2/2

Flash

Quand le Garde du corps renard-garou arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature non-Renard ciblée jusqu'à ce que le Garde du corps renard-garou quitte le champ de bataille.

{1}{W}, sacrifiez le Garde du corps renard-garou : Vous gagnez 2 points de vie.

- Si le Garde du corps renard-garou quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Géante zingante

{3}{U}

Créature : géant et sorcier

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle.

//

Lecture de l'orage

{5}{U}{U}

Éphémère : aventure

Piochez quatre cartes, puis défaissez-vous de deux cartes. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Vous pouvez choisir une créature qui est déjà engagée comme cible de la capacité de la Géante zingante. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où elle se résout, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.

Goddric, fêtard à cape

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et noble

3/3

Célérité

Célébration — Tant qu’au moins deux permanents non-terrain sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, Goddric, fêtard à cape est un dragon avec une force et une endurance de base de 4/4, le vol et « {R} : Les dragons que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu’à la fin du tour. » (*Il perd tous ses autres types de créature.*)

- Si un effet fait que Goddric perd toutes ses capacités pendant un tour où il est déjà devenu un dragon, c’est encore une créature Dragon avec une force et une endurance de base de 4/4.
- La capacité activée de Goddric n’affecte que les dragons que vous contrôlez au moment où elle se résout. Tout dragon qui arrive sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne sera pas affecté.

Guivre de tige de haricot

{4}{G}

Créature : plante et guivre

5/4

Portée

//

Planter des haricots

{1}{G}

Rituel : aventure

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l’exil.*)

- L’effet qui vous autorise à jouer un terrain supplémentaire ce tour-là est cumulatif avec d’autres effets qui vous permettent de le faire.

Hylde de la Couronne glacée

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/4

À chaque fois que vous engagez une créature dégagee qu'un adversaire contrôle, vous pouvez payer {1}.

Quand vous faites ainsi, choisissez l'un —

- Créez un jeton de créature 4/4 blanche et bleue Élémental.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
- Regard 2, puis piochez une carte.

- La capacité de Hylde de la Couronne glacée ne se déclenche que lorsqu'un effet vous instruit d'engager une créature d'un adversaire. Elle ne se déclenche pas si un sort ou une capacité que vous contrôlez instruit un adversaire d'engager une créature qu'il contrôle. Par exemple, si vous contrôlez l'Enchevêtrement de câbles et qu'un adversaire engage une créature dégagee qu'il contrôle en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de l'Enchevêtrement de câbles, la capacité de Hylde ne se déclenche pas.

Incendiez la tour !

{R}

Éphémère

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Incendiez la tour ! inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si ce sort a été négocié, à la place il inflige 3 blessures à ce permanent et vous appliquez regard 1.

Si un permanent ayant subi des blessures d'Incendiez la tour ! devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- Le dernier effet de remplacement d'Incendiez la tour ! exile le permanent ciblé s'il devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles ou d'une loyauté de 0.

Instant de courage

{2}{W}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
- Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

- Le premier mode de l'Instant de courage peut cibler une créature dégagee. Elle gagne quand même +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
-

Johann, apprenti sorcier
{2} {U} {R}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/5

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

Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque. (*Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.*)

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque a une aventure, vous pouvez lancer le sort d'aventure de cette manière.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
- Si Johann quitte le champ de bataille et y revient pendant le même tour, ou si Johann quitte le champ de bataille et qu'un autre Johann arrive, la permission de lancement accordée par l'ancien est différente de la permission de lancement accordée par le nouveau. Au tour où le nouveau Johann arrive sur le champ de bataille, vous pouvez utiliser sa permission de lancement une fois, même si vous avez déjà utilisé la permission de lancement de l'ancien Johann pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque pendant ce même tour. Notez que si vous contrôlez plusieurs Johann, vous n'avez pas l'occasion de lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque avant que la « règle de légende » ne vous fasse revenir à un Johann.

Joyeux bardes
{2} {R}
Créature : humain et barde
3/2

Quand les Joyeux bardes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, créez un jeton de rôle Jeune héros attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. (*Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, si son endurance est inférieure ou égale à 3, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ».*)

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité des Joyeux bardes au moment où leur capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {1} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Korvold et le noble voleur

{3} {R}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II — Créez un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec*

« {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

III — Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les restrictions de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

La folie de l'apprenti

{2} {U} {R}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II — Choisissez une créature non-jeton ciblée que vous contrôlez qui n'a pas le même nom qu'un jeton que vous contrôlez. Créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il n'est pas légendaire, que c'est un reflet en plus de ses autres types, et qu'il a la célérité.

III — Sacrifiez tous les reflets que vous contrôlez.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent ne copie lui-même autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras 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 la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions indiquées.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - 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 fonctionnent aussi.
 - Si quelque chose devient une copie du jeton, la copie est aussi un reflet en plus de ses autres types, elle a la célérité et elle n'est pas légendaire.
-

La princesse s'échappe

{2}{W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Exilez jusqu'à une créature ciblée.

II — Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

III — Renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Si la première capacité de chapitre de La princesse s'échappe a exilé plus d'une créature (généralement parce que la capacité a été copiée), sa troisième capacité de chapitre renvoie toutes les cartes exilées sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires.

Lancer de rat

{B}

Éphémère

Jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Vous créez un jeton de créature 1/1 noire Rat avec

« Cette créature ne peut pas bloquer. »

- Vous pouvez lancer le Lancer de rat sans cible juste pour créer un jeton Rat. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où le Lancer de rat essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Rat.

Lanceur de sorts éclabousseur

{3}{U}

Créature : élémental et sorcier

2/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de rôle Ensorceleur attaché à jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, regard 1. »)*

- Si vous ne choisissez pas de cible pour la capacité du Lanceur de sorts éclabousseur, le jeton de rôle Ensorceleur n'est pas créé.

Lapicorne royal

{1}{W}

Créature : lapin et licorne

/

La force et l'endurance du Lapicorne royal sont chacune égales au nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez.

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

Le Culmefer

{2}

Artefact légendaire

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Le Culmefer devienne un artefact légendaire Équipement appelé Toutflamme, héritage des héros. Si vous faites ainsi, il acquiert équipement {3} et « La créature équipée gagne +3/+3 » et perd toutes ses autres capacités.

- La dernière capacité de Le Culmefer dure indéfiniment.
-

Lièvre au bouclier de pollen

{1}{W}

Créature : lapin

2/2

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1.

//

Courir deux lièvres

{G}

Rituel : aventure

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où Courir deux lièvres se résout. Si le nombre de créatures que vous contrôlez change plus tard, cela ne change pas le bonus conféré.
-

Loutre insaisissable

{U}

Créature : loutre

1/1

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Loutre insaisissable ne peuvent pas la bloquer.

//

Don du bosquet

{X}{G}

Rituel : aventure

Répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Vous comparez la force de la Loutre insaisissable à la force d'une créature qui essaie de la bloquer uniquement au moment de l'attribution des bloqueurs. Une fois que la Loutre insaisissable a été légalement bloquée par une créature, modifier la force d'une des deux créatures ne modifie pas ou n'annule pas le blocage.
- Vous décidez de la distribution des marqueurs au moment où vous lancez le Don du bosquet. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où le Don du bosquet essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui auraient été mis sur des cibles illégales sont perdus.

Lueurs fallacieuses

{3}{U}

Éphémère

Le propriétaire d'une créature ciblée la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire de la créature choisit de la mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de cette créature met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.

Lutrin vivant

{1}{U}

Créature-artefact : construction

0/4

{1}, sacrifiez le Lutrin vivant : Piochez une carte. Créez un jeton de rôle Ensorceleur attaché à jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, regard 1. »)*

- Vous pouvez activer la capacité du Lutrin vivant sans cible juste pour piocher une carte. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
- Si vous ne choisissez pas une créature ciblée, le jeton de rôle Ensorceleur n'est pas créé.

Malédiction du renard-garou

{2} {G}

Rituel

Créez un jeton de rôle Monstre attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement. Quand des créatures se battent, chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)*

- Vous ne choisissez pas de cible à combattre pour la créature au moment où vous lancez ce sort. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous créez un jeton de rôle Monstre attaché à la créature qui a été ciblée par le sort. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Si vous ne pouvez pas attacher un jeton de rôle Monstre à la créature ciblée que vous contrôlez quand la Malédiction du renard-garou se résout, le déclenchement réflexif qui provoque le combat n'a pas lieu.
- Si la créature que vous contrôlez a déjà un rôle que vous contrôlez qui lui est attaché, ce rôle est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état après que le rôle de Monstre lui a été attaché mais avant que la capacité déclenchée réflexive ne se résolve.

Marque de l'envoûteuse

{1} {R}

Rituel

Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

Créez un jeton de rôle Maléfique attaché à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)*

- Vous pouvez lancer la Marque de l'envoûteuse sans cible juste pour vous défausser d'une carte et piocher deux cartes. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la Marque de l'envoûteuse essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne vous défaussez pas d'une carte, vous ne piochez pas et vous ne créez pas de jeton de rôle Maléfique.
- Si vous ne choisissez pas une cible pour la Marque de l'envoûteuse, le jeton de rôle Maléfique n'est pas créé.

