

Notes de publication *Fondations de Magic: The Gathering*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 28 août 2024

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 *Fondations de Magic: The Gathering* portant le code d'extension FDN sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians*, *L'invasion des machines*, *L'invasion des machines : le jour d'après*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : La Maison de l'horreur* et *Fondations de Magic: The Gathering*.

Les cartes réimprimées incluses dans *Fondations de Magic: The Gathering* portant le code d'extension FDC et numérotées 1-3 sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner ce qui fera partie de ces invités ! Il y a dix Invités spéciaux dans *Fondations de Magic: The Gathering*. Ils portent le code d'extension SPG et sont légaux pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les nouvelles cartes *Fondations Magic: The Gathering Jumpstart* avec le code d'extension J25 et numérotées 1-56 sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées portant le code d'extension J25 et numérotées 57-780 sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

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

Rendez-vous sur Locator.Wizards.com pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Mise à jour des règles : suppression de l'ordre d'attribution des blessures

Dans la grande tradition de certaines sorties, comme la *Sixième édition* et *Magic 2010*, nous avons ajusté les règles afin de rendre *Magic* plus simple à aborder sans pour autant compromettre sa profondeur stratégique. À l'occasion de la sortie de *Fondations de Magic: The Gathering*, nous supprimons du jeu l'ordre d'attribution des blessures de combat. Certains d'entre vous se souviennent de l'introduction de l'ordre d'attribution des blessures de combat dans *Magic 2010*, qui coïncidait avec le fait que les blessures de combat n'utilisaient plus la pile (si vous ne comprenez pas ce que cela signifie, ne vous inquiétez pas, vous n'avez pas à l'apprendre !).

À la place de devoir mettre plusieurs bloqueurs qui bloquent tous la même créature (ou dans de rares cas, plusieurs attaquants bloqués par une seule créature) dans un ordre spécifique, puis de leur infliger des blessures dans cet ordre, les joueurs seront maintenant en mesure de simplement attribuer les blessures de combat entre ces créatures de la manière de leur choix. Cette attribution aura lieu pendant l'étape des blessures de combat, juste avant que les blessures soient infligées. Aucun joueur n'a le temps d'agir entre le moment où les blessures sont attribuées et le moment où les blessures sont infligées.

Les créatures avec le piétinement doivent quand même attribuer des blessures mortelles à toutes les créatures qui les bloquent avant de pouvoir attribuer leur surplus de blessures de combat au joueur, au planeswalker ou à la bataille qu'elles attaquent. Les créatures avec à la fois le piétinement et le contact mortel sont quand même en mesure d'attribuer juste 1 blessure à chaque bloqueur avant de passer à ce joueur, ce planeswalker ou cette bataille.

Si vous souhaitez voir ces nouvelles règles à l'œuvre, l'article relatif aux mécaniques de *Fondations de Magic: The Gathering* contient des exemples de scénarios qui vous montreront ce que vous devez savoir, alors cliquez sur le lien et allez voir !

Remarque à propos du texte de rappel de règle

Dans *Fondations de Magic: The Gathering*, les cartes ont été conçues pour être jouées et draftées par les joueurs quel que soit leur niveau d'expérience. Cela étant, nous avons pris des mesures afin de clarifier les mécaniques de certains mots-clés existants pour les débutants et les joueurs de retour. Plus spécifiquement, nous avons ajouté un texte de rappel de règle même aux mécaniques les plus courantes de *Magic* afin de garantir une expérience de jeu compréhensible et amusante. Si vous découvrez *Magic* ou si vous reprenez le jeu après une longue pause, soyez les bienvenus ! Les textes de rappel de règle (qui apparaissent en italique sur les cartes et expliquent le fonctionnement des capacités et mécaniques), ainsi que cet article et d'autres encore, sont là pour vous expliquer comment les choses fonctionnent et pour répondre aux questions les plus fréquentes. Si vous connaissez déjà *Magic* sur le bout des doigts, n'hésitez pas à utiliser les textes de rappel de règle qui ont été ajoutés ainsi que les notes de cet article pour aider vos amis à mieux comprendre le jeu. Vous pourriez peut-être même apprendre une chose ou deux !

Mise à jour des standards d'écriture : utilisation réduite du nom de la carte dans le texte de règle

Avec la sortie de *Fondations de Magic: The Gathering*, nous effectuons quelques changements non fonctionnels à la formulation des cartes afin d'améliorer la clarté des règles. La plupart sont mineures, mais l'une de ces modifications revient souvent et mérite donc d'être mentionnée ici : nous réduisons l'utilisation des noms de carte dans les textes de règle. Cela permettra de clarifier le fait que les capacités qui font référence à un nom de carte ne

s'appliquent qu'à l'objet sur lequel elles sont, et pas aux autres objets du même nom. À la place du nom de la carte, vous verrez souvent des expressions comme « cette créature », « ce sort », « cette carte » ou « cette aura », en fonction du type ou sous-type de la carte, de la nature de la capacité, et de la zone ou des zones où la capacité s'applique. Il existe certaines exceptions, la plus notable étant les permanents légendaires, qui continuent à utiliser leur nom (ou des formes raccourcies de leur nom) dans le texte de règle.

Si les cartes imprimées dans *Fondations de Magic: The Gathering* avec le code d'extension FDN utiliseront ces formulations, les cartes de *Fondations de Magic: the Gathering Jumpstart* portant le code d'extension J25 ne bénéficieront pas encore de cette mise à jour. Les formulations de leur texte de règle, ainsi que celles des cartes plus anciennes dans la base de données Oracle, seront mises à jour au fil des prochaines sorties.

Colosse de la Porte

{8}

Créature-artefact : construction

8/8

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

Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois qu'une porte que vous contrôlez arrive, vous pouvez mettre cette carte de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, cet enchantement inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}

Retour de capacité mot-clé : flashback

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

Revanche des rats

{2}{B}{B}

Rituel

Créez un jeton de créature 1/1 noire Rat engagé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

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

Exilez-la ensuite.)

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

Piochez une carte.

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

Exilez-la ensuite.)

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

Retour de capacité mot-clé : kick

Les sorts avec le *kick* vous permettent de payer un coût supplémentaire pour obtenir un effet alternatif ou supplémentaire.

Éclair explosif

{R}

Éphémère

Kick {4} (*Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Colonie de gnarlides

{1}{G}

Créature : bête

2/2

Kick {2}{G} (*Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Si cette créature a été kickée, elle arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement. (*Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

- Si le coût de kick du sort a été payé, le sort est « kické ».
- La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
- Si vous mettez un permanent avec une capacité de kick sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas le kicker.
- Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée. Si le sort copié est un sort de permanent, le jeton que devient la copie de ce sort quand il arrive est aussi kické.
- Si une carte ou un jeton arrive en tant que copie d'un permanent, le nouveau permanent n'est pas kické, même si l'original l'était.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Retour de mécanique : nourriture

Nourriture est un type d'artefact qui apparaît sur certaines cartes imprimées ainsi que sur les jetons Nourriture, qui sont des jetons d'artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »

Faire cuire une tourte

{2}{B}{B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Créez un jeton Nourriture.

(*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton :*

Vous gagnez 3 points de vie. »)

Cochon truffier impatient

{2}{G}

Créature : sanglier

4/2

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : 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 (une créature-artefact : nourriture et golem) pour activer la capacité de la Cavalière de Marafeuille (une capacité avec « Sacrifiez une nourriture » dans son coût). 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 la Cavalière de Marafeuille.
- 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.

Retour de mot de capacité : toucheterre

Les mots de capacité sont différents des mots-clés dans le sens où les mots de capacité n'ont pas de véritable signification de règle. À la place, les mots de capacité apparaissent en italique et permettent de grouper les capacités qui ont des fonctions identiques ou similaires. Le mot de capacité *toucheterre* correspond à des capacités qui vous récompensent quand un terrain que vous contrôlez arrive.

Géant juré aux elfes

{3}{G}{G}

Créature : géant

5/3

Portée (*Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.*)

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Kraken accrocheur

{4}{U}{U}

Créature : kraken

5/6

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, 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.*)

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La

dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).

Retour de mot de capacité : saccage

Le mot de capacité *saccage* regroupe des capacités qui vérifient si vous avez attaqué avec une créature pendant le tour actuel.

Abordeurs gobelins

{2} {R}

Créature : goblin et pirate

3/2

Saccage — Cette créature arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.

Collation de minuit

{2} {B}

Enchantement

Saccage — Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2} {B}, sacrifiez cet enchantement : Un adversaire ciblé perd X points de vie, X étant la quantité de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- Les capacités de saccage s'intéressent uniquement au fait que vous ayez attaqué ou non avec une créature. Peu importe le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué ou quel joueur, planeswalker ou bataille ces créatures ont attaqué.
- Les capacités de saccage évaluent l'intégralité du tour pour vérifier si vous avez attaqué avec une créature. Cette créature ne doit pas obligatoirement encore être sur le champ de bataille. De même, le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elle a attaquée ne doit pas obligatoirement être encore dans la partie ou sur le champ de bataille.
- Certaines capacités de saccage se déclenchent au début de votre étape de fin. Ces capacités se déclenchent si vous avez attaqué avec une créature ce tour-là, même si le permanent avec cette capacité de saccage n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez attaqué.

Retour de mécanique de jeu : portes

Les dix Portes de la guilde, un cycle qui a fait son apparition dans le bloc *Retour sur Ravnica*, sont de retour dans la Instant Collection de *Fondations de Magic: The Gathering*.

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.

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

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

**NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE
FONDATIONS DE MAGIC: THE GATHERING :**

Aberration dévorante

{3}{U}{B}

Créature : horreur

/

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.

À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Aberration dévorante fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si un adversaire n'a pas de carte de terrain dans sa bibliothèque, toutes les cartes de cette bibliothèque sont révélées et mises dans son cimetière.

Aigle empyréen

{1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit

2/3

Vol

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux autres créatures avec le vol que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l'Aigle empyréen quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

4

+1: Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

-3: Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

-8: Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

- Vous pouvez activer la première capacité sans cible. Vous mettez quand même un marqueur « loyauté » sur Ajani quand vous activez la capacité.
- Le nombre de jetons Chat que vous mettez sur le champ de bataille est égal à votre total de points de vie quand la troisième capacité se résout.

Alesha, Celle-qui-rit-face-au-destin

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

2/2

Initiative

À chaque fois qu'Alesha attaque, mettez un marqueur

+1/+1 sur elle.

Saccage — Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force d'Alesha.

- Si le coût de mana d'une carte de créature de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si un autre effet fait que la force d'Alesha est inférieure à la valeur de mana de la carte ciblée au moment où sa dernière capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Ange éblouissant

{2}{W}

Créature : ange

2/3

Vol

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie.

- Si l'Ange éblouissant arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Animiste cendracine

{2}{R}{G}

Créature : lézard et druide

4/4

Piétinement

Quand cette créature attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de l'Animiste cendracine se résout. La valeur du bonus n'est pas modifiée plus tard dans le tour si la force de l'Animiste cendracine change.

- Si l'Animiste cendracine quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
-

Annihilation ardente

{2}{R}

Éphémère

L'Annihilation ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée. Exilez jusqu'à un équipement ciblé attaché à cette créature. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'Annihilation ardente peut cibler une créature qui n'a aucun équipement qui lui est attaché.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale quand l'Annihilation ardente commence à se résoudre, l'équipement ciblé (le cas échéant) n'est pas exilé.
 - Si l'équipement ciblé n'est plus attaché à la créature ciblée quand l'Annihilation ardente se résout, il n'est pas exilé.
 - L'effet de remplacement de l'Annihilation ardente exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.
-

Appel de la valkyrie

{3}{W}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton, non-Ange que vous contrôlez meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle a le vol et est un ange en plus de ses autres types.

- Si l'Appel de la valkyrie va au cimetière en même temps qu'au moins une créature non-jeton, non-Ange que vous contrôlez meurt, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
-

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.*)

- Une fois qu'une créature acquiert l'indestructible, elle l'a pour le tour, même si elle perd tous ses marqueurs +1/+1.
 - Les créatures que vous contrôlez qui ont des marqueurs +1/+1 mis sur elles après la résolution de l'Appel inspirateur n'acquièrent pas l'indestructible.
-

Arahbo, le premier croc

{2}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

2/2

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

À chaque fois qu'Arahbo ou un autre chat non-jeton que

vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 1/1

blanche Chat.

- Si Arahbo arrive en même temps qu'au moins un autre chat non-jeton que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche une fois pour chacun de ces jetons Chat (ainsi que lui-même).

Archère au brandon

{1}{R}

Créature : humain et archer

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette

créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La capacité de l'Archère au brandon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Archétype de lumière

{2}{W}{W}

Créature : ange

3/3

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez

un marqueur +1/+1 sur cette créature.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur

+1/+1 sur cette créature, piochez une carte. Cette

capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La deuxième capacité de l'Archétype de lumière se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
- Si l'Archétype de lumière subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa deuxième capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de l'Archétype de lumière 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 ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de l'Archétype de lumière 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 deuxième capacité de l'Archétype de lumière, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- La dernière capacité de l'Archétype de lumière se déclenche à chaque fois que vous mettez au moins un marqueur +1/+1 sur lui pour une raison quelconque, pas seulement à cause de sa deuxième capacité.

Archidruide elfe

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide

2/2

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

- La capacité activée de l'Archidruide elfe est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et les joueurs ne peuvent pas y répondre.

Archimage des runes

{3}{U}{U}

Créature : géant et sorcier

3/6

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent

{1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

- La première capacité de l'Archimage des runes ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts d'éphémère et de rituel.
- La première capacité de l'Archimage des runes 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 sort.
- La dernière capacité de l'Archimage des runes se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Arrêt du temps

{4}{U}{U}

Éphémère

Terminez le tour. (*Exilez tous les sorts et toutes les capacités, y compris ce sort. Le joueur dont c'est le tour se défause de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximum. Les blessures guérissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.*)

- Terminer le tour de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans cet ordre : 1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Cela inclut l'Arrêt du temps, bien qu'il continue à se résoudre. Cela inclut aussi les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. 2) Toutes les créatures attaquantes et bloqueuses sont retirées du combat. 3) Les actions basées sur l'état sont vérifiées. Aucun joueur n'obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile. 4) La phase et/ou

l'étape en cours se termine. La partie avance directement à l'étape de nettoyage. L'étape de nettoyage a lieu dans son intégralité.

- Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile pendant l'étape de nettoyage. Si c'est le cas, les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts et d'activer des capacités, puis il y aura une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine enfin.

Armure céleste

{2} {W}

Artefact : équipement

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Quand cet équipement arrive, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

La créature équipée gagne +2/+0 et a le vol.

Équipement {3} {W} ({3} {W}) : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Attacher l'Armure céleste à une créature qui a déjà été bloquée ne fait pas que la créature devienne non-bloquée, même si au moins une des créatures bloqueuses n'a ni le vol ni la portée.
- Si une créature acquiert la défense talismanique en réponse à un sort ou à une capacité contrôlée par un adversaire qui ne cible que cette créature, alors quand ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, toutes ses cibles sont illégales. Par conséquent, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Artiste perforant

{1} {B} {R}

Créature : diable

3/2

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

Saccage — Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain de son choix ou qu'il ne se défausse d'une carte.

- Pendant que la dernière capacité de l'Artiste perforant se résout, votre adversaire choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défausse ensuite de cette carte, sacrifie ce permanent, ou perd 3 points de vie. Votre adversaire peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s'il peut se défausser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.
- Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l'ordre du tour fait son choix une fois, puis toutes les actions se déroulent simultanément. Les adversaires connaissent les choix faits par ceux qui les précèdent au moment de faire les leurs, même si une carte choisie pour être défaussée de cette manière n'est pas révélée avant d'être défaussée.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Artiste perforant fait que les deux adversaires sacrifient un permanent non-terrain, se défaussent d'une carte, ou perdent 3 points de vie.

Astuce de bourgefæ

{2} {U}

Éphémère

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol. Quand vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne choisissez pas de créature ciblée au moment où vous lancez ce sort. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous créez deux jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée 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.

Attirail d'aventure

{1}

Artefact : équipement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, la créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

- La capacité de toucheterre donne +2/+2 à la créature qui est équipée de l'Attirail d'aventure au moment où cette capacité se résout. Peu importe à quelle créature l'Attirail d'aventure était attaché (le cas échéant) quand elle s'est déclenchée. Ce bonus reste avec cette créature même si l'Attirail d'aventure quitte le champ de bataille ou devient attaché à une créature différente plus tard dans le tour.
- Si l'Attirail d'aventure quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité de toucheterre, la créature à laquelle il était attaché au moment où il a quitté le champ de bataille gagne +2/+2. S'il n'était attaché à aucune créature à ce moment-là, rien n'obtient le bonus.