Même pas morte

{B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire, puis créez un jeton de rôle Maléfique qui lui est attaché. » *(La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)*

- Si la créature ne revient pas sur le champ de bataille ou revient comme un permanent non-créature, le jeton de rôle Maléfique n'est pas créé.
 - Si plusieurs créatures reviennent sur le champ de bataille (probablement parce que Même pas morte ciblait un permanent assimilé), un jeton de rôle Maléfique est créé, attaché à chacune d'elles.
-

Messenger de Tarelion

{2} {U}

Créature : peuple fée et noble

1/3

Vol

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un peuple fée, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur un peuple fée ciblé que vous contrôlez.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité du Messenger de Tarelion moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Mis en cage

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{2} {W} : Exilez la créature enchantée.

- Seul le contrôleur de Mis en cage peut activer sa capacité.
-

Murmure d'Eriette

{3} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes. Créez un jeton de rôle Maléfique attaché à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)*

- Si vous ne choisissez pas une créature ciblée, le jeton de rôle Maléfique n'est pas créé.
-

Néva, poursuivie par les cauchemars
{2}{W}{B}
Créature légendaire : humain et noble
2/2

Menace

Quand Néva, poursuivie par les cauchemars arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Néva, puis regard 1.

- Les jetons d'enchantement (tels que les rôles) qui sont sacrifiés, détruits ou qui devraient autrement aller au cimetière sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la capacité de Néva se déclenche.
- Si Néva quitte le champ de bataille pendant qu'elle a une aura que vous contrôlez qui lui est attachée ou en même temps qu'une autre créature avec une aura que vous contrôlez qui lui est attachée, sa capacité ne se déclenche pas pour ces enchantements à moins qu'ils n'aient été détruits par le même effet qui a fait que Néva a quitté le champ de bataille.

Nuit de la vengeance des bonbons

{3}{G}

Enchantement

Quand la Nuit de la vengeance des bonbons arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

Les nourritures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. »

{5}{G}{G}, sacrifiez la Nuit de la vengeance des bonbons : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de nourritures que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité de la Nuit de la vengeance des bonbons se résout. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de nourritures que vous contrôlez change.
 - La dernière capacité de la Nuit de la vengeance des bonbons n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne sont pas affectées.
-

On se ressert

{2} {B}

Rituel

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Si ce sort a été négocié, vous pouvez mettre l'une de ces cartes avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main.

- Si vous négociez ce sort, vous pouvez quand même choisir de ne pas mettre une des cartes sur le champ de bataille, même si au moins l'une d'elles est éligible.

Parents protecteurs

{2} {W}

Créature : humain et paysan

3/2

Quand les Parents protecteurs meurent, créez un jeton de rôle Jeune héros attaché à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. (*Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, si son endurance est inférieure ou égale à 3, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ».*)

- Si vous ne choisissez pas une cible pour la capacité des Parents protecteurs, le jeton de rôle Jeune héros n'est pas créé.

Passe-passe

{U}

Rituel

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

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

Passer devant

{3} {R}

Rituel

Passer devant inflige 4 blessures à une créature ciblée. Créez un jeton de rôle Jeune héros attaché à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. (*Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, si son endurance est inférieure ou égale à 3, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ».*)

- Si vous ne choisissez pas une deuxième cible pour Passer devant, le jeton de rôle Jeune héros n'est pas créé.

Pile ou face

{2} {R}

Éphémère

Pile ou face inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

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

Piochez une carte.

- Si la cible n'est pas légale au moment où le Pile ou face essaie de se résoudre, le Pile ou face est retiré de la pile. Vous ne créez pas de jeton Trésor et vous ne piochez pas de carte.

Plaisanterie de Turlupin

{2} {B} {B}

Rituel

Choisissez l'un ou plus —

- Chaque joueur se défausse de deux cartes.
 - Chaque joueur perd 4 points de vie.
 - Chaque joueur sacrifie deux créatures.
- Vous pouvez choisir un mode même si certains ou tous les joueurs ne sont affectés que partiellement ou ne sont pas affectés du tout.
 - Au moment où le premier mode est effectué, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit deux cartes de sa main sans les révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
 - Au moment où le troisième mode est effectué, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit 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.

Plaisantin crocheteur de serrure

{1} {U}

Créature : peuple fée et gredin

1/3

Vol, vigilance

//

Libérer la fæ

{1} {U}

Éphémère : aventure

Meulez quatre cartes. Puis mettez dans votre main une carte d'éphémère, de rituel ou de peuple fée parmi les cartes meulées.

- Les cartes d'aventurier ne sont pas des cartes d'éphémère ou de rituel tant qu'elles sont dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas utiliser Libérer la fæ pour mettre dans votre main une carte d'aventurier meulée avec lui à moins que cette carte ne soit un peuple fée.

Plonger dans l'hiver

{1}{W}

Éphémère

Engagez jusqu'à une créature ciblée. Regard 1, puis piochez une carte.

- Vous pouvez lancer Plonger dans l'hiver sans cible juste pour appliquer regard 1 et piocher une carte. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où Plonger dans l'hiver essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'appliquez pas le regard et vous ne piochez pas de carte.
- Si la cible est déjà engagée au moment où Plonger dans l'hiver se résout, vous appliquez quand même regard 1 et vous piochez une carte.

Premier duel de Gadwick

{1}{U}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Créez un jeton de rôle Maudit attaché à jusqu'à une créature ciblée. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée est 1/1.)*

II — Regard 2.

III — Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si vous ne choisissez pas une cible pour la première capacité de chapitre, le jeton de rôle Maudit n'est pas créé.
- La copie créée par la troisième capacité de chapitre 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. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si les mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été mis sur la pile, la répartition ne peut pas être changée pour la copie, bien que les cibles subissant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.

Ranger des terres frontalières

{1} {R}

Créature : humain et ranger

2/2

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Au début du combat pendant votre tour, la capacité du Ranger des terres frontalières vérifie si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez plus de créature avec une force supérieure ou égale à 4 (généralement parce que votre créature applicable n'est plus sur le champ de bataille), la capacité ne fait rien du tout.

Recruteur d'Imodane

{2} {R}

Créature : humain et chevalier

2/2

Quand le Recruteur d'Imodane arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

//

Entraîner des troupes

{4} {W}

Rituel : aventure

Créez deux jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité déclenchée du Recruteur d'Imodane n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+0 et n'acquièrent pas la célérité.

Rencontre sauvage

{G} {G}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez exiler une carte de créature parmi elles.

Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer la carte exilée ce tour-ci. Au début de la prochaine phase de combat ce tour-ci, une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Lancer la Rencontre sauvage ne nécessite aucune cible. Au moment où vous mettez la capacité déclenchée à retardement sur la pile au début de la prochaine phase de combat ce tour-ci, vous choisissez la créature ciblée que vous contrôlez et jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si vous lancez la Rencontre sauvage et qu'aucune phase de combat n'a lieu plus tard pendant ce tour, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas.
-

Rite de clairvoyance

{2}{U}{U}

Éphémère

Négociation (*Vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton au moment où vous lancez ce sort.*)

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Si ce sort a été négocié, regardez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous ne mettez quand même que deux des cartes dans votre main si vous négociez ce sort.
-

Rôdeuse de Foudrekeld

{1}{U}

Créature : humain et gredin

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Rôdeuse de Foudrekeld.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour ce X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
-

Rowan, scion de la guerre

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/2

Menace

{T} : Les sorts que vous lancez ce tour-ci qui sont noirs et/ou rouges coûtent {X} de moins à lancer, X étant le nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité activée de Rowan, scion de la guerre se résout.
- La capacité activée de Rowan ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- La capacité activée de Rowan ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
- La capacité activée de Rowan compte la quantité de points de vie totale que vous avez perdus sans tenir compte des points de vie que vous avez gagnés pendant ce tour-là. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie et perdu 3 points de vie plus tôt pendant le tour, le coût des sorts noirs et/ou rouges que vous lancez ce tour-ci est réduit de {3}.

Rubis, traqueuse audacieuse

{R} {G}

Créature légendaire : humain et éclairé

1/2

Célérité

À chaque fois que Rubis, traqueuse audacieuse attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, Rubis gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

- Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4 quand vous avez déclaré Rubis comme attaquante, peu importe si vous en contrôlez encore une au moment où sa capacité déclenchée se résout. Rubis gagne quand même +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Sanctuaire solitaire

{2} {W}

Enchantement

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

À chaque fois que vous engagez une créature dégagée qu'un adversaire contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la première capacité du Sanctuaire solitaire. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où elle se résout, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.
- La dernière capacité du Sanctuaire solitaire ne se déclenche que lorsqu'un effet vous instruit d'engager une créature d'un adversaire. Elle ne se déclenche pas si un sort ou une capacité que vous contrôlez instruit un adversaire d'engager une créature qu'il contrôle. Par exemple, si vous contrôlez l'Enchevêtrement de câbles et qu'un adversaire engage une créature dégagée qu'il contrôle en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de l'Enchevêtrement de câbles, la capacité du Sanctuaire solitaire ne se déclenche pas.

Sauveuse des endormis

{2} {W}

Créature : humain et chevalier

2/3

Vigilance

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la Sauveuse des endormis.