Balmor, capitaine mage de bataille

{U} {R}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

1/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de Balmor n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout, y compris Balmor lui-même. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas le bonus.
- La dernière capacité de Balmor se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Bannière héraldique

{3}

Artefact

Au moment où cet artefact arrive, choisissez une couleur.

Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

- Vous devez choisir blanc, bleu, noir, rouge ou vert pour la capacité de la Bannière héraldique. Vous ne pouvez pas choisir « multicolore », « doré » ou « incolore ».
- S'il n'y a aucune couleur choisie d'une manière quelconque, la capacité statique de la Bannière héraldique n'a aucun effet, et sa capacité de mana ne produit pas de mana si vous l'activez. Les créatures incolores ne gagnent pas +1/+0 et vous n'ajoutez pas {C}.

Barricade de cristal

{1}{W}

Créature-artefact : mur

0/4

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

Vous avez la défense talismanique. (*Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

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

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

Bibliothécaire modérée

{G}

Créature : humain

1/1

{3}{G} : Cette créature devient un loup-garou. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et vous piochez une carte.

N'activez qu'une seule fois.

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

Blâme lumineux

{4}{W}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une créature engagée.

Détruisez une créature ciblée.

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

Canne à pêche

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée a « {1}, {T}, engagez la Canne à pêche : Mettez un marqueur « appât » sur la Canne à pêche. »

À chaque fois que la créature équipée devient dégagée, retirez un marqueur « appât » de cet équipement. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 bleue Poisson. Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La capacité accordée par la première capacité de la Canne à pêche fait uniquement référence à la Canne à pêche qui accorde cette capacité, pas aux autres permanents sur le champ de bataille appelés Canne à pêche.

Chandra, forgeflamme

{5} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

6

+2 : Ajoutez {R} {R} {R}. Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'un. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

+1: Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez ce jeton. »

-4: Chandra inflige 8 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

- La première capacité de Chandra n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et les joueurs peuvent y répondre.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la première capacité de Chandra. 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.
- Le jeton créé par la deuxième capacité de Chandra copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec les exceptions décrites.

- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Vous choisissez les cibles et la répartition des blessures au moment où vous activez la dernière capacité de Chandra. Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles de la dernière capacité de Chandra deviennent illégales, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.

Charognard épouvantaile

{1}{U}{B}

Créature : cauchemar et oiseau

2/2

Vol

À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Seuil — Cette créature gagne +1/+1 et a le contact mortel tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Charognard épouvantaile peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.

Chasseuse de la haute société

{3}{B}{B}

Créature : vampire et noble

5/3

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, piochez une carte.

- Si la Chasseuse de la haute société meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.

Collation de minuit

{2} {B}

Enchantement

Saccage — Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2} {B}, sacrifiez cet enchantement : Un adversaire ciblé perd X points de vie, X étant la quantité de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de la Collation de minuit se résout.
-

Collecteur de chats

{2} {W}

Créature : humain et citoyen

3/2

Quand cette créature arrive, créez un jeton Nourriture.

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

À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois pendant chacun de vos tours, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat.

- La dernière capacité du Collecteur de chats ne se déclenche qu'une seule fois et ne crée qu'un seul jeton Chat au premier événement vous faisant gagner des points de vie à chacun de vos tours, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
 - Si vous gagnez des points de vie pendant votre tour avant que le Collecteur de chats ne soit sur le champ de bataille, sa dernière capacité ne se déclenche pas ce tour-là même si vous gagnez à nouveau des points de vie plus tard dans le tour.
-

Conquérant assoiffé de sang

{3} {B} {B}

Créature : vampire et chevalier

5/5

Vol, contact mortel

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

- Les blessures infligées à un adversaire font perdre des points de vie à cet adversaire. Un adversaire qui dépense des points de vie perd aussi des points de vie.
 - Si vous et un adversaire perdez tous les deux des points de vie simultanément, et que cela fait que votre total de points de vie devient 0 ou moins, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée du Conquérant assoiffé de sang ne puisse se résoudre.
-

Conservateur de destinées

{4} {U} {U}

Créature : sphinx

5/5

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

Quand cette créature arrive, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les dans un tas face cachée et un tas face visible. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler le Conservateur de destinées. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le Conservateur de destinées n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
 - Vous pouvez partager les cartes en un tas de cinq cartes et un tas de zéro carte. Le tas de cinq cartes peut être le tas face visible ou le tas face cachée. L'adversaire peut choisir le tas vide pour le mettre dans votre main.
 - Vous décidez quel adversaire choisit le tas pendant la résolution de la dernière capacité du Conservateur de destinées.
 - Si l'adversaire choisit le tas face cachée pour qu'il soit mis dans votre main, vous n'êtes pas obligé de révéler les cartes de ce tas.
-

Coup d'abattage

{2} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne pouvez pas lancer le Coup d'abattage à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle comme cibles.
 - Au moment où le Coup d'abattage essaie de se résoudre, si l'une de ces créatures est une cible illégale, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, votre créature gagne quand même un marqueur +1/+1.
-

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.
-

Cour retirée

Terrain

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

- Si la Cour retirée est, d'une manière quelconque, sur le champ de bataille sans type choisi, le mana de sa deuxième capacité de mana ne peut pas être dépensé pour quoi que ce soit.
-

Cyclope crépitant

{2} {R}

Créature : cyclope et sorcier

0/4

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Deuxième rite selon Hidetsugu

{3} {R}

Éphémère

Si un joueur ciblé a exactement 10 points de vie, le

Deuxième rite selon Hidetsugu inflige 10 blessures à ce joueur.

- Comme le total de points de vie du joueur est vérifié uniquement au moment où le sort se résout, vous pouvez lancer le Deuxième rite selon Hidetsugu ciblant n'importe quel joueur, quel que soit son total de points de vie. Si le joueur n'a pas exactement 10 points de vie au moment où le Deuxième rite selon Hidetsugu commence à se résoudre, il ne fait rien et finit de se résoudre. Notez que comme avoir 10 points de vie n'est pas une restriction de cible, le sort n'est pas retiré de la pile à cause d'une cible illégale ; il ne fait simplement rien.
-

Dispersion d'essence

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

- Un « sort de créature » est n'importe quel sort avec le type créature, même s'il a d'autres types comme artefact ou enchantement.
-

Distraction fugace

{U}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Distraction fugace essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
-

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

5/3

Cette créature attaque à chaque combat si possible.

Cette créature ne peut pas être bloquée par les murs.

- Si le Djaggernaut ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou qu'il est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci), alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.
-

Douloureux dilemme

{3} {B} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte.

- La capacité du Douloureux dilemme se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
 - Si l'adversaire n'a aucune carte en main au moment où la capacité se résout, il ne peut pas choisir de se défausser d'une carte. Il doit perdre 5 points de vie.
-

Dragonnet cracheur de feu

{2} {R}

Créature : dragon

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature ou de dragon, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La dernière capacité du Dragonnet cracheur de feu se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Drakuseth, gueule de flammes

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

Créature légendaire : dragon

7/7

Vol

À chaque fois que Drakuseth attaque, il inflige

4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures à chacune de jusqu'à deux autres cibles.

- Si Drakuseth attaque un planeswalker et que la loyauté de ce planeswalker est réduite à 0 à cause des blessures infligées par la capacité de Drakuseth, ce dernier continue d'attaquer. Il peut être bloqué et il n'inflige pas de blessures de combat s'il n'est pas bloqué. C'est vrai aussi si Drakuseth attaque une bataille et que la défense de cette bataille est réduite à 0 à cause des blessures infligées par la capacité de Drakuseth.

Duplication extravagante

{4}{U}{U}

Enchantement

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie d'un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.

Dwynen, daen de Feuilledor

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/4

Portée (*Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.*)

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

À chaque fois que Dwynen attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

- Comptez le nombre d'elfes attaquants que vous contrôlez au moment où la dernière capacité de Dwynen se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.
-

Écuyer de chevalier céleste

{1}{W}

Créature : chat et éclairé

1/1

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écuyer de chevalier céleste.

Tant que l'Écuyer de chevalier céleste a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le vol et est un chevalier en plus de ses autres types.

- Si l'Écuyer de chevalier céleste arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
- Une fois que l'Écuyer de chevalier céleste a été bloqué, mettre assez de marqueurs +1/+1 sur lui pour lui donner le vol ne le fait pas devenir non-bloqué.

Édit blasphématoire

{3}{B}{B}

Rituel

Vous pouvez payer {B} à la place de payer le coût de mana de ce sort s'il y a au moins treize créatures sur le champ de bataille.

Chaque joueur sacrifie treize créatures de son choix.

- Si un joueur contrôle moins de treize créatures quand l'Édit blasphématoire se résout, il sacrifie toutes ses créatures.
- En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur dans l'ordre du tour choisit quelles créatures il va sacrifier, puis toutes les créatures choisies par tous les joueurs sont sacrifiées en même temps. Les joueurs connaissent les choix faits par les joueurs avant eux.

Électroréplique

{2}{R}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez ce jeton. »

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

Exilez-la ensuite.)

- Le jeton créé par l'Électroréplique copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.

- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Elenda, sainte du crépuscule

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

4/4

Lien de vie, défense talismanique contre les éphémères
 Tant que votre total de points de vie est supérieur à votre total de points de vie de départ, Elenda gagne +1/+1 et a la menace. Elenda gagne un +5/+5 supplémentaire tant que votre total de points de vie est au moins supérieur de 10 à votre total de points de vie de départ.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à Elenda peuvent devenir mortelles si votre total de points de vie tombe en dessous des valeurs indiquées.
- Si Elenda subit des blessures en même temps que vous gagnez des points de vie (probablement parce qu'elle a infligé des blessures de combat à une créature qui la bloquait ou qui était bloquée par elle), et que votre total de points de vie devient supérieur à l'une des valeurs indiquées, appliquez l'effet de sa dernière capacité avant de considérer si les blessures sont mortelles ou non.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité d'Elenda vérifie le total de points de vie de votre équipe.

Élite de Dwynen

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

2/2

Quand cette créature arrive, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

- La capacité de l'Élite de Dwynen vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez un autre elfe. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas d'autre elfe à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Emploi involontaire

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

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand l'Emploi involontaire essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Trésor. (Sûrement la faute de la compta.)

Encremage céphalide

{2} {U}

Créature : pieuvre et sorcier

2/2

Quand cette créature arrive, surveillez 3. (*Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.*)

Seuil — Cette créature ne peut pas être bloquée tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Une fois que l'Encremage céphalide a été bloqué, atteindre un total d'au moins sept cartes dans votre cimetière ne le fait pas devenir non-bloqué.

Envahissement

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

Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (*Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

- L'Envahissement affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Il n'affecte pas les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.

Escroc des Hauts Fæs

{3} {U}

Créature : peuple fée et sorcier

4/2

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Vol

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

- La dernière capacité de l'Escroc des Hauts Fæs s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »
-

Etali, Tempête primordiale
{4} {R} {R}
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure
6/6

À chaque fois qu'Etali attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

- Si vous lancez une des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type d'une carte sont ignorées, et les sorts se résolvent avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux du Frisson de probabilité, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez plus d'une carte exilée, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les lancez. Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résoudre pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exilez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance la ciblant ; mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura ciblant cette créature.
- Les cartes non lancées, y compris les cartes de terrain, restent en exil. Elles ne peuvent pas être lancées pendant les tours suivants, même si Etali attaque à nouveau.
- Comme toutes les créatures attaquantes sont choisies en même temps, une créature lancée de cette manière ne peut pas attaquer pendant le même combat qu'Etali, et ce même si elle a la célérité.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort ou permanent que vous contrôlez grâce à la capacité d'Etali est exilé.

Étherisation
{3} {U}
Éphémère
Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la main de leur propriétaire.

- Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquant pour ce combat, ou une créature qui a été mise sur le champ de bataille attaquant pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie ou si le planeswalker ou la bataille qu'elle attaquait a quitté le combat. En dehors de la phase de combat, il n'y a pas de créatures attaquantes.
-

Exsanguination

{X} {B} {B}

Rituel

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

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

Farfadette moqueuse

{2} {U}

Créature : peuple fée et gremlin

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.

Festoyeur des cryptes

{3} {B}

Créature : zombie

3/4

Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Seuil — À chaque fois que cette créature attaque, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, cette créature gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de seuil du Festoyeur des cryptes vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas au moins sept cartes dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
-

Fileuse d'âmes
{2}{G}
Créature : araignée et esprit
4/3

Portée
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si la Fileuse d'âmes meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Fléau de bois sauvage
{X}{G}
Créature : hydre
0/0

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature non-Hydre que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Les capacités qui se déclenchent quand des marqueurs sont mis sur une créature se déclenchent quand une créature arrive avec des marqueurs et quand un joueur met des marqueurs sur une créature.
- Le Fléau de bois sauvage ne gagne qu'un marqueur +1/+1 quand sa dernière capacité se résout, quel que soit le nombre de marqueurs mis sur la créature non-Hydre.

Frère de bande d'Ajani
{1}{W}
Créature : chat et soldat
2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
- Si le Frère de bande d'Ajani subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Frère de bande d'Ajani 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 ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité du Frère de bande d'Ajani 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 du Frère de bande d'Ajani, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Frisson de probabilité

{1} {R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes.

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer le Frisson de probabilité ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Fuir ensemble

{1} {U}

Éphémère

Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.

- Si l'une des deux créatures ciblées devient une cible illégale, Fuir ensemble peut quand même déterminer son contrôleur uniquement pour vérifier si l'autre créature est une cible légale. Si la cible illégale a quitté le champ de bataille, utilisez ses dernières informations connues. Si l'autre créature est toujours une cible légale, elle est renvoyée dans la main de son propriétaire.
- Si les deux créatures sont contrôlées par le même joueur au moment où Fuir ensemble essaie de se résoudre, les deux cibles sont illégales. Le sort ne se résout pas.

Gardes du Cycle

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

Créature : elfe et psychagogue

3/4

Morbidité — Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, choisissez l'un —

- Vous gagnez 2 points de vie.
 - Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
- La capacité des Gardes du Cycle 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.

Ghalta, Faim primordiale

{10} {G} {G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

12/12

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

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

Giada, fontaine de l'espoir

{1} {W}

Créature légendaire : ange

2/2

Vol, vigilance

Chaque autre ange que vous contrôlez arrive avec, sur lui, un marqueur +1/+1 supplémentaire pour chaque ange que vous contrôlez déjà.

{T} : Ajoutez {W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'ange.

- « Chaque ange que vous contrôlez déjà » signifie chaque ange que vous contrôlez autre que l'ange qui arrive, y compris Giada. Peu importe que certains anges ou tous les anges sur le champ de bataille soient arrivés après Giada.

Gobelin courageux

{1} {R}

Créature : gobelin

2/2

À chaque fois que cette créature attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, cette créature gagne +1/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

- Si vous contrôliez une créature avec une force supérieure ou égale à 4 quand vous avez déclaré le Gobelin courageux comme attaquant, peu importe si vous en contrôlez encore une au moment où sa capacité se résout. Le Gobelin courageux gagne quand même +1/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

Gobelin hystérique

{R}

Créature : gobelin et berserker

1/1

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- La capacité du Gobelin hystérique n'a qu'une seule cible. Vous ne pouvez pas payer {R} plusieurs fois pour empêcher plusieurs créatures de bloquer.

Grande guivre à aiguilles

{4}{G}{G}

Créature : guivre

7/7

Piétinement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat pendant votre tour, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. *(Elle doit survivre pour gagner les marqueurs.)*

Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en retirant six marqueurs parmi les créatures que vous contrôlez en plus de payer ses autres coûts.

- Vous devez suivre les règles de restriction de temps normales quand vous lancez la Grande guivre à aiguilles depuis votre cimetière avec l'autorisation accordée par sa dernière capacité.

Guérisseur béni par le Soleil

{1}{W}

Créature : humain et clerc

3/1

Kick {1}{W} *(Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*

Lien de vie *(Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)*

Quand cette créature arrive, si elle a été kickée, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Guide armosaure

{4}{W}

Créature : dinosaure

4/4

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Peu importe ce qui arrive aux créatures avec lesquelles vous avez attaqué une fois que la dernière capacité du Guide armosaure s'est déclenchée. Quand cette capacité se résout, vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée que les créatures avec lesquelles vous avez attaqué (ou le Guide armosaure) soient encore sur le champ de bataille ou non.
-

Hache de ligne ley

{4}

Artefact : équipement

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

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3} ({3}) : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- 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.
-

Héraut de l'aube éternelle

{4}{W}{W}{W}

Créature : ange

6/6

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas gagner la partie.