- Les jetons d'enchantement (tels que les rôles) qui sont sacrifiés, détruits ou qui devraient autrement aller au cimetière sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la capacité de la Sauveuse des endormis se déclenche.

Sentinelle de la sapience perdue

{1}{G}{G}

Créature : elfe et chevalier

3/4

Quand la Sentinelle de la sapience perdue arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ou plus —

- Renvoyez dans votre main une carte ciblée que vous possédez en exil qui a une aventure.
 - Mettez une carte ciblée que vous ne possédez pas en exil qui a une aventure au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
 - Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- Le premier et le deuxième mode de la capacité de la Sentinelle de la sapience perdue peut cibler n'importe quelle carte exilée face visible qui a une aventure tant qu'elle appartient à un joueur approprié. Peu importe que la carte ait été lancée comme une aventure ou non.
 - Vous devez choisir au moins un mode si possible. S'il n'y a pas de cible légale disponible pour les deux premiers modes, vous devez choisir le dernier mode. Notamment, le dernier mode peut cibler n'importe quel joueur, même un joueur qui n'a pas de cartes dans son cimetière. Dans le cas inhabituel où il n'y a pas de carte appropriée en exil à cibler et où aucun joueur ne peut légalement être choisi comme cible, la capacité est retirée de la pile sans avoir d'effet.

Sentinelle forgée de glace

{2}{U}

Créature : élémental et soldat

2/3

Vigilance

À chaque fois que la Sentinelle forgée de glace attaque, vous pouvez payer {1}{U}. Quand vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois que vous engagez une créature dégagée qu'un adversaire contrôle, la Sentinelle forgée de glace gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de la Sentinelle forgée de glace ne se déclenche que lorsqu'un effet vous instruit d'engager une créature d'un adversaire. Elle ne se déclenche pas si un sort ou une capacité que vous contrôlez instruit un adversaire d'engager une créature qu'il contrôle. Par exemple, si vous contrôlez l'Enchevêtrement de câbles et qu'un adversaire engage une créature dégagée qu'il contrôle en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de l'Enchevêtrement de câbles, la capacité de la Sentinelle forgée de glace ne se déclenche pas.
-

Sharae des profondeurs paralysantes
{2}{W}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier
2/3

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

À chaque fois que vous engagez au moins une créature dégagée que vos adversaires contrôlent, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la première capacité de Sharae. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où elle se résout, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.
- La dernière capacité de Sharae des profondeurs paralysantes ne se déclenche que lorsqu'un effet vous instruit d'engager au moins une créature que vos adversaires contrôlent. Elle ne se déclenche pas si un sort ou une capacité que vous contrôlez instruit un adversaire d'engager une créature qu'il contrôle. Par exemple, si vous contrôlez l'Enchevêtrement de câbles et qu'un adversaire engage une créature dégagée qu'il contrôle en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de l'Enchevêtrement de câbles, la capacité de Sharae ne se déclenche pas.

Somnophage cruel
{1}{B}
Créature : cauchemar
/

La force et l'endurance du Somnophage cruel sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

//

Impossible de se réveiller

{1}{U}

Rituel : aventure

Un joueur ciblé meule quatre cartes. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Somnophage cruel fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Souris de combat enragée

{1} {R}

Créature : souris

2/1

Le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte {1} de moins à lancer.

Célébration — Au début du combat pendant votre tour, si au moins deux permanents non-terrain sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Les sorts qui ont été lancés avant que la Souris de combat enragée n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si la Souris de combat enragée était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
 - La Souris de combat enragée ne peut pas réduire son propre coût, même si c'est le deuxième sort que vous lancez pendant un même tour.
 - La capacité de réduction de coût de la Souris de combat enragée ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
 - La capacité de réduction de coût de la Souris de combat enragée ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
-

Souris grise coquine

{W}

Créature : souris

2/1

//

À un poil près

{W}

Rituel : aventure

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3 ce tour-ci.

- Augmenter la force d'une créature après qu'elle a bloqué une créature affectée par À un poil près ne retire pas cette créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature affectée soit non-bloquée.
-

Succomber au froid

{2} {U}

Éphémère

Engagez une ou deux créatures ciblées qu'un adversaire contrôle. Mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune d'elles. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*

- Vous pouvez cibler des créatures qui sont déjà engagées avec Succomber au froid. Si une créature ciblée est déjà engagée au moment où il se résout, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.

Syr Gingembre, la fin du dessert

{2}

créature-artefact légendaire : nourriture et chevalier

3/1

Syr Gingembre, la fin du dessert a le piétinement, la défense talismanique et la célérité tant qu'un adversaire contrôle un planeswalker.

À chaque fois qu'un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Syr Gingembre et regard 1.

{2}, {T}, sacrifiez Syr Gingembre : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

- Pour la dernière capacité de Syr Gingembre, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie sont gagnés. Si cette force était inférieure ou égale à 0, vous ne gagnez aucun point de vie.

Tarelion, seigneur bienveillant

{2} {U} {B}

Créature légendaire : peuple fée et noble

3/4

Vol

Au moment où Tarelion, seigneur bienveillant arrive sur le champ de bataille, choisissez un nombre entre 1 et 10.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort avec une valeur de mana, une force ou une endurance égale au nombre choisi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

- Les nombres que vous pouvez choisir incluent 1 et 10.
- Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d'un sort n'affectent pas la valeur de mana de ce sort.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer si la valeur de mana du sort est le nombre choisi. Par exemple, si le nombre choisi est 4, un sort avec un coût de mana de {X} {R} {R} lancé avec X égal à 2 provoque le déclenchement de la dernière capacité de Tarelion.

Tortue florissante

{2} {G} {G}

Créature : tortue terrestre

3/3

À chaque fois que la Tortue florissante arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre cimetière.

Les capacités activées des terrains que vous contrôlez coûtent {1} de moins à activer.

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

- 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 la capacité de réduction de coût de la Tortue florissante.
- La deuxième capacité de la Tortue florissante n'affecte que les capacités des terrains que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les coûts des capacités activées de cartes de terrain qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage) ne seront pas réduits.

Totentanz, joueur de flûte

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et psychagogue et barde

2/3

À chaque fois que Totentanz, joueur de flûte ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer ».

{1}{B} : Un rat attaquant ciblé que vous contrôlez acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- Si Totentanz, joueur de flûte meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité de Totentanz se déclenche pour chacune d'elles.

Transmutateur de Vantress

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

3/4

//

Malédiction croassante

{1}{U}

Rituel : aventure

Engagez une créature ciblée. Créez un jeton de rôle

Maudit qui lui est attaché. (*La créature enchantée est 1/1.*)

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la Malédiction croassante. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où elle se résout, vous créez quand même un jeton de rôle Maudit attaché à elle.

Traqueur de bête céleste

{3}{G}

Créature : géant et archer

2/4

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, créez un jeton Nourriture.

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

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour ce X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.

Trois souris aveugles

{2} {W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après IV.)

I — Créez un jeton de créature 1/1 blanche Souris.

II, III — Créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.

IV — Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Le jeton copie les caractéristiques originales du jeton ciblé telles qu'indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Si le jeton copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce jeton copiait.
- Seules les créatures que vous contrôlez au moment où la quatrième capacité de chapitre se résout gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne sont pas affectées.

Troll fléau des faunes

{2} {B} {G}

Créature : troll

4/4

Quand le Troll fléau des faunes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de rôle Monstre qui lui est attaché. *(La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.)*

{1}, sacrifiez une aura attachée au Troll fléau des faunes : Le Troll fléau des faunes se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la capacité activée du Troll fléau des faunes se résout, son effet fait que la créature est exilée à tout moment où elle devrait mourir ce tour-là, pas seulement si elle devait mourir parce qu'elle a subi des blessures du Troll fléau des faunes.
- Si le Troll fléau des faunes n'est plus sur le champ de bataille ou qu'il n'est plus une créature quand sa capacité activée se résout, il ne se bat pas contre la créature ciblée, mais l'effet qui fait que la créature ciblée est exilée à tout moment où elle devrait mourir ce tour-là s'applique quand même.

Troyan, courageux explorateur

{1} {G} {U}

Créature légendaire : vedalken et éclairé

1/3

{T} : Ajoutez {G} {U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 ou des sorts avec {X} dans leur coût de mana.

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

- Vous pouvez dépenser le mana généré par Troyan pour n'importe quelle partie du coût d'un sort qui contient {X} dans son coût de mana. Vous n'êtes pas limité à le dépenser uniquement sur la partie {X}.
- Vous n'êtes pas contraint de dépenser les deux manas sur le même sort.

Vendeuse de grimoires

{1}{W}

Créature : humain et paysan

2/2

Vigilance

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, créez un jeton de rôle Enorceleur attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, regard 1. »)*

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité de la Vendeuse de grimoires au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {1} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Vertu de courage

{3}{R}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, vous pouvez exiler autant de cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

//

Brasier de Braisereth

{1}{R}

Éphémère : aventure

Le Brasier de Braisereth inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer l'enchantement plus tard depuis l'exil.)*

- Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement par des créatures attaquantes et bloqueuses. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les restrictions de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Vertu de force

{5}{G}{G}

Enchantement

Si vous engagez un terrain de base pour du mana, il produit trois fois autant de ce mana à la place.

//

Croissance de Garenbrig

{G}

Rituel : aventure

Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer l'enchantement plus tard depuis l'exil.)*

- Un objet avec le type de carte terrain et un type de terrain de base a la capacité intrinsèque « {T} : Ajoutez [symbole de mana] », même si l'encadré de texte ne contient pas ce texte ou que l'objet n'a pas d'encadré de texte. Par exemple, une forêt de base a la capacité intrinsèque « {T} : Ajoutez {G}. »
- Vous « engagez un terrain de base pour du mana » uniquement si vous activez une capacité de mana d'un terrain de base qui inclut le symbole {T} dans son coût. Une capacité de mana produit du mana en tant que partie de son effet.
- Si une capacité se déclenche « à chaque fois que vous engagez » un terrain de base pour du mana et qu'elle produit du mana, cette capacité de mana déclenchée n'est pas affectée par la Vertu de force.
- La Vertu de force ne produit pas de mana elle-même. En fait, elle fait produire plus de mana aux terrains de base que vous engagez pour du mana.
- Les effets de plusieurs exemplaires de la Vertu de force sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez deux Vertus de force sur le champ de bataille, vous obtiendrez neuf fois la quantité et le type de mana d'origine.

Vertu de savoir

{4}{U}

Enchantement

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

//

Visions de Vantress

{1}{U}

Éphémère : aventure

Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La capacité de la Vertu de savoir affecte les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ». Certaines capacités mots-clés incluent aussi une capacité déclenchée qui se déclenche quand un permanent arrive sur le champ de bataille.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité de la Vertu de savoir. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.

- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », comme choisir un nombre avec Tarelion, seigneur bienveillant, ne sont pas non plus affectées.
- La capacité de la Vertu de savoir ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux exemplaires de la Vertu de savoir, un permanent qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Une troisième Vertu de savoir provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
- Si un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps que la Vertu de savoir (y compris la Vertu de savoir elle-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la Vertu de savoir n'affecte pas les capacités déclenchées des permanents que votre coéquipier contrôle.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- La source de la copie créée par les Visions de Vantress est la même que la source de la capacité d'origine.
- Si la capacité copiée par les Visions de Vantress est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
- Si la capacité copiée par les Visions de Vantress partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le coût de la capacité activée contient un choix, comme une créature à sacrifier ou un nombre de marqueurs à retirer, la copie créée par les Visions de Vantress utilise la même information. Vous ne pouvez pas payer le coût à nouveau, même si vous le souhaitez.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée par les Visions de Vantress. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Si une capacité déclenchée vous demande de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie séparément.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les

cartes exilées par la capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Passeur de la Mer creuse est copiée et que deux cartes sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille.

Vipère bouillante

{1}{R}

Créature : élémental et serpent

2/1

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la Vipère bouillante inflige 1 blessure à ce joueur.

//

Nettoyage à la vapeur

{1}{U}

Rituel : aventure

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Si sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
-

Visiteur maléfique

{1}{B}

Créature : cauchemar

2/2

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Les jetons d'enchantement (tels que les rôles) qui sont sacrifiés, détruits ou qui devraient autrement aller au cimetière sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la capacité du Visiteur maléfique se déclenche.
 - Si le Visiteur maléfique quitte le champ de bataille pendant qu'il a une aura que vous contrôlez qui lui est attachée ou en même temps qu'une autre créature avec une aura que vous contrôlez qui lui est attachée, sa capacité ne se déclenche pas pour ces enchantements à moins qu'ils n'aient été détruits par le même effet qui a fait que le Visiteur maléfique a quitté le champ de bataille.
-

Voyage extraordinaire

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

Enchantement

Quand le Voyage extraordinaire arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à X créatures ciblées. Pour chacune de ces cartes, son propriétaire peut la jouer tant qu'elle reste exilée.

À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si au moins l'une d'elles est arrivée depuis l'exil ou a été lancée depuis l'exil, vous piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Les joueurs doivent payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour les sorts lancés avec la première capacité du Voyage extraordinaire.
- La deuxième capacité du Voyage extraordinaire s'applique à toutes les créatures qui arrivent sur le champ de bataille depuis l'exil ou qui ont été lancées depuis l'exil, et pas seulement aux créatures lancées avec la première capacité du Voyage extraordinaire.

Will, scion de la paix

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/4

Vigilance

{T} : Les sorts que vous lancez ce tour-ci qui sont blancs et/ou bleus coûtent {X} de moins à lancer, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité activée de Will, scion de la paix se résout.
 - La capacité activée de Will ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
 - La capacité activée de Will ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
 - La capacité activée de Will compte la quantité de points de vie totale que vous avez gagnés sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour-là. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie et perdu 3 points de vie plus tôt pendant le tour, le coût des sorts blancs et/ou bleus que vous lancez ce tour-ci est réduit de {3}.
-

Yenna, régente de Croc-rouge
{2}{G}{W}
Créature légendaire : elfe et noble
4/4

{2}, {T} : Choisissez un enchantement ciblé que vous contrôlez qui n'a pas le même nom qu'un autre permanent que vous contrôlez. Créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il n'est pas légendaire. Si le jeton est une aura, dégagez Yenna, régente de Croc-rouge, puis regard 2. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur l'enchantement d'origine et rien de plus (à moins que cet enchantement ne copie lui-même autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras 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 l'enchantement copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cet enchantement copiait, avec les exceptions indiquées.
- Si l'enchantement copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'enchantement copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille avec » de l'enchantement fonctionnent aussi.
- Si quelque chose devient une copie du jeton, la copie n'est pas légendaire non plus.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES JUMPSTART LES FRICHES D'ELDRINE

Aucun booster Jumpstart n'a été produit pour l'extension *Les friches d'Eldraine*. Cependant, les quinze cartes créées pour cette expérience sont disponibles dans les boosters d'extension, et les cinq cartes rares sont également disponibles dans les boosters collector.

Aigrefin chargeur
{3}{R}
Créature : humain et paysan
3/3

À chaque fois que l'Aigrefin chargeur attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature attaquante. Si un rat attaque, l'Aigrefin chargeur acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Comptez le nombre de créatures attaquantes quand la capacité de l'Aigrefin chargeur se résout, y compris l'Aigrefin chargeur lui-même, pour déterminer l'augmentation de sa force.
-

Cochon truffier intrépide

{1}{G}

Créature : sanglier

3/1

À chaque fois que le Cochon truffier intrépide attaque seul, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

//

Tour de cochon

{1}{G}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité du Cochon truffier intrépide ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
-

Conteur pixie

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'aventure, piochez une carte.

- Un sort d'aventure est un sort d'éphémère ou de rituel avec le type de sort aventure. Les sorts de permanent que vous lancez qui ont une aventure ne provoquent pas le déclenchement de cette capacité.
-

Escouflemage maléfique

{4}{B}{B}

Créature : dragon et psychagogue

5/4

Vol

Quand l'Escouflemage maléfique arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre d'artefacts, d'enchantements et/ou de jetons, puis piochez autant de cartes.

- Au moment où la capacité déclenchée de l'Escouflemage maléfique se résout, vous pouvez choisir de ne sacrifier aucun permanent.
 - Si des capacités se déclenchent quand vous sacrifiez des permanents, ces capacités ne sont mises sur la pile qu'après que vous avez pioché des cartes. Ces capacités ne se déclenchent pas si vous choisissez de sacrifier zéro permanent.
-

Vieux Volticroc

{4} {B}

Créature légendaire : rat et peuple fée

3/4

Vol

Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2} {B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact :

Le Vieux Volticroc gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Vieux Volticroc vérifie au moment où l'étape de fin commence si une créature est morte pendant ce tour. Si aucune n'est morte, la capacité ne se déclenche pas du tout.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER LES FRICHES D'ELDRAINE

Retour de mécanique de jeu : le monarque

Le monarque est une désignation qu'un joueur peut avoir. Qui dit couronne, dit avantages, telle une carte supplémentaire chaque tour ; mais la couronne peut également attirer la convoitise des autres joueurs. Votre règne se terminera-t-il comme dans un conte de fées ?

Cour d'Ardenval

{2} {W} {W}

Enchantement

Quand la Cour d'Ardenval arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, renvoyez une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière dans votre main. Si vous êtes le monarque, renvoyez cette carte de permanent sur le champ de bataille à la place.

Notes générales sur le monarque :

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

cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Alela, conquérante rusée

{2} {U} {B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue

2/4

Vol

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant

le tour de chaque adversaire, créez un jeton de créature

1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

- Normalement, les blessures de combat sont toutes infligées au même moment. Dans ce cas, la dernière capacité d'Alela, conquérante rusée se déclenche une fois pour chaque joueur auquel des peuples fée que vous contrôlez ont infligé des blessures de combat, peu importe le nombre de créatures qui ont infligé ces blessures. Si un de ces peuples fée a la double initiative ou l'initiative, la capacité se déclenche une fois pour chaque joueur ayant subi des blessures à chaque étape des blessures de combat.
-

Archimage des échos

{4} {U}

Créature : peuple fée et sorcier

4/4

Vol, parade {2}

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent

Peuple fée ou Sorcier, copiez-le. (*La copie devient un jeton.*)

- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton, donc le jeton n'est pas « créé ». Les effets qui s'intéressent à la création d'un jeton n'interagissent pas avec un jeton qui arrive sur le champ de bataille avec la capacité de l'Archimage des échos.
 - La copie se souvient des décisions qui ont été prises pour le sort d'origine au moment où il a été lancé, y compris les valeurs choisies pour X dans son coût de mana et si des coûts alternatifs ou supplémentaires avaient été choisis. Par exemple, si le sort de créature d'origine avait le kick et que son coût de kick avait été payé, la copie est elle aussi kickée.
-

Bandit pestaille

{3} {B}

Créature : peuple fée et gredin

2/2

Vol, contact mortel

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant

le tour de chaque adversaire, regardez la carte du dessus

de la bibliothèque de ce joueur, puis exilez-la face

cachée. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste

exilée, et du mana de n'importe quel type peut être

dépensé pour la lancer.