- Aucun effet de jeu ne peut vous faire perdre la partie ou faire qu'un adversaire gagne la partie tant que vous contrôlez le Héraut de l'aube éternelle. Peu importe que vous ayez 0 point de vie ou moins, que vous soyez forcé de piocher une carte alors que votre bibliothèque est vide, que vous ayez dix marqueurs « poison » ou plus, que ce soit le seul choix restant de votre Pacte démoniaque, qu'un adversaire atteigne la Fin du labyrinthe, et ainsi de suite. Vous continuez de jouer.
- D'autres circonstances peuvent quand même vous faire perdre la partie. Par exemple, vous perdrez la partie si vous concédez ou si vous êtes pénalisé par un « Game Lost » ou un « Match Lost » pendant un tournoi homologué à cause d'une infraction aux règles de tournoi.
- Vous ne pouvez pas payer plus de points de vie que vous n'en avez, même si vous ne perdrez pas la partie.

- Si vous contrôlez le Héraut de l'aube éternelle dans une partie en Troll à deux têtes, votre équipe ne peut pas perdre la partie et l'équipe adverse ne peut pas la gagner.
-

Horde d'homoncules

{3} {U}

Créature : homoncule

2/2

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

- La Horde d'homoncules ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous les contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
 - La copie-jeton a la capacité de la Horde d'homoncules et peut créer des copies d'elle-même.
 - Le jeton ne copie pas le fait que la Horde d'homoncules soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la Horde d'homoncules quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même comme une copie de la Horde d'homoncules, en utilisant les valeurs copiables de la Horde d'homoncules au moment où elle a quitté le champ de bataille.
 - Dans le cas inhabituel où la Horde d'homoncules devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que la Horde d'homoncules copie. (Des homoncules en horde ne sont pas toujours utiles.)
-

Hurlemasse tourbillonnante

{3} {B}

Créature : esprit

2/3

Vol

Quand cette créature arrive, meulez trois cartes. (*Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

Seuil — Cette créature gagne +1/+1 et a le contact mortel tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Hurlemasse tourbillonnante peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.
-

Hydre née de la mousse

{2} {G}

Créature : élémental et hydre

0/0

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

Cette créature arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre née de la mousse, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
- Si l'Hydre née de la mousse arrive en même temps qu'au moins un autre terrain que vous contrôlez d'une manière quelconque, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces autres terrains.

Immolateur pyrocœur

{1} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

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

{R}, sacrifiez cette créature : elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

- Utilisez la force de l'Immolateur pyrocœur au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées par sa dernière capacité.
- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous commencez à activer la dernière capacité de l'Immolateur pyrocœur et le moment où il est sacrifié. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de réduire sa force.

Indrik affectueux

{5} {G}

Créature : bête

4/4

Quand cette créature arrive, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Vous choisissez la cible de la capacité déclenchée au moment où elle va sur la pile, mais vous choisissez si les créatures se battent ou non au moment où cette capacité se résout.
- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité de l'Indrik affectueux essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si l'Indrik affectueux n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Inspiration de l'au-delà

{2}{U}

Rituel

Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière dans votre main.

Flashback {5}{U}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- La carte d'éphémère ou de rituel que vous renvoyez ne doit pas obligatoirement être une des cartes meulées. Cela ne peut pas être l'Inspiration de l'au-delà elle-même, qui sera sur la pile et pas dans votre cimetière au moment de sa résolution.

Introspection

{4}{U}{U}

Rituel

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

Flashback {3}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature ciblée fonctionnent aussi.

Jeune valkyrie

{1}{W}

Créature : ange

1/3

Vol

À chaque fois qu'un autre ange que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Si la Jeune valkyrie arrive en même temps qu'au moins un autre ange que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces autres anges.
-

Joute franche

{W}

Éphémère

La Joute franche inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Vous gagnez 1 point de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Joute franche essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Justificatrice filelame

{R} {W}

Créature : humain et soldat

1/1

Double initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.*)

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

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

Kaito, infiltrateur rusé

{1} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Kaito

3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « loyauté » sur Kaito.

+1: Jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

-2: Créez un jeton de créature 2/1 bleue Ninja.

-9: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous créez un jeton de créature 2/1 bleue Ninja. »

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la première capacité de loyauté de Kaito. Cependant, si vous le faites et que cette cible est illégale quand la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas ni ne vous défaussez d'aucune carte. En revanche, le marqueur « loyauté » qui a été ajouté sur Kaito pour payer le coût de la capacité reste sur Kaito.
 - La capacité de l'emblème créé par la dernière capacité de Kaito se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Kellan, pionnier planaire

{R}

Créature légendaire : humain et peuple fée et éclairé

2/1

{1} {R} : Si Kellan est un éclairé, il devient un humain et peuple fée et détective et acquiert « À chaque fois que Kellan inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. »

{2} {R} : Si Kellan est un détective, il devient un humain et peuple fée et gremlin 3/2 et acquiert la double initiative.

- Aucune de ces capacités n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que Kellan quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- Les capacités de Kellan remplacent ses types de créature existants. Par exemple, une fois que la première capacité de Kellan se résout, si c'était un éclairé quand elle s'est résolue, Kellan sera un humain et peuple fée et détective. Il n'aura pas le type de créature éclairé.
- Vous pouvez activer les capacités de Kellan quels que soient ses types de créature actuels. Chaque capacité vérifie les types de créature de Kellan quand elle se résout. Si Kellan n'a pas le type de créature approprié à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet.
- Les effets des capacités de Kellan remplacent les autres effets qui établissent la force et/ou l'endurance si, et seulement si ces effets existaient avant que la capacité ne se résolve. Ils ne remplacent pas les effets qui modifient la force ou l'endurance sans l'établir (qu'ils proviennent d'une capacité statique, de marqueurs ou d'un sort ou d'une capacité résolue), et ils ne remplacent pas non plus des effets qui établissent la force et l'endurance qui font leur apparition après leur résolution. Les effets qui échangent la force et l'endurance de la créature sont toujours appliqués après les autres effets modificateurs de force ou d'endurance, y compris ces deux-là, quel que soit l'ordre dans lequel ils sont créés.

Kiora, la Marée montante

{2} {U}

Créature légendaire : ondin et noble

3/2

Quand Kiora arrive, piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Seuil — À chaque fois que Kiora attaque, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez créer Scion des profondeurs, un jeton de créature légendaire 8/8 bleue Pieuvre.

- La capacité de seuil de Kiora vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas au moins sept cartes dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
-

Koma, dévoreur de mondes
{3}{G}{G}{U}{U}
Créature légendaire : grand serpent
8/12
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement, parade {4}
À chaque fois que Koma inflige des blessures de combat
à un joueur, créez quatre jetons de créature 3/3 bleue
Grand serpent appelés Annelure de Koma.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Koma. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Koma n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.

Kraken accrocheur
{4}{U}{U}
Créature : kraken
5/6
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, 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 pouvez cibler une créature déjà engagée avec la capacité du Kraken accrocheur. Dans ce cas, vous mettez simplement un marqueur « étourdissement » sur cette créature.

Krenko le caïd
{2}{R}{R}
Créature légendaire : goblin et guerrier
3/3
{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

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

Lathril, lame des elfes
{2}{B}{G}
Créature légendaire : elfe et noble
2/3
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
À chaque fois que Lathril inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
{T}, engagez dix elfes dégagés que vous contrôlez :
Chaque adversaire perd 10 points de vie et vous gagnez 10 points de vie.

- Vous pouvez engager dix elfes dégagés de votre choix que vous contrôlez, y compris des elfes que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer cette partie du coût de la capacité activée de Lathril. Cependant, vous devez avoir contrôlé Lathril de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Lathril ne compte pas comme l'un des dix.

Licorne de bon augure

{1}{G}{W}

Créature : licorne

2/2

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Si la Licorne de bon augure arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Liliana, générale de la Horde de l'effroi

{4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

6

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

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

-4: Chaque joueur sacrifie deux créatures de son choix.

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

- Si Liliana meurt en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Si Liliana devient une créature et meurt d'une quelconque manière, sa première capacité se déclenche.
- Au moment où la deuxième capacité de loyauté de Liliana se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit deux créatures qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps. Si un joueur ne peut choisir qu'une seule créature, il le fait.
- Au moment où la dernière capacité de Liliana se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou l'adversaire dont ce serait le tour d'une manière quelconque) fait tous les choix imposés, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les permanents non choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.
- Les types de permanent sont artefact, bataille, créature, enchantement, planeswalker et terrain. Les super-types, tels que légendaire, ne sont pas des types de permanent.
- Pendant les choix pour la dernière capacité de Liliana, si un permanent a plus d'un type de permanent, il peut compter pour n'importe lesquels d'entre eux. Par exemple, vous pourriez choisir une créature-artefact comme l'artefact que vous épargnez, une autre créature comme la créature, et une créature-enchantement comme l'enchantement. De même, vous pourriez choisir une créature-enchantement à la fois comme la créature et comme l'enchantement que vous épargnez, même si vous contrôlez une autre créature et/ou un autre enchantement.

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

2/2

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

- Si la carte ciblée est une cible illégale quand la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun marqueur +1/+1 ne sera mis sur le Limon nécrophage et vous ne gagnerez pas de points de vie. Notamment, cela signifie que si vous activez la capacité du Limon nécrophage plusieurs fois en ciblant la même carte de créature, seule la première occurrence de la capacité à se résoudre a un effet.

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

- Si la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent 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.
- Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanteur 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, elle reste en exil pour le reste de la partie.

Meute à dents d'aiguille

{3}{G}{G}

Créature : dinosaure

4/5

Morbidité — Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La dernière capacité de la Meute à dents d'aiguille 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.
-

Micromancienne

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

3/3

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Moissonneur des abysses

{1}{B}{B}

Créature : démon et psychagogue

3/2

{T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière qui y a été mise ce tour-ci. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un cauchemar en plus de ses autres types. Puis exilez tous les autres jetons Cauchemar que vous contrôlez.

- Hormis l'exception listée, le jeton créé par la capacité du Moissonneur des abysses copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que cette carte était avant d'être mise dans ce cimetière.
 - Le jeton est un cauchemar en plus de ses autres types de créature. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier.
 - Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand cette créature arrive », le jeton approprié a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
 - La capacité du Moissonneur des abysses exilera tous les autres jetons Cauchemar que vous contrôlez, pas seulement les jetons Cauchemar créés avec la capacité du Moissonneur des abysses.
-

Muldrotha, la marée funéraire

{3}{B}{G}{U}

Créature légendaire : élémental et avatar

6/6

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain et lancer un sort de permanent de chaque type de permanent depuis votre cimetière. *(Si une carte a plusieurs types de permanent, choisissez-en un au moment où vous la jouez.)*

- Par exemple, vous pouvez lancer un sort de créature-artefact comme votre sort d'artefact et lancer un autre sort de créature-artefact comme votre sort de créature.
- Utilisez le type de la carte au moment où elle est jouée ou lancée pour déterminer le type de permanent pour lequel elle compte. Par exemple, si vous lancez un sort de créature depuis votre cimetière, vous pouvez lancer une carte avec la grâce comme un sort d'enchantement.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre cimetière. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser Muldrotha pour jouer un terrain s'il ne vous reste pas de mise en jeu de terrain disponible ou pour lancer un sort de planeswalker pendant votre étape de fin.
- Vous devez payer les coûts pour lancer un sort de cette manière. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous avez commencé à lancer un sort, perdre le contrôle de Muldrotha n'affecte pas le sort.
- Si vous jouez une carte depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Muldrotha arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez jouer une autre carte de ce type depuis votre cimetière ce tour-là.
- Si une carte de permanent est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la jouer avant qu'un joueur ne puisse tenter de la retirer de votre cimetière.
- Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.

Musculation

{1} {R}

Éphémère

Doublez la force d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

Flashback {4} {R} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant la force de cette créature au moment où la Musculation se résout.

Mystique malicieux

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

2/1

Vol

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

- Le Mystique malicieux ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Négociation gobeline

{X} {R} {R}

Rituel

La Négociation gobeline inflige X blessures à une créature ciblée. Créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal au surplus de blessures infligé à cette créature de cette manière.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
- Dans certains cas inhabituels, la Négociation gobeline peut avoir le contact mortel. Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela inflige un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature.

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 des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux du Frisson de probabilité, 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.

Paladine inspiratrice

{2}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

Pendant votre tour, cette créature a l'initiative. (*Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

Pendant votre tour, les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ont l'initiative.

- Perdre ou acquérir l'initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées ne fait pas que la créature inflige des blessures de combat deux fois ou n'inflige pas de blessures de combat.

Panda fielleux

{2}{W}{B}

Créature : ours et démon

3/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Quand cette créature meurt, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature non-Ours ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de cette créature.

- La première capacité du Panda fielleux se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
- Si le Panda fielleux subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa première capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la première capacité du Panda fielleux 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 ou « égale au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la première capacité du Panda fielleux 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 première capacité du Panda fielleux, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Utilisez la force du Panda fielleux au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer quelles cartes de créature peuvent être ciblées avec sa dernière capacité. (Libre à vous de penser qu'il s'agit là d'une preuve du fiel du panda.)

Passage des malandrins

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Activer la deuxième capacité du Passage des malandrins après qu'une créature est devenue bloquée ne la fera pas devenir non-bloquée.

Perspicacité lunaire

{2}{U}

Rituel

Piochez une carte pour chaque valeur de mana différente parmi les permanents non-terrain que vous contrôlez.

- Si un permanent que vous contrôlez a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Phénix au sillage de flammes

{1} {R} {R}

Créature : phénix

2/2

Vol, célérité

Cette créature attaque à chaque combat si possible.

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- Si le Phénix au sillage de flammes ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé), alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.
- La dernière capacité du Phénix au sillage de flammes vérifie au moment où votre étape de début de combat commence 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, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas de créature avec une force supérieure ou égale à 4 ce moment-là, la capacité ne se résout pas. Vous n'aurez pas l'occasion de payer {R}, et le Phénix au sillage de flammes ne sera pas renvoyé sur le champ de bataille.

Pillarde de coffre-fort

{2} {R} {R}

Créature : orque et pirate

5/2

Saccage — Quand cette créature arrive, si vous avez attaqué ce tour-ci, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la permission accordée par la capacité de la Pillarde de coffre-fort. 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.

Prêtresse du fléau en maraude

{2} {B}

Créature : vampire et clerc

3/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- La capacité de la Prêtresse du fléau en maraude se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
- 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 de la Prêtresse du fléau en maraude 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 ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de la Prêtresse du fléau en maraude 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 de la Prêtresse du fléau en maraude, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Prisonnier de la lune

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec

« {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

- Au moment où le permanent devient enchanté, le Prisonnier de la lune lui fait perdre toutes ses capacités sauf la capacité de mana indiquée. Toutes les capacités que le permanent acquiert après cela fonctionnent normalement.
- Le permanent garde tout super-type qu'il avait précédemment. Notamment, si le Prisonnier de la lune enchante un permanent légendaire, ce permanent continue d'être légendaire.
- Si le permanent enchanté est un terrain et qu'il a des types de terrain, il conserve ces types même s'il perd les capacités de mana intrinsèques qui leur sont associées. Par exemple, une plaine enchantée par le Prisonnier de la lune est toujours une plaine, mais elle ne peut pas s'engager pour {W}, uniquement pour {C}.
- Si vous retirez le Prisonnier de la lune d'un planeswalker après l'avoir engagé pour du mana, vous pouvez quand même activer une capacité de loyauté de ce planeswalker même s'il est engagé.
- Devenir un terrain peut faire que d'autres auras deviennent attachées de manière illégale. Elles sont alors mises dans le cimetière de leur propriétaire, et tout équipement attaché au terrain devient détaché et reste sur le champ de bataille. Les marqueurs sur le terrain restent même s'ils ne font rien.

Progénitus

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

Créature légendaire : hydre et avatar

10/10

Protection contre tout

Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il

viene, révélez Progénitus et mélangez-le dans la

bibliothèque de son propriétaire à la place.

- La « protection contre tout » signifie : Progénitus ne peut pas être bloqué, Progénitus ne peut pas être enchanté ou équipé, Progénitus ne peut être la cible d'aucun sort ou capacité, et toutes les blessures qui devraient être infligées à Progénitus sont prévenues.

- Progénitus peut quand même être affecté par des effets qui ne le ciblent pas ou qui lui infligent des blessures (comme le Jour de condamnation).
-

Proportions absurdes

{5}{G}{G}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +10/+10 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Les Proportions absurdes affectent uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elles se résolvent. Elles n'affectent pas les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.
-

Protection de témoin

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte et blanche Citoyen avec une force et une endurance de base de 1/1 appelée Homme d'affaires légitime. *(Elle perd toutes ses autres couleurs, ses types de carte, ses types de créature et ses noms.)*

- La Protection de témoin remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de la Croissance gigantesque, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
 - Si la créature enchantée avait des sous-types autres que des types de créature, comme équipement, véhicule ou reliquaire, elle perd également ceux-ci.
 - Si un effet instruit un joueur de choisir un nom de carte, ce joueur ne peut pas nommer « Homme d'affaires légitime », même si une créature a actuellement ce nom. (Ne vous inquiétez pas, ces affaires n'en seront pas moins légitimes.)
-

Ranger frère des bêtes

{2}{G}

Créature : elfe et ranger

3/3

Piétinement *(Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)*

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Si le Ranger frère des bêtes arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Rapine, explorateur exubérant
{2}{G}
Créature légendaire : bête et noble
1/4

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
{4}{G}{G}, {T} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez parmi elles et la mettre sur le champ de bataille. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- L'effet de la première capacité de Rapine est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Rapine ainsi que l'Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours »), vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
- Si une carte de créature dans votre bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Réfuter
{1}{U}{U}
Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si le sort ciblé est une cible illégale quand Réfuter essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas ni ne vous défaussez d'aucune carte.

Renforts héroïques
{2}{R}{W}
Rituel
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (*Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.*)

- La deuxième partie de l'effet des Renforts héroïques n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où il est appliqué, y compris les jetons créés par la première partie de son effet. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la célérité.

Ressasser le passé
{2}{W}{W}
Rituel
Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, toutes les cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

- Si une carte de créature dans votre cimetière a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Révélation ésotérique

$\{3\} \{U\} \{U\}$

Éphémère

Ce sort coûte $\{1\}$ de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

Piochez trois cartes.

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

Rite du meneur de dragons

$\{4\} \{R\} \{R\}$

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

- La capacité du Rite du meneur de dragons se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Rôdeur caquetant

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

Créature : hyène et gremlin

4/3

Parade $\{2\}$ (*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 $\{2\}$.*)

Morbidité — Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La dernière capacité du Rôdeur caquetant 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.
-

Rubis, traqueuse audacieuse

{R} {G}

Créature légendaire : humain et éclairé

1/2

Célérité (*Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.*)

À chaque fois que Rubis 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 attaquant, 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.

Saccageur au foie blanc

{2} {B}

Créature : squelette et pirate

2/2

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

Saccage — Quand cette créature arrive, si vous avez attaqué ce tour-ci, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez remettre une de ces cartes au-dessus de votre bibliothèque. Mettez le reste dans votre cimetière.

- S'il reste moins de trois cartes dans votre bibliothèque quand la dernière capacité du Saccageur au foie blanc se résout, regardez-les toutes et suivez les instructions dans l'ordre. Par exemple, si vous n'avez que deux cartes dans votre bibliothèque, vous devez les regarder toutes les deux, en mettre jusqu'à une au-dessus de votre bibliothèque, et mettre le reste dans votre cimetière. Il ne faut pas avoir peur de tomber sur un os.

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 avec des marqueurs.
- Les planeswalkers arrivent 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 avec le double du nombre normal de marqueurs « défense ».
- S'il y a deux Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est quatre fois le nombre original. S'il y a trois Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.

Salve incinératrice

{4} {R}

Rituel

La Salve incinératrice inflige 6 blessures à une créature ciblée.

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

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Salve incinératrice essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne vous défaissez pas de carte ni ne piochez.

Sanctuaire de Pierrâme

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Ce terrain devient une créature 3/3 avec la vigilance et tous les types de créature. C'est toujours un terrain.

- La dernière capacité du Sanctuaire de Pierrâme n'a pas de durée. Une fois qu'elle se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que le Sanctuaire de Pierrâme quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- S'il 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 pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

Sauveur félicar

{3} {W}

Créature : chat et bête

2/3

Lien de vie (*Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.*)

Quand cette créature arrive, ciblez jusqu'à deux autres créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois avec la dernière capacité du Sauveur félicar.
-

Scaracorne nessian

{1}{G}

Créature : insecte

2/2

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre phase de combat commence, la capacité du Scaracorne nessian ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement la même créature les deux fois.
 - La capacité du Scaracorne nessian lui donne un seul marqueur +1/+1, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez après la première.
-

Scrotch !

{1}{G}

Éphémère

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

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

Semeur de chaos

{3}{R}

Créature : diable

4/3

{2}{R} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- Une fois qu'une créature a été déclarée comme bloqueuse, activer la dernière capacité du Semeur de chaos ciblant cette créature ne fait pas que cette créature arrête de bloquer.
-

Séraphine de l'avant-garde

{3}{W}

Créature : ange et guerrier

3/3

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- La dernière capacité de la Séraphine de l'avant-garde ne se déclenche qu'une seule fois au premier événement vous faisant gagner des points de vie à chaque tour, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.

- Si vous gagnez des points de vie pendant un tour avant que la Séraphine de l'avant-garde ne soit sur le champ de bataille, sa dernière capacité ne se déclenche pas ce tour-là même si vous gagnez à nouveau des points de vie plus tard dans le tour.
-

Simulez votre propre mort

{1} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire et vous créez un jeton Trésor. » (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Le jeton Trésor est créé par le contrôleur de la créature, qui peut être différent du contrôleur de Simulez votre propre mort et également différent du propriétaire de la créature.
 - Si la créature ciblée est un jeton, la capacité se déclenche quand même quand elle meurt. Son contrôleur ne renvoie pas le jeton sur le champ de bataille, mais il crée un jeton Trésor.
-

Sorcier de sang vengeur

{1} {B}

Créature : vampire et psychagogue

1/1

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

- Si le Sorcier de sang vengeur meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures, y compris lui-même.
-

Sorcière instruite

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/3

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La Sorcière instruite ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous la contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

(Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

- Si vous ne contrôlez pas de créature de force supérieure ou égale à 4 immédiatement après l'arrivée du Soulèvement de Garruk, sa première capacité ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, vous ne piochez pas de carte. Cependant, il n'est pas nécessaire que ce soit la même créature les deux fois.
- La première capacité du Soulèvement de Garruk vous fait piocher une seule carte, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.
- Si au moins une capacité statique qui s'applique à une créature arrivant modifie sa force, ces capacités sont prises en compte au moment de déterminer si la dernière capacité du Soulèvement de Garruk se déclenche ou non. C'est vrai aussi pour les effets de remplacement qui s'y appliquent, comme arriver avec au moins un marqueur +1/+1 ou arriver en tant que copie d'une autre créature.
- Une fois que la dernière capacité du Soulèvement de Garruk s'est déclenchée, réduire la force de la créature ou la retirer du champ de bataille ne vous empêche pas de piocher une carte.

Surineur né des embruns

{1}{U}

Créature : ondin et pirate

2/1

Flash *(Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)*

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Le Surineur né des embruns doit être sur le champ de bataille pour que sa dernière capacité puisse fonctionner. Notamment, la capacité ne se déclenche pas au moment où vous lancez le Surineur né des embruns pendant le tour d'un adversaire.
- La capacité du Surineur né des embruns se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Tempête de mille ans

{4}{U}{R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque autre sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Les sorts que vous avez lancés qui ont été contrecarrés ont quand même été lancés. Par conséquent ils ajouteront des copies quand la capacité de la Tempête de mille ans se résoudra pour les sorts lancés plus tard dans le tour.
- La capacité de la Tempête de mille ans copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Des copies sont créées même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de la Tempête de mille ans a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. Les copies se résolvent avant le sort d'origine.
- Les copies ont les mêmes cibles que le sort qu'elles copient 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 le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies ont le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Les copies créées par la capacité de la Tempête de mille ans sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme celle de la Tempête de mille ans elle-même) ne se déclenchent pas.

Terreur tolariane

{6} {U}

Créature : grand serpent

5/5

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

Parade {2} (*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 {2}.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la Terreur tolariane). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- La première capacité de la Terreur tolariane ne peut pas réduire son coût à moins de {U}.

Titos, voleur de babioles

{1}{B}

Créature légendaire : squelette et gredin

1/3

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, exilez-la de son cimetière avec un marqueur « réserve » sur elle.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes que vous ne possédez pas avec des marqueurs « réserve » sur elles depuis l'exil, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ces sorts.

{3}{B}, {T} : Chaque adversaire se défait d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La deuxième capacité de Titos vous permet de jouer toutes les cartes exilées que vous ne possédez pas avec des marqueurs « réserve » sur elles, qu'elles y aient été mises par le Titos que vous contrôlez actuellement ou un Titos qui étaient auparavant sur le champ de bataille.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la permission accordée par la deuxième capacité de Titos. 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.

Toutes griffes dehors

{3}{W}{W}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque chat que vous contrôlez.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Tyran pyrojumeau

{3}{R}{R}

Créature : dragon

3/5

Vol

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige le double de ces blessures à la place.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par le Tyran pyrojumeau à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures qu'une source que vous contrôlez devrait infliger — par exemple en en prévenant une partie — le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui du Tyran

pyrojumeau) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet du Tyran pyrojumeau ne s'applique plus.

- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.

Une offre qui ne se refuse pas

{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor. *(Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si la cible n'est plus légale au moment où Une offre qui ne se refuse pas se résout, aucun jeton Trésor n'est créé.
- Si la cible est encore légale au moment où elle se résout mais que le sort ne peut pas être contrecarré pour une raison quelconque, son contrôleur crée quand même deux jetons Trésor.

Vague de genèse

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

Rituel

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

- Si vous avez moins de X cartes dans votre bibliothèque, vous les révéléz toutes.
 - Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - S'il n'y a pas de symbole de mana dans le coin supérieur droit d'une carte de votre bibliothèque (par exemple, parce que c'est une carte de terrain), sa valeur de mana est 0. Ces cartes peuvent toujours être mises sur le champ de bataille avec la Vague de genèse.
 - Vous n'avez pas à mettre les cartes de permanent révélées de cette manière sur le champ de bataille si vous choisissez de ne pas le faire, quelle que soit leur valeur de mana.
 - Tous les permanents mis sur le champ de bataille de cette manière arrivent en même temps. Si certains ont des capacités déclenchées qui se déclenchent quand quelque chose d'autre arrive, ils se verront mutuellement.
-

Valse macabre

{1} {B}

Rituel

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

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

Voleuse de sang de Stromkirk

{2} {B}

Créature : vampire et gredin

2/2

Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur un vampire ciblé que vous contrôlez.

- La capacité de la Voleuse de sang de Stromkirk s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
-

Voyage en lieux inexplorés

{3} {U}

Éphémère

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

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

- Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de ce permanent 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.
-

Zimone, sculptrice de paradoxes

{2} {G} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/4

Au début du combat pendant votre tour, ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

{G} {U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur jusqu'à deux cibles, créatures et/ou artefacts que vous contrôlez.

- Pour doubler le nombre de chaque sorte de marqueur sur un permanent, mettez un autre marqueur sur lui pour chaque marqueur qu'il a déjà. Les effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur des permanents, comme l'effet de l'Évolution bifurcatrice, s'appliquent selon le cas approprié.

Zul Ashur, seigneuresse liche

{1} {B}

Créature légendaire : zombie et psychagogue

2/2

Parade — Payez 2 points de vie. (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez-la à moins que ce joueur ne paie 2 points de vie.*)

{T} : Vous pouvez lancer une carte de créature Zombie ciblée depuis votre cimetière ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes de créature Zombie lancées avec la permission accordée par la dernière capacité de Zul Ashur.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *FONDATIONS DE MAGIC: THE GATHERING* :

Artisan fielleux

{B/G} {B/G}

Créature : cauchemar

1/1

Cette créature gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{X} {B/G}, {T}, sacrifiez une autre créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de l'Artisan fielleux s'applique uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à l'Artisan fielleux peuvent devenir mortelles si des cartes de créature quittent votre cimetière pendant ce tour-là.
- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Condamnation

{W}

Éphémère

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

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

Guérillero gobelin

{R}

Créature : gobelin et guerrier

1/1

Kick {R}

Quand cette créature arrive, si elle a été kickée, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Guérillero gobelin n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Elle n'affecte pas les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.
-

Manipulation temporelle

{3} {U} {U}

Rituel

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

- Si plusieurs effets de « tour supplémentaire » se résolvent pendant le même tour, ils sont joués dans le sens inverse de la résolution des effets. Autrement dit, le tour supplémentaire créé le plus récemment est joué en premier.
-

Marraine des floraisons

{1} {G}

Créature : elfe et druide

1/1

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

- Pour chaque couleur (blanc, bleu, noir, rouge et vert), vérifiez si vous contrôlez un permanent de cette couleur. Vous pouvez compter le même permanent pour plusieurs couleurs. Par exemple, si vous contrôlez un enchantement vert et une créature blanche-noire, la capacité de la Marraine des floraisons produit {W} {B} {G}.
 - La Marraine des floraisons ne produit pas plus d'un mana d'une couleur spécifique. Tout au plus, elle produira {W} {U} {B} {R} {G}.
 - La Marraine des floraisons ne peut pas produire du mana incolore, même si vous contrôlez un permanent incolore.
-

Précepteur sinistre

{1} {B} {B}

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

- Vous ne révélez pas la carte que vous cherchez.
-

Taillebraise

{4} {R} {R}

Artefact légendaire : équipement

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Quand le Taillebraise arrive, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3}

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La deuxième capacité du Taillebraise ne peut pas réduire son coût à moins de {R} {R}.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer d'augmenter le coût du Taillebraise en retirant des créatures attaquantes que vous contrôlez.
-

Tutelle du sphinx

{2} {U}

Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5} {U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Incolore n'est pas une couleur, alors mettre deux cartes incolores dans un cimetière ne répétera pas le processus.
 - Le processus continuera de se répéter tant que les deux cartes partagent une couleur et qu'aucune d'elle n'est une carte de terrain.
-

**NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA COLLECTION DE DÉMARRAGE
FONDATIONS DE MAGIC: THE GATHERING :**

Ange de la vitalité

{2}{W}

Créature : ange

2/2

Vol

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

Cette créature gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

- Si vous contrôlez deuxANGES de la vitalité et que vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Un troisième Ange de la vitalité vous permet de gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
 - La capacité du milieu de l'Ange de la vitalité s'applique une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
 - Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de l'Ange de la vitalité ne s'applique qu'une seule fois.
 - 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 deuxième capacité de l'Ange de la vitalité s'applique 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 s'applique qu'une seule fois.
 - Si l'Ange de la vitalité subit des blessures et que votre total de points de vie est augmenté à plus de 25 avant que les actions basées sur l'état ne soient vérifiées (probablement parce que l'Ange de la vitalité subit des blessures de combat en même temps qu'une créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat), la dernière capacité de l'Ange de la vitalité s'applique avant qu'il ne soit détruit parce qu'il a des blessures mortelles marquées sur lui.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à l'Ange de la vitalité peuvent devenir mortelles si votre total de points de vie descend en dessous de 25 pendant ce tour-là.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne font pas s'appliquer la deuxième capacité de l'Ange de la vitalité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
 - Dans les formats où votre total de points de vie ne débute pas à 20, la dernière capacité de l'Ange de la vitalité s'applique toujours si votre total de points de vie est supérieur ou égal à 25.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Ange de la vitalité s'applique tant que le total de points de vie de votre équipe est supérieur ou égal à 25.
-

Arcanis l'omnipotent

{3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier

3/4

{T} : Piochez trois cartes.

{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité d'Arcanis ne peut être activée que tant qu'il est sur le champ de bataille.
-

Assouvissement sanguin

{3}{B}

Rituel

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci.

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

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de l'Assouvissement sanguin). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La première capacité de l'Assouvissement sanguin vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour. 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.
-

Aurélia, la Meneuse de guerre

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

Créature légendaire : ange

3/4

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'Aurélia attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- La dernière capacité d'Aurélia ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
-

Automate évolutif

{3}

Créature-artefact : construction

2/2

Au moment où cette créature arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

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

- Le choix du type de créature est effectué au moment où l'Automate évolutif arrive. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où les créatures appropriées commencent à gagner +1/+1.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.
- Bien que l'Automate évolutif soit une construction, les autres créatures Construction que vous contrôlez ne gagneront pas +1/+1 à moins que vous n'ayez choisi Construction au moment où l'Automate évolutif est arrivé sur le champ de bataille.

Ayli, pèlerine éternelle

{W}{B}

Créature légendaire : kor et clerc

2/3

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

{1}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

{1}{W}{B}, sacrifiez une autre créature : Exilez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ.

- Une fois que vous avez activé la dernière capacité d'Ayli, peu importe ce qui arrive à votre total de points de vie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité d'Ayli vérifie le total de points de vie de votre équipe.

Banc de brouillard

{1}{U}

Créature : mur

0/2

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

Vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

- L'effet de prévention du Banc de brouillard n'est pas considéré pendant l'attribution des blessures de combat d'une créature avec le piétinement. Par exemple, s'il bloque une créature 5/5 avec le piétinement, le contrôleur de cette créature doit attribuer 2 des blessures de combat de cette créature au Banc de brouillard et le reste peut être attribué au joueur défenseur, au planeswalker défenseur ou à la bataille défensive.