- Vous pouvez regarder et lancer les cartes exilées (et dépenser du mana de n'importe quel type pour le faire) même si le Bandit pestaile quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle du Bandit pestaile, ce joueur ne peut pas regarder ni lancer les cartes, et vous le pouvez quand même.
- Vous payez les coûts d'une carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs de la carte à la place de son coût de mana.
- Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore. Le mana neigeux n'est pas un type de mana. Le Bandit pestaile ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.
- Le Bandit pestaile ne change pas le moment où vous pouvez lancer un sort. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Si vous quittez la partie, les cartes restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

Bénédition des passereaux

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'aura. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous mettez une carte d'aura sur le champ de bataille avec la capacité déclenchée de la Bénédiction des passereaux, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être attachée légalement à quoi que ce soit, vous ne pouvez pas la mettre sur le champ de bataille, et elle est mise dans votre main par la partie suivante de l'effet.

Bétail libéré

{5}{W}

Créature : chat et oiseau et bovidé

4/6

Quand le Bétail libéré meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol et un jeton de créature 2/4 blanche Bovidé. Pour chacun de ces jetons, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'aura depuis votre main et/ou votre cimetière qui lui est attachée.

- Si vous tentez de mettre sur le champ de bataille une aura de cette manière et que cette aura ne peut pas légalement être attachée au jeton, cette aura n'arrive pas sur le champ de bataille. À la place, elle reste dans sa zone précédente.

- Si la capacité du Bétail libéré fait que plus que le nombre attendu de jeton est créé (par exemple à cause d'un effet comme celui de la Saison de dédoublement), vous pouvez également mettre une carte d'aura de votre main et/ou de votre cimetière sur le champ de bataille, attachée à chacun des jetons supplémentaires également.

Bouvier
{3}{W}
Créature légendaire : humain et paysan

4/4

Vigilance

Le Bouvier ne peut pas être bloqué par les bovidés.

À chaque fois que le Bouvier arrive sur le champ de bataille ou attaque, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 2/4 blanche Bovidé et vous piochez une carte.

- Si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Bouvier essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Elle ne crée pas de jeton Bovidé et vous ne piochez pas de carte.

Brenard, sculpteur de pain d'épice
{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et artificier

3/3

Chaque créature que vous contrôlez qui est une nourriture ou un golem gagne +2/+2 et a le piétinement.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est une créature-artefact 1/1 Nourriture et Golem en plus de ses autres types et qu'il a « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ».

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que la créature elle-même copiait autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent était engagé ou dé engagé, qu'il avait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui étaient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui modifiait sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions indiquées.
 - Si la créature copiée avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - 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 fonctionnent aussi.
 - Si quelque chose devient une copie du jeton, la copie a également une force et une endurance de base de 1/1, est une créature-artefact Nourriture et Golem en plus de ses autres types, et a « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ».
-

Cour de Garenbrig

{1}{G}{G}

Enchantement

Quand la Cour de Garenbrig arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Puis si vous êtes le monarque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Vous choisissez comment les marqueurs sont répartis au moment où vous mettez la dernière capacité de la Cour de Garenbrig sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.
 - Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la dernière capacité de la Cour de Garenbrig essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus.
 - Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.
-

Cour de Lothwain

{2}{B}{B}

Enchantement

Quand la Cour de Lothwain arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer. Si vous êtes le monarque, jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer un sort parmi les cartes exilées par la Cour de Lothwain sans payer son coût de mana.

- Vous pouvez jouer les cartes exilées (et dépenser du mana de n'importe quel type pour le faire) même si la Cour de Lothwain quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle de la Cour de Lothwain, ce joueur ne peut pas jouer les cartes, et vous le pouvez quand même.
 - Vous payez les coûts d'une carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs de la carte à la place de son coût de mana.
 - Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore. Le mana neigeux n'est pas un type de mana. La Cour de Lothwain ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.
-

Cour de Vantress

{2} {U} {U}

Enchantement

Quand la Cour de Vantress arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, choisissez jusqu'à une autre cible, enchantement ou artefact. Si vous êtes le monarque, vous pouvez créer un jeton qui en est une copie. Si vous n'êtes pas le monarque, vous pouvez faire que la Cour de Vantress en devienne une copie, excepté qu'elle a cette capacité.

- La Cour de Vantress copie les valeurs imprimées de l'enchantement ou de l'artefact, plus tout effet de copie qui lui a été appliquée.
 - Si la Cour de Vantress devient une copie d'un jeton, elle copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont définies par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. Elle ne devient pas un jeton.
 - Si la Cour de Vantress devient une copie d'une aura, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire à moins qu'elle ne soit déjà attachée à un joueur ou à un objet approprié d'une manière quelconque. Si elle devient une copie d'un équipement et qu'elle est attachée à une créature, elle devient détachée quand elle devient un permanent non-équipement, non-aura.
 - L'effet de copie dure indéfiniment. Souvent, il dure jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un autre effet de copie (par exemple s'il copie un autre permanent pendant un tour prochain.)
 - Quand la Cour de Vantress devient une copie d'un permanent, elle n'arrive pas sur le champ de bataille et elle ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
 - Si un autre permanent devient une copie de la Cour de Vantress, il devient une copie de ce que la Cour de Vantress copie actuellement (le cas échéant) qui a aussi la dernière capacité de la Cour de Vantress.
 - Le jeton 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 ; 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 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 permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées.
 - Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent fonctionnent aussi.
-

Façonneur de lames færie

{2} {B}

Créature : peuple fée et gremlin

2/2

Vol

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur le Façonneur de lames færie.

Quand le Façonneur de lames færie meurt, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant sa force.

- Normalement, les blessures de combat sont toutes infligées au même moment. Dans ce cas, la première capacité déclenchée du Façonneur de lames færie se déclenche une fois pour chaque joueur auquel des peuples fée que vous contrôlez ont infligé des blessures de combat, peu importe le nombre de créatures qui ont infligé ces blessures. Si un de ces peuples fée a la double initiative ou l'initiative, la capacité se déclenche une fois pour chaque joueur ayant subi des blessures à chaque étape des blessures de combat.
 - Utilisez la force du Façonneur de lames færie au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
-

Faune façonneuse de terreau

{2} {G}

Créature : satyre et druide

3/3

Quand la Faune façonneuse de terreau arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'au moins une carte de terrain. Quand vous faites ainsi, renvoyez jusqu'à autant de cartes de permanent non-terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité de la Faune façonneuse de terreau au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'au moins une carte de terrain de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Héritage de géant

{4} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +5/+5 et a « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de rôle Monstre attaché à jusqu'à une créature attaquante ciblée. » (*La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.*)

Quand l'Héritage de géant est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

- ERRATUM : dans sa version française, la carte a été imprimée par erreur avec le texte « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Monstre et Rôle attaché à jusqu'à une créature attaquante ciblée » au

lieu de « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de rôle Monstre attaché à jusqu'à une créature attaquante ciblée ». La carte apparaît ici avec son texte corrigé.

- Si vous ne choisissez pas une créature attaquante ciblée avec la capacité accordée par l'Héritage de géant, le jeton de rôle Monstre n'est pas créé.
- Si la créature que l'Héritage de géant devrait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans le cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa dernière capacité ne se déclenche pas.
- L'Héritage de géant revient dans la main de son propriétaire depuis le cimetière uniquement s'il est encore dans le cimetière quand sa capacité se résout. S'il quitte le cimetière avant ce moment-là, il reste dans la zone où il se trouve, même s'il est renvoyé au cimetière avant la résolution de la capacité.

Importune provocatrice

{2} {B}

Créature : peuple fée et gredin

3/1

Vol

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur crée un jeton de créature 4/2 rouge Pirate avec « Cette créature ne peut pas bloquer. » Le jeton est incité pour le reste de la partie. *(Il attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

- Normalement, les blessures de combat sont toutes infligées au même moment. Dans ce cas, la capacité de l'Importune provocatrice se déclenche une fois pour chaque joueur auquel des peuples fée que vous contrôlez ont infligé des blessures de combat, peu importe le nombre de créatures qui ont infligé ces blessures. Si un de ces peuples fée a la double initiative ou l'initiative, la capacité se déclenche une fois pour chaque joueur ayant subi des blessures à chaque étape des blessures de combat.
 - Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
 - Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
 - Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
 - Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
-

Imposteur malléable

{3}{U}

Créature : peuple fée et changeforme

0/0

Flash

Vol

Vous pouvez faire que l'Imposteur malléable arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qu'un adversaire contrôle, excepté que c'est un peuple fée et changeforme en plus de ses autres types et qu'il a le vol.