Banneret de Sacrejonc

{1}{W}

Créature : sangami et soldat

2/1

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

- La capacité du Banneret de Sacrejonc ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts de sangami et de soldat.
- La capacité du Banneret de Sacrejonc 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 sort.
- Les sorts que vous lancez qui ont ces deux types coûtent {1} de moins à lancer, pas {2} de moins.

Caracal royal

{3}{W}{W}

Créature : chat

3/3

Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie. *(Les blessures infligées par ces créatures vous font aussi gagner autant de points de vie.)*

Quand cette créature arrive, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
- Tous les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie, pas seulement ceux créés par la dernière capacité du Caracal royal.

Carte d'expédition

{1}

Artefact

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Vous pouvez trouver n'importe quelle carte de terrain, pas seulement une carte de terrain de base.

Cavernes cryptiques

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Piochez une carte.

N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

- Les Cavernes cryptiques peuvent être l'un des cinq terrains que vous contrôlez. Vous n'avez pas besoin de contrôler cinq autres terrains. Cela ne pose aucun problème que vous ne contrôliez plus que quatre terrains au moment où vous finissez d'activer la dernière capacité des Cavernes cryptiques.
 - Si vous contrôlez deux Cavernes cryptiques et exactement trois autres terrains, vous ne pouvez activer la dernière capacité que de l'une des Cavernes cryptiques. Dès que le coût de cette capacité est payé, vous ne contrôlez plus assez de terrains pour activer la capacité de la deuxième carte Cavernes cryptiques.
-

Champ de démolition

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Le contrôleur de ce terrain peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la capacité du Champ de démolition se résout, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun joueur ne pourra chercher une carte de terrain de base.
 - Le contrôleur du terrain ciblé peut chercher une carte de terrain de base même si ce terrain n'a pas été détruit par la capacité du Champ de démolition. Cela peut arriver parce que le terrain a l'indestructible.
-

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
 - Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
 - Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Le deuxième mode du Charme de Boros n'affecte que les permanents que vous contrôlez au moment où il se résout. Il n'affecte pas les permanents qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.
 - Des marqueurs « loyauté » sont quand même retirés des planeswalkers avec l'indestructible au moment où ils subissent des blessures. Si un planeswalker avec l'indestructible n'a pas de marqueur « loyauté », il est quand même mis dans le cimetière de son propriétaire, car la règle qui s'applique alors ne détruit pas le planeswalker.
-

Chevalière de la grâce

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

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

Cette créature gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

- La « défense talismanique contre [qualité] » est une variante de la capacité de défense talismanique. « Défense talismanique contre le noir » signifie « Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts noirs que vos adversaires contrôlent ou de capacités de sources noires que vos adversaires contrôlent. »
 - Si un effet dit qu'une créature perd la défense talismanique ou peut être ciblée comme si elle n'avait pas la défense talismanique, cela s'applique également à la défense talismanique contre le noir.
 - La Chevalière de la grâce gagne uniquement +1/+0 si un joueur contrôle un permanent noir, quel que soit le nombre de permanents noirs que les joueurs contrôlent.
-

Chevalière de la malice

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

2/2

Initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

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

Cette créature gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent blanc.

- La « défense talismanique contre [qualité] » est une variante de la capacité de défense talismanique. « Défense talismanique contre le blanc » signifie « Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts blancs que vos adversaires contrôlent ou de capacités de sources blanches que vos adversaires contrôlent. »
 - Si un effet dit qu'une créature perd la défense talismanique ou peut être ciblée comme si elle n'avait pas la défense talismanique, cela s'applique également à la défense talismanique contre le blanc.
 - La Chevalière de la malice gagne uniquement +1/+0 si un joueur contrôle un permanent blanc, quel que soit le nombre de permanents blancs que les joueurs contrôlent.
-

Cocher des morts

{3}{B}

Créature : vampire

3/2

Quand cette créature meurt, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si le Cocher des morts meurt en même temps qu'une créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, vous pouvez cibler cette carte et la renvoyer sur le champ de bataille.
- Si une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 devient une copie du Cocher des morts et meurt, elle peut être la cible de sa propre capacité.

Collet de stase

{1}{W}{W}

Enchantement

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Quand cet enchantement arrive, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

- Si le Collet de stase quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. 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 de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.

Colosse de la Porte

{8}

Créature-artefact : construction

8/8

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

Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois qu'une porte que vous contrôlez arrive, vous pouvez mettre cette carte depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué le Colosse de la Porte, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que le Colosse de la Porte devienne non-bloqué.

Confiscation

{4} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
 - Acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement ne modifie pas ce à quoi il est attaché.
-

Courage inébranlable

{1} {G} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie. *(Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)*

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
-

Coureur des laves guitùk

{R}

Créature : humain et sorcier

1/2

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature gagne +1/+0 et a la célérité. *(Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)*

- Si le Coureur des laves guitùk perd la célérité après avoir été déclaré comme attaquant au tour où il arrive sous votre contrôle, il continue d'attaquer. Il n'est pas retiré du combat. Mais s'il perd la célérité avant votre étape de déclaration des attaquants, il ne pourra pas attaquer.
-

Croisée d'Odric

{2} {W}

Créature : humain et soldat

/

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de la Croisée d'Odric fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Tant que la Croisée d'Odric est sur le champ de bataille et est encore une créature, sa capacité la compte elle-même.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Croisée d'Odric peuvent devenir mortelles si d'autres créatures que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour.

Décoction mortelle

{B} {G}

Rituel

Chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker de créature de son choix. Si vous avez sacrifié un permanent de cette manière, vous pouvez renvoyer une autre carte de permanent dans votre main depuis votre cimetière.

- D'abord, le joueur actif choisit quelle créature ou quel planeswalker il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, tous ces permanents sont sacrifiés simultanément.
- Si vous lancez la Décoction mortelle et que vous contrôlez une créature ou un planeswalker au moment où elle se résout, vous devez sacrifier l'un d'eux.
- Vous choisissez quelle carte de permanent vous renvoyez dans votre main, le cas échéant, au moment où la Décoction mortelle se résout, après que les permanents ont été sacrifiés.
- Vous ne pouvez pas renvoyer la même carte de permanent que vous avez sacrifiée.

Décret fervent

{1} {W}

Rituel

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où le Décret fervent essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Démon de profanation

{2} {B} {B}

Créature : démon

6/6

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature de son choix. Si un joueur fait ainsi, engagez cette créature et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

- Les joueurs ne sauront pas quel joueur, planeswalker ou bataille le Démon de profanation attaquera, le cas échéant, quand ils décideront de sacrifier une créature.

- Chaque adversaire, dans l'ordre du tour, peut choisir de sacrifier une créature, même si un adversaire a déjà choisi de sacrifier une créature pendant ce combat. Le Démon de profanation a un maximum d'un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque combat, quel que soit le nombre de créatures sacrifiées.

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et

l'initiative, et est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

- Si la créature meurt avant la résolution du sort Destinée angélique, la Destinée angélique va dans le cimetière de son propriétaire. Elle ne revient pas dans la main de son propriétaire.
- Si la Destinée angélique n'est plus dans un cimetière quand sa capacité déclenchée se résout, elle n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Djinn des tempêtes

{U}{U}{U}

Créature : djinn

0/4

Vol

Cette créature gagne +1/+0 pour chaque île de base que vous contrôlez.

- La capacité du Djinn des tempêtes qui modifie sa force s'applique uniquement pendant qu'il est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, c'est une carte de créature 0/4.

Don primitif

{5}{G}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous gagnez 3 points de vie.

- La première et la deuxième capacités du Don primitif se résolvent chacune avant le sort qui a provoqué leur déclenchement. Elles se résolvent même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Donner l'exemple

{U/R} {U/R}

Éphémère

(*{U/R} peut être payé au choix avec {U} ou {R}.*)

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Après la résolution de Donner l'exemple, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-là sera copié qu'il ait des cibles ou non.
- Si le sort a des cibles, la copie aura les mêmes cibles 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 le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié 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 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 la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- 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.

Dragon entasseur

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, l'exiler, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez mettre la carte exilée dans la main de son propriétaire.

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

Dragon mage
{5}{R}{R}
Créature : dragon et sorcier
5/5
Vol
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

- Si un joueur a moins de sept cartes dans sa bibliothèque, ce joueur perd la partie après la résolution de la capacité déclenchée du Dragon mage. Si chaque joueur perd la partie de cette manière, la partie se termine par un match nul.
-

Drakôn du logogriphe
{1}{U}{R}
Créature : drakôn
*/4
Vol
La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

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

Druide du printemps
{2}{G}
Créature : elfe et druide
1/1
Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Druide du printemps, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs terrains pour chercher plus de deux cartes de terrain de base.
-

Éclair oblitérant
{1}{R}
Rituel
L'Éclair oblitérant inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- L'effet de remplacement du Feu du dragon dévastateur exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s'il devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.
-

Égoutier bonnet-rouge
{2}{R}{R}
Créature : goblin et guerrier
3/3

Menace
Quand cette créature arrive, créez deux jetons de créature 1/1 noire Rat avec « Ce jeton 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 cette créature 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 avec la permission accordée par la dernière capacité de 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.

Empathe farouche
{2}{G}
Créature : elfe
1/1

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Épreuve de Nyléa
{1}{G}
Enchantement : aura
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez cette aura.
Quand vous sacrifiez cette aura, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Vérifier si la créature enchantée a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle a lieu en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée par l'attaque. Si le troisième marqueur +1/+1 est mis sur la créature enchantée de n'importe quelle autre manière, vous ne sacrifierez pas l'Épreuve de Nyléa avant la prochaine fois que la créature attaquera.

- La dernière capacité de l'Épreuve de Nyléa se déclenche quand vous la sacrifiez pour n'importe quelle raison, pas seulement quand vous la sacrifiez à cause de l'effet de sa deuxième capacité.

Escouflenfer d'acier

{6}

Créature-artefact : dragon

5/5

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci.

N'activez qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité de l'Escouflenfer d'acier détruit uniquement les permanents non-terrain dont la valeur de mana est exactement égale à X, et uniquement ceux contrôlés par des joueurs qui ont subi des blessures de combat de l'Escouflenfer d'acier ce tour-ci.
- Peu importe qui contrôlait ces permanents au moment où l'Escouflenfer d'acier a infligé les blessures de combat, ni même si ces permanents étaient sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Vous pouvez activer la dernière capacité même si l'Escouflenfer d'acier n'a infligé de blessures de combat à aucun joueur ce tour-là. Si vous faites ainsi, la capacité n'a aucun effet.
- Si la troisième capacité de l'Escouflenfer d'acier est activée avec X égal à 0, elle détruit chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale à 0 que les joueurs appropriés contrôlent.
- La valeur de mana d'un permanent est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit, à moins qu'il ne copie autre chose (voir ci-dessous). 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 {3}{U}{U} a une valeur de mana de 5.
- Si un permanent copie autre chose, sa valeur de mana est la valeur de mana de ce qu'il copie.
- Dans tous les cas, ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) payés quand le permanent a été lancé.
- Si le coût de mana d'un permanent inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- S'il n'y a pas de symboles de mana dans le coin supérieur droit d'un permanent non-terrain (par exemple, parce que c'est un jeton qui ne copie rien d'autre), sa valeur de mana est 0.

Faucheur de minuit

{2}{B}

Créature : zombie et chevalier

3/2

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

- La capacité du Faucheur de minuit se déclenche quand il meurt et s'il n'est pas un jeton.

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

Fin du labyrinthe

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, renvoyez ce terrain dans la main de son propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Si vous contrôlez au moins dix cartes de porte ayant des noms différents, vous gagnez la partie.

- Renvoyer la Fin du labyrinthe dans la main de son propriétaire fait partie du coût d'activation de sa dernière capacité. Une fois que cette capacité est annoncée, les joueurs ne peuvent pas y répondre avant que vous n'ayez payé son coût d'activation et renvoyé la Fin du labyrinthe en main.
 - Quand la dernière capacité de la Fin du labyrinthe se résout, vous cherchez une porte et la mettez sur le champ de bataille avant de vérifier si vous gagnez la partie. Cette vérification a lieu même si vous ne mettez pas de porte sur le champ de bataille de cette manière. Cette vérification n'a lieu qu'au moment où la capacité se résout, et pas à d'autres moments.
 - Mettre une porte sur le champ de bataille avec la Fin du labyrinthe ne compte pas comme le terrain que vous pouvez jouer pendant votre tour. Si c'est votre tour, vous pouvez jouer la Fin du labyrinthe ou une autre carte de terrain de votre main après la résolution de sa capacité.
 - Contrôler plusieurs portes du même nom n'a aucun effet sur votre capacité à gagner la partie avec la Fin du labyrinthe. Les portes supplémentaires sont simplement ignorées.
-

Fléau des héros

{3}{G}{G}

Créature : hydre

0/0

Cette créature arrive avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

{2}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature, X étant sa force.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Fléau des héros se résout.
 - Si la force du Fléau des héros est inférieure à 0 quand sa deuxième capacité se résout, X est considéré être 0.
-

Foudroyeur cérébral

{1}{R}{R}

Créature : élémental

3/2

Initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel blanc ou bleu, cette créature inflige 2 blessures à ce joueur.

- La dernière capacité du Foudroyeur cérébral se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si un adversaire lance un sort qui est à la fois blanc et bleu, la dernière capacité du Foudroyeur cérébral ne se déclenche qu'une seule fois.

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

- Les créatures détruites de cette manière comptent dans le nombre de points de vie gagnés même si elles sont mises dans une zone autre que le cimetière.
- Vous ne gagnez pas 1 point de vie pour une créature qui n'est en fait pas détruite, comme une créature avec l'indestructible.

Fynn, le porteur de croc

{1}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

1/3

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (*Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

- Perdre la partie parce qu'un joueur (si possible un adversaire) a au moins dix marqueurs « poison » est une règle du jeu. Fynn n'a pas besoin d'être encore sur le champ de bataille quand quelqu'un (si possible un adversaire) gagne son dixième marqueur « poison ».
-

Gobelin des rues

{2} {R}

Créature : gobelin et shaman

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

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

Grimoire du dédale de l'esprit

{2}

Artefact

{T}, mettez un marqueur « page » sur cet artefact :

Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

{2}, {T}, mettez un marqueur « page » sur cet artefact :

Piochez une carte.

Quand il y a au moins quatre marqueurs « page » sur cet artefact, exilez-le. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie.

- Si le Grimoire du dédale de l'esprit quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez pas l'exiler depuis la zone où il est mis.
-

Grand requin vorace

{3} {U} {U}

Créature : requin

5/4

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Quand cette créature arrive, contrecarrez un sort d'artefact ou de créature ciblé.

- Vous pouvez lancer le Grand requin vorace sans cible pour sa capacité déclenchée « d'arrivée ». L'effet de cette capacité n'a tout simplement pas lieu. Cela ne fait pas que le Grand requin vorace se contrecarre lui-même. Il n'a pas si faim que ça.
-

Guivre du massacre

{3} {B} {B} {B}

Créature : phyrexian et guivre

6/5

Quand cette créature arrive, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

- La première capacité de la Guivre du massacre n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elle se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas -2/-2.
 - La capacité déclenchée de la Guivre du massacre se déclenche si une créature qu'un adversaire contrôle meurt pour n'importe quelle raison, y compris si sa première capacité réduit l'endurance de la créature adverse à 0, tant que la Guivre du massacre reste sur le champ de bataille.
 - Si une créature qu'un adversaire contrôle meurt en même temps que la Guivre du massacre, la dernière capacité de la Guivre du massacre se déclenche pour cette créature.
 - Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps qu'une créature qu'un adversaire contrôle subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la dernière capacité de la Guivre du massacre n'aille sur la pile.
-

Halana et Alena, partenaires

{2} {R} {G}

Créature légendaire : humain et ranger

2/3

Initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

Portée (*Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.*)

Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force d'Halana et Alena. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si la force d'Halana et Alena est négative d'une manière quelconque au moment où leur capacité déclenchée se résout, vous ne mettez pas de marqueurs sur cette créature. L'effet ne retire pas de marqueurs de cette créature ni ne lui donne des marqueurs -1/-1.
-

Hommage à la faim

{2} {B}

Éphémère

Un adversaire ciblé sacrifie une créature de son choix.

Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

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

Landes rampantes

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur ce terrain. Puis

vous pouvez faire qu'il devienne une créature 0/0

Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un

terrain.

- Vous pouvez activer la deuxième capacité des Landes rampantes même si elles sont déjà une créature.
- Les marqueurs mis sur les Landes rampantes restent sur elles quand elles cessent d'être une créature. Si elles deviennent une créature plus tard, ils s'appliqueront.
- À moins que les Landes rampantes ne soient déjà une créature, leur deuxième capacité fait que les marqueurs +1/+1 sont mis sur un terrain non-créature. Les capacités qui s'appliquent ou se déclenchent quand des marqueurs sont mis sur une créature que vous contrôlez ne le font pas.
- Si elles deviennent une créature, mais que vous ne les avez pas contrôlées de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer leur capacité de mana ou attaquer avec elles ce tour-là.

Lathliss, reine des dragons

{4} {R} {R}

Créature légendaire : dragon

6/6

Vol

À chaque fois qu'un autre dragon non-jeton que vous

contrôlez arrive, créez un jeton de créature 5/5 rouge

Dragon avec le vol.

{1} {R} : Les dragons que vous contrôlez gagnent +1/+0

jusqu'à la fin du tour.

- Si Lathliss arrive en même temps qu'au moins un autre dragon non-jeton que vous contrôlez, sa deuxième capacité se déclenche une fois pour chacun de ces autres dragons.

Limon prédateur

{G} {G} {G}

Créature : limon

1/1

Indestructible (*Les blessures et les effets qui disent*

« détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un

marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de

cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur

+1/+1 sur cette créature.

- Chaque fois qu'une créature meurt, vérifiez si le Limon prédateur lui a infligé des blessures à n'importe quel moment pendant ce tour. Si c'est le cas, la capacité du Limon prédateur se déclenche. Peu importe qui contrôlait la créature ou à qui appartient le cimetière dans lequel elle a été mise.

Longue-vue ensorceleuse

{2}

Artefact

Au moment où cet artefact arrive, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

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

- Vous pouvez choisir le nom de carte de votre choix, même si cette carte n'a normalement pas de capacité activée. Vous n'êtes pas limité aux noms des cartes que vous avez vues dans la main de l'adversaire.
- Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.
- 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 (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la dernière capacité de la Longue-vue ensorceleuse.
- Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La Longue-vue ensorceleuse affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, dans le cimetière et l'exil.

Lunettes du pyromancien

{5}

Artefact légendaire

{T} : Ajoutez {R}. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel rouge, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

- Le mana produit par les Lunettes du pyromancien peut être dépensé pour n'importe quoi, pas seulement un sort d'éphémère ou de rituel rouge.
- Tout sort d'éphémère ou de rituel rouge pour lequel vous dépensez du mana sera copié, pas seulement un sort qui nécessite des cibles.
- La capacité déclenchée à retardement se déclenche que les Lunettes du pyromancien soient encore sur le champ de bataille ou non.
- Si plus d'un mana rouge produit par les Lunettes du pyromancien est dépensé pour lancer un seul sort d'éphémère ou de rituel rouge, la capacité déclenchée à retardement associée à chaque mana dépensé se déclenche. Autant de copies seront créées. Peu importe si ce mana rouge a été produit par un seul exemplaire des Lunettes du pyromancien ou plusieurs.
- Une copie est créée même si le sort lancé avec le mana rouge produit par les Lunettes du pyromancien a été contrecarré ou a autrement quitté la pile sans se résoudre au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est à dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.
- Si le sort copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.

Lyra Aubevenant

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange

5/5

Vol

Initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

Lien de vie (*Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.*)

Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un ange que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Lyra quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

À chaque fois qu'une autre créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez arrive, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité du Mentor des humbles vérifie la force de l'autre créature uniquement au moment où elle arrive. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2, la capacité se déclenche. Une fois que la capacité se déclenche, faire passer la force de cette créature au-dessus de 2 n'affectera pas cette capacité. De même, réduire la force de la créature à 2 ou moins après qu'elle est arrivée ne déclenchera pas la capacité.
- Si au moins une capacité statique qui s'applique à une créature arrivant modifie sa force, ces capacités sont prises en compte au moment de déterminer si la capacité du Mentor des humbles se déclenche ou non. C'est vrai aussi pour les effets de remplacement qui s'y appliquent, comme arriver avec au moins un marqueur +1/+1 ou arriver en tant que copie d'une autre créature.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Mentor des humbles, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour piocher plus d'une carte.

Meurtrisseur du taureau

{2} {R}

Créature : changeforme

2/2

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

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La dernière capacité du Meurtrisseur du taureau se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Militante dryade

{G/W}

Créature : dryade et soldat

2/1

(*{G/W} peut être payé au choix avec {G} ou {W}.*)

Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

- Si un sort d'éphémère ou de rituel détruit directement la Militante dryade (comme le fait l'Homicide), cette carte d'éphémère ou de rituel est mise dans le cimetière de son propriétaire. Cependant, si une carte d'éphémère ou de rituel inflige des blessures mortelles à la Militante dryade, la Militante dryade reste sur le champ de bataille jusqu'à la prochaine fois où les actions basées sur l'état sont vérifiées, après la résolution de l'éphémère ou du rituel. L'éphémère ou le rituel est exilé.
- Si une carte d'éphémère ou de rituel est défaussée tant que la Militante dryade est sur le champ de bataille, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent quand-même, même si cette carte n'atteint jamais un cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.

Myojin des Confins de la nuit

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

Créature légendaire : esprit

5/2

Le Myojin des Confins de la nuit arrive avec un marqueur « divinité » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.

Le Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'il a un marqueur « divinité » sur lui.

Retirez un marqueur « divinité » du Myojin des Confins de la nuit : Chaque adversaire se défait de sa main.

- Dans une partie de Commander où cette carte est votre commandant, la lancer depuis la zone de commandement ne compte pas comme la lancer depuis votre main.
-

Négation
{1}{U}
Éphémère

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

- Un « sort de créature » est n'importe quel sort avec le type créature, même s'il a d'autres types comme artefact ou enchantement.

Noble féale de Feuilletterne

{1}{G/W}{G/W}{G/W}

Créature : elfe et chevalier

4/4

({G/W} peut être payé au choix avec {G} ou {W}.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

- Les deux premières capacités de la Noble féale de Feuilletterne sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilletterne, et que la capacité de la Noble féale de Feuilletterne et une autre capacité (comme celle de la Ligne ley du vide d'un adversaire) vous instruisent de mettre la Noble féale de Feuilletterne autre part que dans votre cimetière, vous choisissez laquelle appliquer.
- Si vous vous défaussez de la Noble féale de Feuilletterne et que vous la mettez sur le champ de bataille, vous vous en êtes quand même défaussé. Les capacités qui se déclenchent quand vous vous défaussez d'une carte se déclenchent quand même.

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

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

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

Offrande inoffensive

{2} {R}

Rituel

Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

- Votre adversaire ne peut pas refuser votre généreux don.

Ovika, goliath énigmatique

{5} {U} {R}

Créature légendaire : phyrexian et cauchemar

6/6

Vol

Parade — {3}, payez 3 points de vie.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez X jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin, X étant la valeur de mana de ce sort. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Pacte démoniaque

{2} {B} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —

- Cet enchantement inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.
 - Un adversaire ciblé se défause de deux cartes.
 - Piochez deux cartes.
 - Vous perdez la partie.
- Vous choisissez le mode au moment où la capacité déclenchée va sur la pile. Vous pouvez choisir un mode nécessitant des cibles uniquement s'il y a des cibles légales à disposition.
 - Si la capacité ne se résout pas (parce que sa cible devient illégale ou parce qu'un sort ou une capacité la contrecarre), le mode choisi pour cette occurrence de la capacité compte quand même comme étant choisi.
 - L'expression « qui n'a pas été choisi » fait uniquement référence à ce Pacte démoniaque spécifique. Si vous en contrôlez un et que vous en lancez un autre, vous pouvez choisir n'importe quel mode pour le deuxième la première fois que sa capacité se déclenche.
 - Peu importe qui a choisi un mode particulier. Par exemple, supposons que vous contrôliez le Pacte démoniaque et que vous ayez choisi les deux premiers modes. Si un adversaire acquiert le contrôle du Pacte démoniaque, ce joueur ne peut choisir que le troisième ou le quatrième mode.
 - Dans certaines situations très inhabituelles, vous ne pourrez peut-être pas choisir de mode, soit parce que tous les modes ont déjà été choisis, soit parce que les modes restants nécessitent des cibles et qu'il n'y a aucune cible légale disponible. Dans ce cas, la capacité est simplement retirée de la pile sans effet.
 - Oui, si le quatrième mode est le seul qui reste, vous devez le choisir. Vous avez bien lu ce qui était écrit en petits caractères en bas du contrat, non ?

Parfaite impérieuse

{2} {G}

Créature : elfe et guerrier

2/2

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

{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux elfes que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Parfaite impérieuse quitte le champ de bataille pendant ce tour-ci.

Passer à travers

{R}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (*Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

Piochez une carte.

- Passer à travers affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas le piétinement.
- Vous pouvez lancer Passer à travers même si vous ne contrôlez aucune créature. Si vous ne contrôlez aucune créature au moment où le sort se résout, vous piochez quand même une carte.

Patricienne des Kalastria

{B} {B}

Créature : vampire et shaman

2/2

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre vampire que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Si plusieurs vampires que vous contrôlez (en incluant possiblement la Patricienne des Kalastria elle-même) meurent en même temps, la capacité de la Patricienne des Kalastria se déclenche autant de fois.
 - Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la capacité de la Patricienne des Kalastria essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Pillard du drogskol

{5}{W}{U}

Créature : esprit

3/5

Vol

Double initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.*)

Lien de vie (*Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.*)

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez une carte.

- Si le Pillard du drogskol inflige suffisamment de blessures d'initiative pour détruire chaque créature qu'il bloque ou qui le bloquait, il n'infligera pas de blessures pendant l'étape des blessures de combat normale et sa dernière capacité ne se déclenchera pas une deuxième fois pendant ce combat. C'est différent sur le Pillard du drogskol attaque et acquiert le piétinement d'une manière quelconque.
- La dernière capacité du Pillard du drogskol se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la dernière capacité du Pillard du drogskol ne se déclenche qu'une seule fois.
- 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 dernière capacité du Pillard du drogskol 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.

Ploiment d'éclair

{3}{R}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Remplacez la cible du sort ou de la capacité avec une cible unique ciblés.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez le Ploiment d'éclair, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.
- Une fois que vous avez lancé le Ploiment d'éclair, perdre le contrôle de toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4 n'affecte pas le sort ou ne vous fait pas payer plus de mana.
- La cible unique que le sort ciblé ou la capacité ciblée cible ne doit pas nécessairement être une créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

- Vous ne choisissez pas de nouvelle cible pour le sort ou la capacité avant la résolution du Ploiement d'éclair. Vous devez remplacer la cible si possible. Cependant, vous ne pouvez pas remplacer la cible par une cible illégale. S'il n'y a aucune cible légale à choisir, la cible n'est pas remplacée. Peu importe que la cible d'origine soit devenue illégale d'une manière quelconque.
- Si un sort ou une capacité cible plusieurs choses, vous ne pouvez pas la cibler avec le Ploiement d'éclair, et ce même si toutes ses cibles sauf une sont devenues illégales.
- Si un sort ou une capacité cible le même joueur ou le même objet plusieurs fois, vous ne pouvez pas la cibler avec le Ploiement d'éclair.

Première oratrice Zegana

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

Créature légendaire : ondin et sorcier

1/1

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

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

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la première capacité de la Première oratrice Zegana se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature à ce moment-là, X est 0.
- Si la Première oratrice Zegana arrive en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez, vous ne tenez pas compte de cette créature quand vous déterminez la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
- Si la Première oratrice Zegana n'est plus sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher.

Prédateur de l'Immersturm

{2}{B}{R}

Créature : vampire et dragon

3/3

Vol

À chaque fois que cette créature devient engagée, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière et mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

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

- La capacité déclenchée du Prédateur de l'Immersturm ne vous permet pas d'engager le Prédateur de l'Immersturm. Vous devez trouver un autre moyen de l'engager. Par exemple en attaquant ?
- Pour que la capacité déclenchée se déclenche, le Prédateur de l'Immersturm doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager alors qu'il est déjà engagé à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la capacité déclenchée du Prédateur de l'Immersturm. Cependant, si vous choisissez une cible et que cette carte est une cible illégale au moment où la capacité

essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Dans ce cas, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur le Prédateur de l'Immersturm.

- Vous pouvez activer la dernière capacité du Prédateur de l'Immersturm même s'il est déjà engagé.

Prince charmant

{1} {W}

Créature : humain et noble

2/2

Quand cette créature arrive, choisissez l'un —

- Regard 2.
- Vous gagnez 3 points de vie.
- Exilez une autre créature ciblée que vous possédez.

Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

- Le troisième mode du Prince charmant peut cibler n'importe quelle créature que vous possédez, y compris celles qu'un autre joueur contrôle.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Puissance primordiale

{X} {G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Vous pouvez lancer la Puissance primordiale en ne ciblant que la créature que vous contrôlez.
- Vous pouvez lancer la Puissance primordiale avec 0 pour la valeur de X pour simplement que les deux créatures ciblées se battent.
- Si vous choisissez deux créatures ciblées et qu'une des cibles est illégale quand la Puissance primordiale essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Puissance primordiale essaie de se résoudre, aucune créature ne gagne +X/+X. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, elle gagne quand même +X/+X.

Pulsation du Maelström

{1} {B} {G}

Rituel

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent.

- À moins qu'un jeton ne soit une copie d'un autre permanent, ou ait explicitement reçu un nom avec l'effet qui l'a créé, son nom est « Jeton » plus les sous-types qu'il a reçus au moment où il a été créé. Par exemple, si un effet créé un jeton de créature 1/1 Soldat, ce jeton est appelé « Jeton Soldat ».

Ramos, dragon-machine

{6}

Créature-artefact légendaire : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ramos pour chaque couleur de ce sort.

Retirez cinq marqueurs +1/+1 de Ramos : Ajoutez {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. N'activez qu'une seule fois par tour.

- La capacité déclenchée de Ramos compte le nombre de couleurs d'un sort (de zéro à cinq), pas le nombre de symboles de mana coloré qu'il a dans son coût de mana ou le nombre de manas colorés que vous avez dépensés.
- Si vous lancez un sort incolore, la capacité déclenchée de Ramos se déclenche, mais il ne gagne aucun marqueur +1/+1.
- La capacité déclenchée de Ramos ne se déclenche qu'après que vous avez fini de lancer un sort, y compris payer tous ses coûts. Si Ramos a moins de cinq marqueurs +1/+1 sur lui, il n'y a aucun moyen d'ajouter des marqueurs avec un sort et de payer pour ce sort avec les marqueurs nouvellement ajoutés.
- La capacité déclenchée de Ramos se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre. Dans ce cas, utilisez ses dernières informations connues pour déterminer de quelles couleurs il était.

Recrutement effroyable

{X}{B}{B}

Rituel

Chaque joueur meule X cartes. Pour chaque carte de créature mise dans un cimetière de cette manière, vous créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
(*Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.*)

- Si une carte de créature a une capacité qui remplace le passage au cimetière par un déplacement autre part « à la place », cette carte ne compte pas dans le nombre de zombies que vous gagnez. À l'inverse, les cartes de créature avec une capacité déclenchée qui les retire du cimetière quand elles y sont mises depuis n'importe où (ou depuis votre bibliothèque) comptent dans ce nombre.

Rhinocéros au dos noueux

{2} {G} {G}

Créature : rhinocéros

4/4

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

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

- La dernière capacité du Rhinocéros au dos noueux se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- La dernière capacité du Rhinocéros au dos noueux se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est le Rhinocéros au dos noueux. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois le Rhinocéros au dos noueux.

Rite de duplication

{2} {U} {U}

Rituel

Kick {5} (*Vous pouvez payer {5} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand le Rite de duplication essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jetons.
 - Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déengagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait.
 - Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature ciblée fonctionnent aussi.
 - Les jetons se voient arriver les uns les autres. S'ils ont une capacité déclenchée qui se déclenche quand une créature arrive, elles se déclencheront mutuellement.
-

Scorigueule géante

{2} {R}

Créature : dinosaure et bête

4/3

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

- Les sorts et les capacités qui font que les joueurs gagnent des points de vie se résolvent quand même pendant que la Scorigueule géante est sur le champ de bataille. Aucun joueur ne gagne de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un joueur à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel pendant que la Scorigueule géante est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.

Secousses d'impact

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, cet enchantement inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- Si plusieurs créatures que vous contrôlez arrivent en même temps, les Secousses d'impact se déclenchent une fois pour chacune de ces créatures. C'est vrai même si les Secousses d'impact arrivent en même temps que ces créatures.