- Hormis les exceptions listées, l'Imposteur malléable 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 dégagé, 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 autre chose (par exemple, si le permanent choisi est un clone), votre Imposteur malléable arrive sur le champ de bataille comme ce que le permanent choisi a copié, avec les exceptions spécifiées.
- Si le permanent choisi est un jeton, l'Imposteur malléable copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille, avec les exceptions spécifiées. L'Imposteur malléable ne devient pas un jeton.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand l'Imposteur malléable 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 l'Imposteur malléable arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature d'une manière quelconque, l'Imposteur malléable ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, l'Imposteur malléable arrive simplement sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et il est probablement mis dans votre cimetière immédiatement, à moins que quelque chose d'autre n'augmente son endurance pour le maintenir en vie.

Korvold, goinfre jovial

{5}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et noble

4/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les permanents que vous avez sacrifiés ce tour-ci.

Vol, piétinement, célérité

À chaque fois que Korvold inflige des blessures de combat à un joueur, mettez X marqueurs +1/+1 sur Korvold et piochez X cartes, X étant le nombre de types de permanent parmi les cartes de votre cimetière.

- Les types de permanent sont artefact, bataille, créature, enchantement, planeswalker et terrain. Les caractéristiques comme « légendaire » et « neigeux » sont des super-types, et pas des types. « Jeton » n'est pas un type.
- La capacité de réduction de coût de Korvold, goinfre jovial ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana de Korvold, goinfre jovial est toujours 8.
- La capacité de réduction de coût de Korvold n'affecte pas le mana coloré dans son coût de mana. Elle ne peut pas réduire son coût à moins de {B}{R}{G}.

Marionnettistes des ombres

{6}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

4/4

Vol, parade {2}

Quand les Marionnettistes des ombres arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

À chaque fois qu'une créature avec le vol que vous contrôlez attaque, vous pouvez faire qu'elle devienne un dragon rouge avec une force et une endurance de base de 4/4 en plus de ses autres couleurs et types jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité des Marionnettistes des ombres ne retire pas les capacités qu'a la créature.
- La dernière capacité des Marionnettistes des ombres remplace tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la dernière capacité des Marionnettistes des ombres remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui créé par À un poil près ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet.
- Si la créature perd le vol avant que la dernière capacité des Marionnettistes des ombres ne se résolve, la créature devient quand même un dragon rouge avec une force et une endurance de base de 4/4 en plus de ses autres couleurs et de ses autres types jusqu'à la fin du tour. Elle n'acquiert pas le vol.
- Si la créature cesse d'être une créature avant que la dernière capacité des Marionnettistes des ombres ne se résolve, elle devient rouge jusqu'à la fin du tour en plus de ses autres couleurs. Comme ce n'est pas une créature, elle n'acquiert pas le sous-type dragon, et elle n'a pas une force et une endurance de base de 4/4.

Orphe aux bibelots

{X}{G}

Créature : orphe

1/1

L'Orphe aux bibelots arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand l'Orphe aux bibelots arrive sur le champ de bataille, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'aura avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, vous ne pouvez pas choisir de la mettre sur le champ de bataille du tout.

Paladin de bois massif

{1}{G}

Créature-artefact : chevalier

1/1

Tant que le Paladin de bois massif est enchanté par exactement une aura, il a une force et une endurance de base de 3/3.

Tant que le Paladin de bois massif est enchanté par exactement deux auras, il a une force et une endurance de base de 5/5 et la vigilance.

Tant que le Paladin de bois massif est enchanté par au moins trois auras, il a une force et une endurance de base de 10/10, la vigilance et le piétinement.

- Les capacités du Paladin de bois massif remplacent chacune tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance des créatures à des nombres spécifiques. Les effets établissant la force ou l'endurance qui commencent à s'appliquer après que le Paladin de bois massif est arrivé sur le champ de bataille remplacent ces effets, quel que soit le moment où le Paladin de bois massif est devenu enchanté par au moins une, deux ou trois auras, ou plus.

Poteau indicateur fallacieux

{2}{U}

Artefact

Flash

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

{T} : Ajoutez {U}.

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

Tâche inachevée

{3}{W}{W}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière, puis renvoyez, attachées à elle, jusqu'à deux cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

(Si les auras ne peuvent pas enchanter cette créature, elles restent dans votre cimetière.)

- Les cartes d'équipement ciblées qui ne peuvent pas être légalement attachées à la créature arrivent sur le champ de bataille détachées.

Tegwyll, duc de la splendeur

{1}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et noble

2/3

Vol, contact mortel

Les autres peuples fée que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un autre peuple fée que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si Tegwyll, duc de la splendeur meurt en même temps qu'au moins un autre peuple fée que vous contrôlez, la capacité de Tegwyll se déclenche pour chacun de ces autres peuples fée.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES RÉCITS ENCHANTEURS LES FRICHES D'ELDRAINE

Aérain de griffons

{1}{W}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

- Vous ne créez qu'un seul jeton Griffon, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 3 points de vie.
- La capacité de l'Aérain de griffons vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même s'il n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.
- Si vous n'avez pas gagné 3 points de vie au début de votre étape de fin, la capacité de l'Aérain de griffons ne se déclenche pas du tout.

Animosité partagée

{2}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

- La capacité compte les créatures, pas les types de créature. Par exemple, si vous attaquez avec cinq créatures : un elfe et shaman, un elfe et guerrier, un goblin et shaman, un élémental et une créature avec tous les types de créature, la capacité se déclenche cinq fois. Ces créatures gagnent respectivement +3/+0, +2/+0, +2/+0, +1/+0 et +4/+0.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, seules les créatures que vous contrôlez déclenchent la capacité et gagnent le bonus, mais les créatures attaquantes de votre équipier sont incluses dans le calcul de ces bonus.

Âpre fleur

{1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

- L'effet est obligatoire. Vous perdez 1 point de vie même s'il ne vous reste qu'1 point de vie.
 - La perte de vie n'est pas un paiement. Vous gagnez un jeton même si vous avez 0 point de vie (et qu'un autre effet vous empêche de perdre la partie).
-

Attaque furtive

{3} {R}

Enchantement

{R} : Vous pouvez mettre une carte de créature de votre main sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez la créature au début de la prochaine étape de fin.

- Vous ne sacrifiez la créature que si vous la contrôlez encore. Si cette créature a quitté le champ de bataille, même si elle est revenue, vous ne la sacrifiez pas parce que c'est un nouvel objet.

Aube de l'espoir

{1} {W}

Enchantement

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{3} {W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

- La première capacité de l'Aube de l'espoir se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse de 2 points de vie du Garde du corps renard-garou ou de 3 d'un jeton Nourriture.
- Vous ne pouvez pas payer {2} plusieurs fois pour piocher plus d'une carte à chaque fois que vous résolvez la capacité déclenchée de l'Aube de l'espoir.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement vous faisant gagner des points de vie distinct. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de l'Aube de l'espoir se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la première capacité de l'Aube de l'espoir 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.

Augure prismatique

{1} {G}

Enchantement

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

- Chaque terrain que vous contrôlez a les types de terrain plaine, île, marais, montagne et forêt. Il a aussi la capacité de mana de chaque type de terrain de base (par exemple, les forêts peuvent s'engager pour produire {G}). Il a toujours ses autres sous-types et capacités.
 - Donner à un terrain des types de terrain de base supplémentaires ne change pas son nom ni s'il est légendaire ou de base.
-

Bombardement d'assaut

{2} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez attaque, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

- La force de la créature attaquante n'est vérifiée que lorsque la capacité se déclenche. Une fois qu'elle se déclenche, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker approprié même si la force de la créature change avant que la capacité ne se résolve.
 - Si vous attaquez avec plusieurs créatures ayant une force inférieure ou égale à 2, la capacité du Bombardement d'assaut se déclenche pour chacune d'elles séparément.
 - Une créature avec une force de 0 peut attaquer tant qu'elle n'a pas aussi le défenseur.
 - Si la créature attaquante quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée du Bombardement d'assaut ne se résolve, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaquait avant qu'elle ne quitte le champ de bataille.
 - La capacité du Bombardement d'assaut ne fait rien quand une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez attaque une bataille.
-

Cimetière surpeuplé

{1} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- La capacité du Cimetière surpeuplé vérifie votre cimetière au moment où votre entretien commence, avant que n'importe quel joueur n'ait l'occasion d'agir. Si vous avez moins de quatre cartes de créature dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez moins de quatre cartes de créature dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet.
-

Conforme à la prédiction

{2} {U}

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction. Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

- Si vous lancez un sort pour un coût alternatif de {0}, vous ne pouvez pas payer les autres coûts alternatifs, tels que les coûts d'émergence. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de négociation. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer le sort.