Sphinx du dernier mot

{5} {U} {U}

Créature : sphinx

5/5

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

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

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler le Sphinx du dernier mot ou tout autre sort qui ne peut pas être contrecarré. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
-

Surrak, le Grand veneur

{2} {G} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier

5/4

Au début du combat pendant votre tour, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)*

- Si vous contrôlez une créature avec une force inférieure à 0, utilisez sa force en cours quand vous calculez la force totale des créatures que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures avec une force respective de 4, 5 et -2, la force totale des créatures que vous contrôlez est 7.
- La capacité de Surrak vérifie deux fois la force totale des créatures que vous contrôlez : la première fois au moment approprié pour voir si la capacité se déclenche, et la seconde fois au moment où la capacité essaie de se résoudre. Si, à ce moment-là, la force totale des créatures que vous contrôlez n'est plus supérieure ou égale à 8, la capacité n'a aucun effet.

Talisman griffe de souhait

{1} {B}

Artefact

Cet artefact arrive avec trois marqueurs « souhait » sur lui.

{1}, {T}, retirez un marqueur « souhait » de cet artefact :

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Un adversaire acquiert le contrôle de cet artefact. N'activez que pendant votre tour.

- Une fois que le Talisman griffe de souhait est à court de marqueurs « souhait », il reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez plus activer sa dernière capacité du tout.
- Vous choisissez quel adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait pendant que sa capacité se résout. Si ce joueur quitte la partie plus tard, vous réacquerez le contrôle du Talisman griffe de souhait.

Ventegueule sauvage

{4} {R} {G}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R} {R} {R} {G} {G} {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- Ce mana ne sera pas perdu à la fin des étapes et des phases pour le reste du tour, même si la Ventegueule sauvage quitte le champ de bataille pendant le tour.
-

Vipère de moisissure

{G}

Créature : fungus et serpent

1/1

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité de la Vipère de moisissure se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si un adversaire lance un sort qui est à la fois bleu et noir, la capacité de la Vipère de moisissure ne se déclenche qu'une seule fois.

Vizir de la ménagerie

{3}{G}

Créature : serpent et clerc

3/4

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

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez dépenser du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

- Le Vizir de la ménagerie vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
 - Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
 - Normalement, le Vizir de la ménagerie vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature, que c'est votre phase principale et que la pile est vide. Si cette carte de créature a le flash, vous pourrez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un adversaire.
 - Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer n'importe quel sort de créature, pas seulement les sorts de créature que vous lancez du dessus de votre bibliothèque.
 - Vous devrez toujours payer tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.
 - La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.
-

Zetalpa, Aube primordiale
{6}{W}{W}
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure
4/8
Vol, double initiative, vigilance, piétinement,
indestructible

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA COLLECTION DE DÉMARRAGE COMMANDER *FONDATIONS DE MAGIC: THE GATHERING* :

Cachet d'ésotérisme
{2}
Artefact
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de
l'identité couleur de votre commandant.

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

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

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA BOÎTE D'APPRENTISSAGE *FONDATIONS DE MAGIC: THE GATHERING* :

Amélioration biosynthétique

{4} {G} {G}

Rituel

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune de ces créatures.

- Vous choisissez combien de cibles l'Amélioration biosynthétique a et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous la lancez. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur. Par exemple, cela signifie que vous ne pouvez pas cibler trois créatures et leur attribuer deux, un et zéro marqueurs.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où l'Amélioration biosynthétique essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Ils ne sont pas mis sur une cible légale à la place.
- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.

Avant-garde léonine

{W}

Créature : chat et soldat

1/1

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

- Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures au moment où votre phase de combat commence, la capacité de l'Avant-garde léonine ne se déclenche pas. Faire qu'un permanent devienne une créature pendant l'étape de début de combat ne déclenchera pas la capacité de l'Avant-garde léonine.
- Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures au moment où la capacité de l'Avant-garde léonine se résout, la capacité ne fait rien. Cependant, si vous contrôlez au moins trois créatures au moment où elle se résout, le bonus de +1/+1 ne cesse pas de s'appliquer si vous ne contrôlez plus au moins trois créatures plus tard pendant le tour.

Baron de la mort

{1} {B} {B}

Créature : zombie et sorcier

2/2

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (*Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

- Une créature qui est à la fois un squelette et un zombie ne gagne le bonus qu'une fois.
- Normalement, le Baron de la mort ne s'affecte pas lui-même. Si vous parvenez à le transformer en squelette, cependant, il se donne +1/+1 et le contact mortel.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un squelette ou à un zombie que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Baron de la mort quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Capitaine corsaire

{2} {U}

Créature : humain et pirate

2/2

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

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

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux pirates que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Capitaine corsaire quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Cavalier-dragon kargan

{1} {R}

Créature : humain et guerrier

2/2

Tant que vous contrôlez un dragon, cette créature a le vol.

- Une fois que le Cavalier-dragon kargan a été bloqué, faire qu'il acquiert le vol en mettant un dragon sur le champ de bataille ne fait pas qu'il devienne non-bloqué.

Collectrice de la dîme de sang

{4} {B}

Créature : vampire et noble

3/4

Vol

Quand cette créature arrive, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire se défait d'une carte.

- La capacité déclenchée de la Collectrice de la dîme de sang se préoccupe de savoir si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.

Consécration

{W}

Éphémère

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

Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Instant de triomphe essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.
-

Contrebandier gobelin

{2} {R}

Créature : gobelin et gremlin

2/2

Célérité (*Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.*)

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

- Si la force de la créature ciblée est supérieure à 2 au moment où la capacité activée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe au-dessus de 2 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée ce tour-là.
-

Corsaire à voile volante

{1} {U}

Créature : humain et pirate

2/1

Cette créature a le vol tant qu'elle attaque.

- Le Corsaire à voile volante a le vol immédiatement après qu'il attaque. Cela signifie que les restrictions de combat sur des créatures avec le vol ne s'appliquent pas, mais les capacités qui se déclenchent quand une créature avec le vol attaque se déclenchent.
-

Coutelas de pirate

{3}

Artefact : équipement

Quand cet équipement arrive, attachez-le à un pirate ciblé que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {2} (*{2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Vous pouvez lancer le Coutelas de pirate même si vous ne contrôlez aucun pirate. Si vous ne contrôlez aucun pirate au moment où le Coutelas de pirate arrive, sa capacité déclenchée n'a aucun effet.
-

Dévoré par les piranhas

{1} {U}

Enchantement : aura

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature noire Squelette avec une force et une endurance de base de 1/1. (*Elle perd toutes ses autres couleurs, tous ses types de carte et types de créature.*)

- Dévoré par les piranhas remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.

- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de la Croissance gigantesque, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
- Si la créature enchantée avait des sous-types autres que des types de créature, comme équipement, véhicule ou caverne, elle perd également ceux-ci.

Fauteurs de troubles de la croisée

{5} {B}

Créature : vampire

5/5

Les vampires attaquants que vous contrôlez ont le contact mortel et le lien de vie. *(Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par ces créatures font aussi gagner autant de points de vie à leur contrôleur.)*

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Vous pouvez payer 2 points de vie seulement une fois pour chaque vampire qui meurt. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois pour la même capacité déclenchée et piocher plusieurs cartes.

Feu du dragon dévastateur

{1} {R}

Éphémère

Le Feu du dragon dévastateur inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- L'effet de remplacement du Feu du dragon dévastateur exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s'il devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.

Frappe d'Elspeth

{W}

Éphémère

La Frappe d'Elspeth inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de remplacement de la Frappe d'Elspeth exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s'il devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.

Fureur embrasée

{R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. *(Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)*

- Donner l'initiative à une créature après que les créatures avec l'initiative ont infligé leurs blessures de combat n'empêche pas cette créature d'infliger des blessures de combat.
-

Grenadière de volée

{2} {R}

Créature : goblin et guerrier

2/3

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{R} : Jusqu'à la fin du tour, un autre goblin ciblé que vous contrôlez acquiert le vol et « Quand cette créature inflige des blessures de combat, sacrifiez-la. »

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un goblin que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Grenadière de volée quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
-

Havre inexploré

Terrain

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

- Si le Havre inexploré est d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans une couleur choisie, sa capacité de mana ne fabrique pas de mana.
-

Instant d'envie

{1} {B}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Instant d'envie essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.
 - La créature ciblée est encore sur le champ de bataille quand vous gagnez des points de vie, même si son endurance est inférieure ou égale à 0. Toute capacité qu'elle a qui interagit avec le gain de points de vie le fait, le cas échéant. Si une capacité se déclenche quand vous gagnez des points de vie, la créature est mise dans le cimetière de son propriétaire après que cette capacité s'est déclenchée, mais avant sa résolution.
-

Invocation de Joraga

{4} {G} {G}

Rituel

Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

- Si plusieurs créatures attaquantes doivent être bloquées si possible, le joueur défenseur doit assigner au moins un bloqueur à chacune d'elles si possible. Par exemple, si deux de ces créatures attaquaient et qu'il y avait deux bloqueurs potentiels, ils ne pourraient pas être tous les deux assignés à bloquer le même attaquant.
 - L'Invocation de Joraga ne force pas de créature spécifique à bloquer une créature attaquante spécifique. Le joueur défenseur choisit quand même comment les créatures qu'il contrôle bloquent.
-

Nouveau-né vampire

{B}

Créature : vampire

0/3

{2}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Nouveau-né vampire fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.
-

Nouveaux horizons

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand cette aura arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

- Vous pouvez lancer les Nouveaux horizons même si vous ne contrôlez aucune créature.
 - Si le terrain que les Nouveaux horizons devaient enchanter est une cible illégale au moment où les Nouveaux horizons essaient de se résoudre, ils ne se résolvent pas. Ils n'arrivent pas sur le champ de bataille, et par conséquent leur capacité déclenchée ne se déclenche pas.
-

Orbe des dragons de cornaline

{2} {R}

Artefact

{T} : Ajoutez {R}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature Dragon, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Le mana créé par l'Orbe des dragons de cornaline peut être dépensé sur tout ce que vous voulez, pas seulement pour des sorts de créature Dragon.

- Si le mana de l'Orbe des dragons de cornaline est dépensé pour payer une partie du coût du sort de créature Dragon, y compris un coût alternatif ou supplémentaire, le dragon acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
- Un sort d'éphémère ou de rituel n'est pas un sort de créature, même si ce sort crée des jetons de créature Dragon.
- Si le mana est dépensé sur un sort non-Dragon qui devient un dragon plus tard pendant le tour, cette créature n'a pas la célérité.

Paladine jumelame

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Tant que vous avez au moins 25 points de vie, cette créature a la double initiative. *(Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)*

- La première capacité de la Paladine jumelame se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
- Si la Paladine jumelame subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa première capacité à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la première capacité de la Paladine jumelame 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 ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la première capacité de la Paladine jumelame 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 première capacité de la Paladine jumelame, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Si vous subissez des blessures de combat d'initiative qui portent votre total de points de vie en dessous de 25, la Paladine jumelame perd immédiatement la double initiative. Elle n'infligera pas de blessures de combat normales à moins que vous ne rameniez votre total de points de vie au-dessus de 25 avant l'étape des blessures de combat normales.
- Si la Paladine jumelame acquiert la double initiative après que les blessures de combat ont déjà été infligées (probablement parce qu'une créature avec le lien de vie a infligé des blessures de combat), la Paladine jumelame n'inflige que des blessures de combat normales.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la première capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la Paladine jumelame a la double initiative tant que votre équipe a au moins 25 points de vie.

Prière d'emprisonnement

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand cet enchantement arrive, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille. Vous gagnez 2 points de vie.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la capacité déclenchée de la Prière d'emprisonnement. Cependant, si vous le faites et que la cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
- Si la Prière d'emprisonnement quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent 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.
- Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanteur 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, elle reste en exil pour le reste de la partie.

Recrutement au cimetière

{1}{B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si c'est une carte de zombie, piochez une carte.

- Si la carte de créature ciblée est une cible illégale au moment où le Recrutement au cimetière essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte même si la carte de créature ciblée était une carte de zombie.

Riposte mortelle

{1}{W}

Ephémère

La Riposte mortelle inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Riposte mortelle essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

S'emparer du butin

{2} {R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

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

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer S'emparer du butin ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Servant du seigneur-dragon

{1} {R}

Créature : goblin et shaman

1/3

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

- La capacité du Servant du seigneur-dragon ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts de dragon.
- La capacité du Servant du seigneur-dragon 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 sort.

Shamane à crécelle de guerre

{3} {R}

Créature : goblin et shaman

2/2

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de la Shamane à crécelle de guerre se déclenche quand l'étape de début de combat commence pendant chacun de vos tours. Elle se résout avant que vous ne déclariez les attaquants.
 - Si un sort ou une capacité fait que votre tour a plusieurs phases de combat, la capacité de la Shamane à crécelle de guerre se déclenche pendant chacune d'elle.
-

Terreur du mont Vélius

{5} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol

Double initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.*)

Quand cette créature arrive, les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de double initiative sur la même créature sont redondantes.
- La capacité déclenchée 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 n'acquièrent pas la double initiative.

Vampirien

{2} {B}

Créature : vampire

2/3

Quand cette créature arrive, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

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

Vétéran de la volée

{3} {R}

Créature : goblin et guerrier

4/2

Quand cette créature arrive, elle inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

- Le nombre de gobelins que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité du Vétéran de la volée se résout. Si le Vétéran de la volée est encore sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE JUMPSTART *FONDATIONS DE MAGIC: THE GATHERING* :

Anep, sultane d'Hazoret

{2} {R}

Créature légendaire : chacal et guerrier

4/2

Piétinement

Vous pouvez surmener Anep, sultane d'Hazoret au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

- Si un permanent surmené est déjà délogé pendant votre prochaine étape de dégagement (probablement parce qu'un effet l'a délogé), l'effet de surmenage qui l'empêche de se déloger prend fin sans rien avoir fait.
- Si vous acquérez le contrôle du permanent d'un autre joueur jusqu'à la fin du tour et que vous le surmenez, puis que ce joueur en ré-acquiert ensuite le contrôle, il se déloge pendant l'étape de dégagement de ce joueur.
- Vous pouvez surmener Anep au moment où vous la déclarez comme créature attaquante. Vous ne pouvez pas le faire plus tard pendant le combat, et les créatures mises sur le champ de bataille attaquantes ne peuvent pas être surmenées. Toute capacité qui se déclenche au moment de surmener une créature attaquante se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la capacité qui se déclenche quand vous surmenez Anep. 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.

Aphelia, celle qui chuchote aux vipères

{1} {B}

Créature légendaire : gorgonoïde et assassin

1/3

Contact mortel

À chaque fois qu'Aphelia attaque, vous pouvez payer {1} {B/G}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Serpent avec le contact mortel.

{4} {B} : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'au moins une gorgonoïde et/ou un serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- La capacité déclenchée créée par la dernière capacité d'Aphelia se déclenche et se résout après que les blessures de combat ont été infligées. Par exemple, si des gorgonoïdes et/ou serpents que vous contrôlez infligent un total de 3 blessures de combat à un joueur avec 12 points de vie, les blessures de combat réduisent le total de points de vie de ce joueur à 9. Puis la capacité déclenchée fait perdre 5 points de vie à ce joueur, ce qui lui en laisse 4.
-

Braulios du clan Phérès

{3}{G}{G}

Créature légendaire : centaure et éclaireur

/

La force et l'endurance de Braulios du clan Phérès sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. À chaque fois que Braulios du clan Phérès attaque, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

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

Brigone, soldate de Méléti

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Vigilance

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Brigone, soldate de Méléti, mettez un marqueur +1/+1 sur Brigone.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Brigone : Piochez une carte.

- La deuxième capacité de Brigone se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Chiot généreux

{1}{W}

Créature : chien

2/2

Vigilance

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Chiot généreux, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité du Chiot généreux met un seul marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez, quel que soit le nombre de marqueurs +1/+1 qui ont été mis sur le Chiot généreux.

Cléon, champion joyeux

{2}{R}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Double initiative

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Cléon, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- La deuxième capacité de Cléon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la dernière capacité de Cléon. 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.

Crabe doré

{2} {U}

Créature-artefact : crabe

1/3

Le Crabe doré ne peut pas être bloqué.

Quand le Crabe doré arrive, 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 pouvez cibler une créature déjà engagée avec la dernière capacité du Crabe doré. Dans ce cas, vous mettez simplement un marqueur « étourdissement » sur cette créature.

Cynette, bouvière de méduses

{3} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Quand Cynette, bouvière de méduses arrive ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 bleue Méduse avec le vol. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux créatures avec le vol que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Cynette quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Découverte délectable

{4} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque sort que vos adversaires ont lancé ce tour-ci.

Regard 2, puis piochez deux cartes. *(Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)*

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La première capacité de la Découverte délectable ne peut pas réduire son coût à moins de {U}.