- La valeur de mana d'une carte est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte. La valeur de mana est la quantité totale de mana dans ce coût, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de $\{1\}\{U\}\{U\}$ a une valeur de mana de 3. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts qui pourraient s'y appliquer.
- Si un sort n'a pas de coût de mana, sa valeur de mana est 0. Vous pouvez le lancer avec le coût alternatif de Conforme à la prédiction.
- Si vous lancez une carte double, seule la valeur de mana de la moitié que vous lancez est comparée au nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction. C'est dû au fait que seule cette moitié est sur la pile au moment où vous choisissez d'appliquer l'effet de Conforme à la prédiction.
- Si la carte a $\{X\}$ dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X quand vous la lancez pour un autre coût qui n'inclut pas X. Par exemple, s'il y a cinq marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction et que vous choisissez d'utiliser son effet pour lancer l'Extraction du lendemain, X doit être 0. X ne peut pas être 2 même si la valeur de mana du sort devrait être 4.
- Si vous contrôlez plusieurs Conforme à la prédiction, vous pouvez lancer un sort pour chacun d'eux en payant $\{0\}$.
- Tous les marqueurs du même nom sont impossibles à distinguer d'autres marqueurs du même nom. Les cartes qui interagissent avec les marqueurs « temps » interagissent avec Conforme à la prédiction.

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 l'a mis sur le champ de bataille. 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.

Croissance surnaturelle

{1} {G} {G} {G} {G}

Enchantement

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne $+X/+0$, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. De même, une créature dont l'endurance est doublée gagne $+0/+X$, X étant son endurance au moment où l'effet commence à s'appliquer.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, cette créature gagne $-X/-0$, X étant la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné $-4/-0$ à l'Ourson, une créature $2/2$, afin qu'elle soit une créature $-2/2$, doubler sa force et son endurance lui donne $-2/+2$, et elle devient une créature $-4/4$.
- Si vous contrôlez plus d'une Croissance surnaturelle, chacune d'elles s'applique indépendamment. Par exemple, si vous contrôlez deux exemplaires de la Croissance surnaturelle, un Ourson $2/2$ devient une créature $4/4$ quand la première capacité se résout et devient ensuite une créature $8/8$ quand la deuxième se résout.

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

- « Vous » fait référence au contrôleur de la Curiosité, qui peut être différent du contrôleur de la créature enchantée. « Un adversaire » fait référence à un adversaire du contrôleur de la Curiosité.
- Toute blessure infligée par la créature enchantée à un adversaire provoque le déclenchement de la Curiosité, et pas seulement les blessures de combat.
- La Curiosité ne se déclenche pas si la créature enchantée inflige des blessures à un planeswalker ou à une bataille.
- Vous piochez une carte à chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, quelle que soit la quantité de blessures qu'elle inflige.

- Si vous contrôlez la Curiosité et qu'elle enchante une créature d'un adversaire, vous ne piochez pas de carte quand cette créature vous inflige des blessures. La créature doit infliger des blessures à l'un de vos adversaires pour que la capacité se déclenche.
-

Découverte de congénères

{3}{U}{U}

Enchantement

Au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu'une créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte.

- Si vous contrôlez d'une manière quelconque une Découverte de congénères sans type de créature choisi, sa dernière capacité ne peut pas se déclencher, même si une créature sans type de créature arrive sur le champ de bataille ou attaque.
 - Vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou chat. Les types de carte tels qu'« artefact » ne peuvent pas être choisis.
 - Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « chat et guerrier ». Un chat et guerrier est à la fois un chat et un guerrier. Il est affecté par tout ce qui affecte l'un ou l'autre de ses types et n'est pas affecté par ce qui affecte les créatures non-Chat ou les créatures non-Guerrier.
 - Le choix du type de créature est effectué au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où elle arrive sur le champ de bataille. Notamment, cela signifie que si elle arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une créature du type choisi, sa dernière capacité se déclenche.
-

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

- La capacité de la Défense du cœur de la forêt vérifie si un adversaire contrôle au moins trois créatures au moment où votre entretien commence. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si c'est le cas, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si aucun de vos adversaires ne contrôle au moins trois créatures à ce moment-là, la capacité ne fait rien. L'adversaire qui contrôle au moins trois créatures au moment où la capacité se résout ne doit pas nécessairement être le même adversaire qui contrôlait au moins trois créatures au moment où elle s'est déclenchée.
 - Si la Défense du cœur de la forêt quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, la capacité se résout normalement.
-

Dîme étouffante

{3} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

- Si un adversaire a l'instruction de piocher plusieurs cartes, ce joueur les pioche toutes avant de décider combien de fois payer au moment où les multiples capacités déclenchées de la Dîme étouffante se résolvent.
-

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

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

- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
 - Chaque exemplaire supplémentaire des Écailles renforcées que vous contrôlez augmente d'un le nombre de marqueurs +1/+1 placés sur une créature que vous contrôlez.
 - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
-

Émancipation ardente

{3} {R} {R} {R}

Enchantement

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le triple de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

- Si une créature avec le piétinement que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à une créature bloqueuse pendant que vous contrôlez l'Émancipation ardente, vous devez attribuer ses blessures non modifiées. Par exemple, une créature 3/3 avec le piétinement bloquée par une créature 2/2 peut faire attribuer 2 blessures à la créature bloqueuse et 1 blessure au joueur défenseur. Elle inflige ensuite 6 blessures à la créature bloqueuse et 3 blessures au joueur défenseur.
 - Si un effet vous demande de répartir les blessures entre plusieurs cibles, vous devez répartir les blessures non modifiées avant de les tripler.
 - Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier la manière dont les blessures devraient être infligées à un permanent ou à un joueur, le joueur ou le contrôleur du permanent choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.
-

Emprise du destin

{1}{W}{W}

Enchantement

Quand l'Emprise du destin arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que l'Emprise du destin quitte le champ de bataille.

- Si l'Emprise du destin quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucun permanent non-terrain n'est exilé.
 - Les auras attachées aux permanents non-terrain exilés 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 permanents non-terrain exilés cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après que l'Emprise du destin a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.
 - Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de l'Emprise du destin quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.
-

Escalade de violence

{2}{R}

Enchantement

{3}{R}{R} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Si c'est une phase principale, il y a une phase de combat supplémentaire suivie d'une phase principale supplémentaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si vous avez suffisamment de mana, la capacité peut être activée plus d'une fois pendant un tour.
 - Vous activez normalement cette capacité pendant votre deuxième phase principale afin de pouvoir dégager des créatures qui ont attaqué.
-

Étude rhytique

{2}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {1}.

- La capacité déclenchée de l'Étude rhytique se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré. Le joueur a l'option de payer quand cette capacité déclenchée se résout.

- Vous n'êtes pas contraint de décider de piocher une carte ou non avant que le joueur n'ait décidé de payer ou non.
-

Flamboisement de mana

{2} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
 - Si vous engagez un terrain pour plus d'un mana, vous choisissez un type qui a été produit et ajoutez un mana de ce type.
 - Le Flamboisement de mana ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles de la Terra nullius et de la Caverne des âmes. Il produit simplement un mana du type approprié, sans restriction ni condition.
-

Fructification forcée

{4} {U} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

- Oui, l'adversaire pioche sept cartes. Ce n'est pas optionnel.
-

Grande auramancie

{1} {W}

Enchantement

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul. (*Un permanent avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.*)

Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

- Si vous en avez deux sur le champ de bataille, elles s'accordent le linceul l'une à l'autre.
-

Justice karmique

{2} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

- Les sorts et les capacités qui vous font sacrifier des permanent ne provoquent pas le déclenchement de la capacité de la Justice karmique.

- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit la Justice karmique, la capacité de la Justice karmique se déclenche.

Lien sanguin

{3} {B} {B}

Enchantement

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

- La capacité du Lien sanguin se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse de 2 points de vie du Garde du corps renard-garou ou de 3 d'un jeton Nourriture.
- Si une capacité se déclenche à chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie et fait que vous gagnez des points de vie, comme la capacité du Sang délectable, cela crée une boucle jusqu'à ce que vous gagniez la partie ou jusqu'à ce qu'un joueur agisse pour interrompre la boucle. Si aucune de ces deux choses ne se produit, la partie se termine par un match nul.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Lien sanguin se déclenche deux fois et vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacun des déclenchements. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité du Lien sanguin 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.

Ligne ley d'abondance

{2} {G} {G}

Enchantement

Si la Ligne ley d'abondance est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

À chaque fois que vous engagez une créature pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{6} {G} {G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous engagez une créature pour du mana » se déclenche uniquement si vous activez une capacité de mana d'une créature incluant {T} dans son coût. Les capacités de mana qui n'incluent pas le symbole {T} et disent à la place « Engagez une créature dégagee que vous contrôlez » ou quelque chose de semblable ne provoquent pas le déclenchement de la deuxième capacité de la Ligne ley d'abondance. De la même manière, elle ne se déclenche pas si vous engagez une créature pour activer une capacité de mana d'un autre objet (même si cette capacité de mana inclut également {T}).
- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

Ligne ley d'éclairs

{2} {R} {R}

Enchantement

Si la Ligne ley d'éclairs est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ligne ley d'éclairs inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

- Pendant que vous résolvez la deuxième capacité de la Ligne ley d'éclairs, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour infliger des blessures plusieurs fois.
- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

Ligne ley de prescience

{2} {U} {U}

Enchantement

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

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

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

Ligne ley de vertu

{2} {W} {W}

Enchantement

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
-

Ligne ley du vide

{2} {B} {B}

Enchantement

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

- Si votre adversaire se défausse d'une carte pendant que vous contrôlez la Ligne ley du vide, les capacités qui s'intéressent au fait qu'une carte est défaussée (comme Celui-qui-est-creux, ou une capacité de folie de la carte défaussée) fonctionnent toujours, même si la carte n'atteint jamais le cimetière de ce joueur. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques de la carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.
- Tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille, les créatures non-jeton que vos adversaires contrôlent ne meurent pas. Elles sont exilées à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Les jetons peuvent toujours mourir tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille.
- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

Lucidité effilochée

{2} {U}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

- La capacité déclenchée de la Lucidité effilochée compte le nombre de cartes qui ont été mises dans le cimetière du joueur enchanté pendant le tour, même si la Lucidité effilochée n'était pas sur le champ de bataille au moment où ces cartes y ont été mises, et même si ces cartes ont quitté le cimetière.
- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée de la Lucidité effilochée se résout. Par exemple, si trois auras Lucidité effilochée sont attachées à un seul joueur qui a eu quatre cartes mises dans son cimetière ce tour-ci, X est quatre pour la première capacité qui se résout, huit pour la deuxième, et seize pour la troisième.