Dionus, archidruide elfe

{3} {G}

Créature légendaire : elfe et druide

3/3

Les elfes que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient engagée pendant votre tour, dégagez-la et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. »

- La capacité de Dionus lui donne une capacité déclenchée à lui-même ainsi qu'aux autres elfes que vous contrôlez.
- Un permanent qui arrive engagé ne « devient » pas engagé. Par conséquent, s'il a la capacité accordée par Dionus, cette capacité ne se déclenche pas.
- Si Dionus quitte le champ de bataille alors qu'au moins une capacité déclenchée générée par la capacité qu'il donne est encore sur la pile, cette ou ces capacités se résoudreont quand même normalement.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque plusieurs exemplaires de Dionus, chaque permanent que vous contrôlez a autant d'occurrences de la capacité accordée. Ces capacités ne sont pas redondantes. Par exemple, si vous contrôlez deux exemplaires de Dionus et que l'un d'eux devient engagé pendant votre tour, chacune de ses capacités accordées se déclenche. Quand ces capacités se résolvent, chacune d'elles dégage ce Dionus (s'il est engagé à ce moment-là) et met un marqueur +1/+1 sur lui qu'il soit engagé ou dégagé.
- Si Dionus quitte le champ de bataille et y revient pendant le même tour, ou si un Dionus quitte le champ de bataille et qu'un autre Dionus arrive, la capacité accordée par l'ancien est différente de la capacité accordée par le nouveau. Cela signifie qu'un elfe qui a déjà été dégagé et qui a déjà reçu un marqueur +1/+1 de la capacité déclenchée accordée précédemment peut se dégager et recevoir un autre marqueur +1/+1 de la nouvelle capacité déclenchée accordée s'il devient à nouveau engagé plus tard ce tour-là.

Dos cuirassé fantasmatique

{U}

Créature : tortue terrestre et illusion

1/3

Quand le Dos cuirassé fantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

Quand le Dos cuirassé fantasmatique meurt, piochez une carte.

- La première capacité du Dos cuirassé fantasmatique se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile.
 - À moins que le sort ou la capacité ciblant le Dos cuirassé fantasmatique n'ait au moins une autre cible, elle est ensuite retirée de la pile quand elle essaie de se résoudre. Aucun de ses effets n'a lieu.
-

Dragonnet cracheur de feu

{2}{R}

Créature : dragon

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature ou de dragon, le Dragonnet cracheur de feu inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La dernière capacité du Dragonnet cracheur de feu se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Eidôlon des vents astraux

{2}{W}

Créature-enchantement : esprit

2/4

Vigilance

Constellation — À chaque fois que l'Eidôlon des vents astraux ou un autre enchantement que vous contrôlez arrive, choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature a une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le vol.

- Si l'Eidôlon des vents astraux arrive en même temps qu'au moins un autre enchantement que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces enchantements, y compris lui-même.
 - L'effet de la dernière capacité de l'Eidôlon des vents astraux remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
-

Érudite de la combustion

{3}{R}

Créature : humain et sorcier

3/2

Quand l'Érudite de la combustion arrive, exilez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour. (*Vous payez toujours ses coûts. Les règles de restriction de temps s'appliquent quand même.*)

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour la carte d'éphémère ou de rituel lancée avec la permission accordée par la capacité de l'Érudite de la combustion. Par exemple, si la carte exilée est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Evereth, vice-reine du saccage
{2} {B}
Créature légendaire : vampire et soldat
2/2
Vol

Sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur Evereth, vice-reine du saccage. Si le permanent sacrifié était un trésor, Evereth acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand Evereth meurt, vous pouvez payer {1} {B/R}.
Quand vous faites ainsi, Evereth inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

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

Fracasseur de la tempête de sable
{3} {R}
Créature : minotaure et berserker et sorcier
3/4
Piétinement

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la tempête de sable au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Sacrifiez le jeton au début de la prochaine étape de fin. (*Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.*)

- Si un permanent surmené est déjà délogé pendant votre prochaine étape de dégagement (probablement parce qu'un effet l'a délogé), l'effet de surmenage qui l'empêche de se déloger prend fin sans rien avoir fait.
- Si vous acquérez le contrôle du permanent d'un autre joueur jusqu'à la fin du tour et que vous le surmenez, puis que ce joueur en ré-acquiert ensuite le contrôle, il se dégage pendant l'étape de dégagement de ce joueur.
- Vous pouvez surmener le Fracasseur de la tempête de sable au moment où vous le déclarez comme créature attaquante. Vous ne pouvez pas le faire plus tard pendant le combat, et les créatures mises sur le champ de bataille attaquantes ne peuvent pas être surmenées. Toute capacité qui se déclenche au moment de surmener une créature attaquante se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
- Le jeton créé par la capacité déclenchée « réflexive » copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou délogée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec les exceptions décrites.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.

- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Fumulus, l'infestation

{3} {B}

Créature légendaire : vampire et insecte

2/2

Vol, contact mortel

À chaque fois qu'un joueur sacrifie une créature non-jeton, créez un jeton de créature 1/1 noire Insecte avec le vol.

À chaque fois qu'un insecte, une sangsue, une limace ou un ver que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si une créature non-jeton est sacrifiée pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la deuxième capacité de Fumulus se résout avant ce sort ou cette capacité. À l'inverse, si une créature non-jeton est sacrifiée pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant que la deuxième capacité de Fumulus soit mise sur la pile.
- Si vous sacrifiez Fumulus, sa deuxième capacité se déclenche quand même.

Générale Krëat, la porteuse d'éclairs

{2} {R}

Créature légendaire : goblin et soldat

2/2

À chaque fois qu'au moins un goblin que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge

Goblin, engagé et attaquant.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, Générale Krëat, la porteuse d'éclairs inflige

1 blessure à chaque adversaire.

- Même si le jeton créé par la première capacité de la Générale Krëat arrive attaquant, il n'a jamais été déclaré comme attaquant. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas au jeton.
 - Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille le jeton attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celle que les autres gobelins attaquent.
 - Si la Générale Krëat arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
-

Gornog, le faucheur écarlate

{2} {R}

Créature légendaire : minotaure et guerrier

2/3

Célérité

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

À chaque fois qu'au moins un guerrier que vous contrôlez attaque un joueur, une créature ciblée que ce joueur contrôle devient un couard.

Les guerriers attaquants que vous contrôlez gagnent +X/+0, X étant le nombre de couards que vos adversaires contrôlent.

- Une fois qu'une créature a bloqué un guerrier, faire que cette créature devienne un couard ne la retire pas du combat et ne fait pas que le guerrier devienne non-bloqué. (Cela étant, le couard aura peut-être de soudains regrets.)
- La troisième capacité de Gornog remplace les types de créature actuels de la cible. Une fois que la capacité se résout, cette créature est un couard et n'a pas ses types de créature précédents. Elle conserve tout autre type et super-type qu'elle a ainsi que tout sous-type qui n'est pas un type de créature.
- La troisième capacité de Gornog n'a pas de durée. Elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que la créature ciblée quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- Le bonus accordé par la dernière capacité de Gornog change à mesure que le nombre de couards que vos adversaires contrôlent change.

Héroïsme au front

{2} {R}

Enchantement

Quand l'Héroïsme au front arrive, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

À chaque fois que vous lancez un sort qui ne cible qu'une seule créature que vous contrôlez, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité, puis copiez ce sort. La copie cible ce jeton.

- La dernière capacité de l'Héroïsme au front se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si vous lancez un sort qui a plusieurs cibles mais qu'elles sont toutes la même créature que vous contrôlez, la dernière capacité de l'Héroïsme au front se déclenche. Dans ce cas, les cibles de la copie sont toutes le jeton créé par la capacité.
- La copie créée par la dernière capacité de l'Héroïsme au front est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité de l'Héroïsme au front elle-même) ne se déclenchent pas.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- 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 la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- Si un sort de permanent est copié, la copie est mise sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie en cours de résolution d'un sort de permanent devient n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés, comme la première capacité de la Saison de dédoublement.

Hurska Sucre-Gueule

{2}{G}

Créature légendaire : ours

3/3

À chaque fois que Hurska Sucre-Gueule attaque, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {G/W}. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Hurska au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {G/W} 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.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout.

Invocateur des rasherbes

{3}{G}

Créature : elfe et éclairé

4/3

Vigilance *(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)*

{8} : L'Invocateur des rasherbes et jusqu'à une autre créature ciblée gagnent chacun +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la dernière capacité de l'Invocateur des rasherbes. Cependant, si vous le faites et que la cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. L'Invocateur des rasherbes ne gagne pas +3/+3. (Apparemment, les rasherbes sont à double tranchant.)

Léopardeau à ergots faucheurs

{1}{G}

Créature : chat

2/2

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
-

Nazar, le croc de velours

{3}{B}

Créature légendaire : vampire et psychagogue

3/3

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur « sustentation » sur Nazar, le croc de velours.

À chaque fois que Nazar attaque, vous pouvez lui retirer trois marqueurs « sustentation ». Si vous faites ainsi, vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

- La deuxième capacité de Nazar se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.
 - 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 deuxième capacité de Nazar 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 ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de Nazar 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 deuxième capacité de Nazar, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
 - Si Nazar n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, vous ne pouvez pas lui retirer trois marqueurs « sustentation », même s'il avait au moins trois marqueurs « sustentation » sur lui avant de quitter le champ de bataille. Vous ne piochez pas de cartes et ne perdez pas de points de vie.
-

Neerdiv, plongeuse fourbe

{2} {U}

Créature légendaire : ondin et gremlin

2/2

À chaque fois que Neerdiv, plongeuse fourbe devient engagée, un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à sa force.

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière ou que vous activez une capacité d'une carte dans votre cimetière, piochez une carte et mettez un marqueur +1/+1 sur Neerdiv.

- Si Neerdiv quitte le champ de bataille pendant que sa première capacité est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes meule le joueur ciblé.
- La dernière capacité de Neerdiv se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre.

Noble des sylves

{2} {G}

Créature : elfe et druide et noble

2/2

À chaque fois qu'une bête que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

- Si la Noble des sylves arrive en même temps qu'au moins une bête que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacune de ces bêtes.
- Si la Noble des sylves est elle-même une bête quand elle arrive (probablement à cause d'une capacité statique qui s'applique en modifiant ses types de créature), sa capacité se déclenche quand elle arrive.

Plagon, seigneur de la plage

{2} {U}

Créature légendaire : étoile de mer et sorcier

0/3

Quand Plagon, seigneur de la plage arrive, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure à sa force.

{W/U} : Une créature ciblée que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force ce tour-ci.

- La dernière capacité de Plagon ne change pas la force de la créature ciblée. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d'une créature ».
-

Pol Jamaar, illusionniste
{4}{U}{U}
Créature légendaire : humain et illusion et sorcier
4/5
Vol
Quand Pol Jamaar, illusionniste arrive, choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque créature de ce type que vous contrôlez.

- Le choix du type de créature est effectué au moment où la dernière capacité de Pol Jamaar se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où vous piochez des cartes.

Psémilla, poète mélétisien
{2}{W}
Créature légendaire : humain et barde
1/1
À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'enchantement à chaque tour, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 blanche Nymphé.
Au début de chaque combat, si vous contrôlez au moins cinq enchantements, Psémilla, poète mélétisien gagne +4/+4 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
(Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

- Si vous lancez un sort d'enchantement pendant un tour avant que Psémilla ne soit sur le champ de bataille, sa première capacité ne se déclenche pas ce tour-là même si vous lancez un autre sort d'enchantement plus tard dans le tour.
- La dernière capacité de Psémilla vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins cinq enchantements. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas au moins cinq enchantements à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si vous en contrôlez au moins cinq, peu importe ce qui arrive à ces enchantements plus tard dans le tour.

Qala, sœur de bande d'Ajani
{3}{W}
Créature légendaire : chat et guerrier
3/3
À chaque fois que Qala, sœur de bande d'Ajani attaque, les autres créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs sur Qala.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur Qala.
{3}{W} : Vous gagnez 1 points de vie.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la première capacité de Qala se résout.
- La deuxième capacité de Qala se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Ange éblouissant ou de 4 du Piétineur apothicaire.

- Si Qala subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa deuxième capacité à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de Qala 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 ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de Qala 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 deuxième capacité de Qala, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Rev, extractrice de dîme

{3} {B}

Créature légendaire : humain et gredin

3/3

À chaque fois que vous attaquez, une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor, puis regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur et exilez-la face cachée.

Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée.

(Un jeton Trésor est un artefact avec « {T}, Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

- Vous pouvez regarder et lancer les cartes exilées face cachée avec la dernière capacité de Rev, même si Rev quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle de Rev, ce joueur ne peut ni regarder, ni lancer les cartes que vous avez exilées avec sa dernière capacité, et vous le pouvez encore.
- Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés avec la permission accordée par la dernière capacité de Rev. Par exemple, si la carte exilée est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous quittez la partie, les cartes exilées face cachée par la dernière capacité de Rev restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

Révocation du décès

{4} {B}

Rituel

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si la carte de créature ciblée est une cible illégale au moment où la Révocation du décès essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Sanctificateur de l'arrière-pays

{W}

Créature : lapin et clerc

1/2

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie.

- Si le Sanctificateur de l'arrière-pays arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Slinza, la ruée piquante

{4} {G}

Créature légendaire : bête

5/5

Les sorts de bête que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Chaque autre créature Bête que vous contrôlez arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois que Slinza ou une autre créature de force supérieure ou égale à 4 arrive, vous pouvez payer {1} {R/G}. Quand vous faites ainsi, Slinza se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- La première capacité de Slinza ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez pour lancer des sorts de bête.
- La première capacité de Slinza 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 sort.
- La deuxième capacité de Slinza s'applique à toutes les créatures Bête que vous contrôlez au moment où elles arrivent, même si elles n'arriveraient normalement pas avec des marqueurs +1/+1 sur elles.
- Une bête qui arrive en même temps que Slinza n'arrive pas avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
- La dernière capacité de Slinza se déclenche à chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 4 arrive, pas seulement une que vous contrôlez.
- Si au moins une capacité statique qui s'applique à une créature arrivant modifie sa force, ces capacités sont prises en compte au moment de déterminer si la dernière capacité de Slinza se déclenche ou non. C'est vrai aussi pour les effets de remplacement qui s'y appliquent, comme arriver avec au moins un marqueur +1/+1 (comme l'effet de la deuxième capacité de Slinza, comme par hasard) ou arriver en tant que copie d'une autre créature.
- Si Slinza arrive en même temps qu'au moins une autre créature de force supérieure ou égale à 4, sa dernière capacité se déclenche une fois pour chacune de ces autres créatures, plus une fois pour elle-même.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Slinza au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {1} {R/G} 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.

Sutina, oratrice des Tajuru
{2} {G}
Créature légendaire : elfe et éclairé
2/2

Quand Sutina, oratrice des Tajuru arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. À chaque fois que Sutina attaque, vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Sutina au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire 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.

Taeko, l'avalanche patiente
{3} {U}
Créature légendaire : tortue terrestre et ninja
4/5

Taeko, l'avalanche patiente arrive engagé. À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle n'est pas morte, appliquez regard 1 et mettez un marqueur +1/+1 sur Taeko. À chaque fois que Taeko attaque, vous pouvez payer {U/B}. Quand vous faites ainsi, une créature attaquante ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si Taeko quitte le champ de bataille ou meurt au moment où au moins une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille sans mourir, sa deuxième capacité se déclenche une fois pour chacune de ces autres créatures. Vous appliquez le regard pour chacune de ces autres créatures, mais Taeko ne sera pas sur le champ de bataille pour recevoir des marqueurs +1/+1.
 - Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Taeko au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {U/B} 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.
-

Thurid, jument de la destinée
{2}{W}{W}
Créature légendaire : pégase
2/4
Vol, lien de vie
À chaque fois que vous lancez un sort de créature
Pégase, Licorne ou Cheval, copiez-le. *(La copie devient
un jeton.)*
Les autres pégases, licornes et chevaux que vous
contrôlez gagnent +1/+1.

- La capacité déclenchée de Thurid et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elles se résolvent même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Au moment où une copie d'un sort de permanent se résout, elle est mise sur le champ de bataille comme un jeton plutôt qu'une copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie résolue d'un sort de permanent devient n'est pas « créé ». Les capacités qui font référence à un jeton étant créé n'interagissent pas avec la copie qui se résout.
- La capacité déclenchée de Thurid copie uniquement des sorts de créature, pas des sorts de clan non-créature, même si ces sorts ont les types Pégase, Licorne ou Cheval.
- La capacité déclenchée de Thurid ne se déclenche pas si une créature Pégase, Licorne ou Cheval est mise sur le champ de bataille sans être lancée.

Tyrranax à piquants
{4}{G}
Créature : dinosaure et bête
5/5
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez
payer {2}{G}. Quand vous faites ainsi, mettez un
marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Cette créature
acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut
infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou
au planeswalker qu'elle attaque.)*

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Tyrranax à piquants au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {2}{G} 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.