Lune de sang

{2} {R}

Enchantement

Les terrains non-base sont des montagnes.

- Si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive sur le champ de bataille, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher.
- Si un terrain non-base a une capacité qui fait qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont

un terrain arrive sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive sur le champ de bataille, comme la première capacité de la Caverne des âmes.

- Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu'ils avaient. Ils acquièrent le type de terrain montagne et la capacité « {T} : Ajoutez {R}. »
- Cet effet n'affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain de base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire, et les terrains ne s'appellent pas « Montagne ».

Manteau de dragon

{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

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

Mers envahissantes

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté est une île.

- Le terrain enchanté perd ses types de terrain existants et toutes ses capacités imprimées. Il a maintenant le type de terrain île et la capacité de s'engager pour produire {U}. Les Mers envahissantes ne changent pas le nom du terrain enchanté ou s'il est légendaire, de base ou neigeux.

Nécropuissance

{B}{B}{B}

Enchantement

Passez votre étape de pioche.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte de votre cimetière.

Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

- Si une carte défaussée n'est pas mise dans votre cimetière (à cause d'un effet tel que celui du Baloth tenace) ou qu'elle quitte votre cimetière (par exemple parce qu'un autre effet l'a renvoyée dans votre main), elle n'est pas exilée.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie et que vous souhaitez la lancer, la capacité de la Nécropuissance n'exile pas cette carte. Si vous ne souhaitez pas la lancer, vous choisissez si elle finit exilée ou dans votre cimetière.

- La dernière capacité de la Nécropuissance crée une capacité déclenchée à retardement qui met la carte exilée dans votre main. Cette capacité se déclenche même si la Nécropuissance est retirée du champ de bataille avant votre étape de fin.
 - Vous ne pouvez pas regarder les cartes exilées par la dernière capacité tant qu'elles sont face cachée.
-

Non-vie phyrexiane

{2} {W}

Enchantement

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.

Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. *(Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)*

- La Non-vie phyrexiane n'affecte pas les blessures qui réduisent votre total de points de vie d'un nombre positif à 0 ou moins. Par exemple, si vous avez 3 points de vie et que vous subissez 5 blessures, vous terminerez à -2 points de vie. La prochaine fois que vous subirez des blessures, elles seront infligées comme si sa source avait l'infection.
 - Si vous êtes à 0 point de vie ou moins et que la Non-vie phyrexiane quitte le champ de bataille, vous perdez la partie (à moins qu'un autre effet vous empêche de perdre).
 - Si vous êtes à 0 point de vie ou moins, vous ne pouvez pas payer une quantité de points de vie autre que 0.
 - Vous pouvez quand même perdre la partie pour d'autres raisons, y compris en ayant au moins dix marqueurs « poison » ou en piochant une carte dans une bibliothèque vide.
-

Obéissance aveugle

{1} {W}

Enchantement

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.)*

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

- 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.
-

Obscure tutelle

{2} {B}

Enchantement

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 le coût de mana de la carte révélée inclut {X}, X est considéré être 0.
-

Omniscience

{7} {U} {U} {U}

Enchantement

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque sort que vous lancez.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
 - Une fois que vous avez lancé l'Omniscience, si c'est votre tour, vous aurez la priorité immédiatement après qu'il est résolu. Vous pouvez lancer un autre sort avant qu'un joueur ne puisse essayer de retirer l'Omniscience avec des sorts ou des capacités.
-

Pacte de la tombe

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

Enchantement

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

- Quand la capacité déclenchée se résout, le joueur dont c'est le tour (si ce n'est pas votre tour) choisit d'abord quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, puis toutes les créatures choisies sont sacrifiées en même temps.
- Aucun des joueurs n'est ciblé. Un joueur avec la défense talismanique sacrifierait quand même une créature.
- Si plusieurs créatures que vous contrôlez meurent en même temps, la capacité du Pacte de la tombe se déclenche autant de fois.
- Si vous contrôlez plus d'un Pacte de la tombe et qu'une créature que vous contrôlez meurt, chacune des capacités déclenchées se déclenche. Chaque autre joueur sacrifiera une créature à chaque fois qu'une de ces capacités se résoudra.
- Si deux joueurs contrôlent chacun un Pacte de la tombe et qu'une créature contrôlée par l'un de ces joueurs meurt, une réaction en chaîne a lieu. D'abord, la capacité du Pacte de la tombe de ce joueur se déclenche, ce

qui fait sacrifier une créature à chaque autre joueur. Ce sacrifice provoque le déclenchement de la capacité du Pacte de la tombe de l'autre joueur, et ainsi de suite.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, quand une créature que vous contrôlez meurt, la capacité déclenchée du Pacte de la tombe fait que chaque autre joueur, y compris votre équipier, sacrifie une créature. La capacité du Pacte de la tombe ne se déclenche pas quand une créature que votre équipier contrôle meurt.

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.

Saison de croissance

{1}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, vous appliquez regard 1 pour chacune de ces créatures. Vous ne regarderez pas plus d'une carte de votre bibliothèque à la fois.
 - La dernière capacité de la Saison de croissance se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - La dernière capacité de la Saison de croissance se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est une créature que vous contrôlez. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois une créature que vous contrôlez ou qui cible plusieurs créatures que vous contrôlez.
-

Saison de dédoublement

{4} {G}

Enchantement

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

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

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du jeton ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement de la Saison de dédoublement. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants.
 - La Saison de dédoublement affecte les permanents qui arrivent sur le champ de bataille avec des marqueurs.
 - Les planeswalkers arrivent sur le champ de bataille avec le double du nombre normal de marqueurs « loyauté ». Cependant, si vous activez une capacité dont le coût vous fait mettre des marqueurs « loyauté » sur un planeswalker, le nombre que vous mettez n'est pas doublé. C'est dû au fait que ces marqueurs sont mis comme un coût, pas comme un effet.
 - Les batailles arrivent sur le champ de bataille avec le double du nombre normal de marqueurs « défense ».
 - S'il y a deux Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est quatre fois le nombre original. S'il y a trois Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.
-

Sceau cthonien

{1} {G}

Enchantement

Quand le Sceau cthonien arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les cartes des cimetières ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités.

- La dernière capacité fonctionne uniquement quand le Sceau cthonien est sur le champ de bataille.
 - Seuls les sorts et capacités qui ciblent des cartes dans les cimetières seront affectés. Les capacités qui ne ciblent pas les cartes dans les cimetières (comme celle de la Crypte de Tormod) peuvent toujours affecter ces cartes.
-

Secousses d'impact

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, les Secousses d'impact se déclenchent autant de fois. Chacune de ces capacités séparées infligera 1 blessure à chaque adversaire.

Signal d'alarme

{2} {U}

Enchantement

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, cette capacité se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

Valeur chevaleresque

{4} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

- Vous avez besoin d'une créature à cibler par la Valeur chevaleresque au moment où vous la lancez. Il n'existe aucun moyen de la faire arriver sur le champ de bataille attachée au jeton Chevalier qu'elle crée.
- Si la créature que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où la Valeur chevaleresque essaie de se résoudre, le sort d'aura ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Vies parallèles

{3} {G}

Enchantement

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

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement des Vies parallèles. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants.
- Si vous contrôlez deux Vies parallèles, le nombre de jetons créés est quatre fois le nombre original. Si vous en contrôlez trois, alors le nombre de jetons créés est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.

Vigueur primordiale

{4} {G}

Enchantement

Si au moins un jeton devait être créé, deux fois ce nombre de jetons sont créés à la place.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement de la Vigueur primordiale. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants.
- Peu importe qui contrôle les jetons ou la créature sur lesquels sont placés les marqueurs +1/+1.
- La Vigueur primordiale affecte les permanents qui « arrivent sur le champ de bataille avec » un certain nombre de marqueurs. Par exemple, si une créature devait normalement arriver sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec six marqueurs +1/+1 sur elle.
- S'il y a deux Vigueurs primordiales sur le champ de bataille, le nombre de jetons ou de marqueurs +1/+1 est quatre fois le nombre original. S'il y a trois Vigueurs primordiales sur le champ de bataille, le nombre de jetons ou de marqueurs +1/+1 est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.

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