Notes de publication *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 15/01/2025

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** 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 *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY* portant le code d'extension FIN 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 : *Fondations de Magic: The Gathering, 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, Aetherdrift, Tarkir : la tempête des dragons* et *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY*. Notamment, toutes les cartes dans le kit de démarrage ont le code d'extension FIN.

Les nouvelles cartes Commander *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY* portant le code d'extension FIC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension FIC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

L'extension *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY* inclut également les cartes FINAL FANTASY au travers des âges portant le code d'extension FCA. Ces cartes réimprimées sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Les versions FINAL FANTASY au travers des âges de ces cartes ont chacune un nom alternatif dans le cartouche de titre principal et un cartouche de titre secondaire en dessous de la ligne de nom qui affiche le nom de la carte tel que listé dans la référence Oracle. En ce qui concerne la légalité dans les formats, la construction de deck, les règles de jeu et les effets, ces cartes n'ont que le nom indiqué dans le cartouche de titre secondaire. Le nom alternatif n'a aucun effet sur le jeu.

Rendez-vous sur **Magic.Wizards.com/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** 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.

Identificateurs de jeu FINAL FANTASY

Chaque carte de cette extension représente un personnage, un objet ou un moment spécifique de l'un des seize jeux FINAL FANTASY principaux. Comme certains noms, objets et créatures apparaissent dans plusieurs jeux, chaque carte comporte un texte au-dessus de son numéro de collection qui indique duquel des seize jeux elle provient. Par exemple, même si de nombreux jeux FINAL FANTASY incluent un objet appelé « Éther », l'Éther présent dans cette sortie comporte la mention « FFVII » au-dessus de son numéro de collection pour informer qu'il provient de FINAL FANTASY VII.

Nouvelle mécanique de jeu : créatures Saga

Nous représentons les diverses créatures invoquées dans la série FINAL FANTASY avec nos toutes premières créatures Saga ! Ces créatures-enchantements possèdent le type d'enchantement saga ainsi que les types de créature associés. Mécaniquement, elles fonctionnent comme les sagas que vous connaissez, à une différence majeure près : elles sont aussi des créatures avec une force et une endurance, ainsi que parfois d'autres capacités qu'on ne voit pas sur les sagas non-créatures. Ce qui signifie qu'à moins d'avoir la célérité, elles seront sujettes au « mal d'invocation » qui les empêchera d'attaquer ou d'utiliser des capacités {T} au tour où elles arrivent ou se retrouvent sous votre contrôle.

Invocation : Brynhildr
{1}{R}
Créature-enchantement : saga et chevalier
2/1
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — *Combos* — Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez mis un marqueur « sapience » sur cette saga, vous pouvez jouer cette carte.
II, III — *Symbiose* — Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort de créature ce tour-ci, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Invocation : Anima
{4}{B}{B}
Créature-enchantement : saga et horreur
4/4
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I, II, III — *Lamento* — Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
IV — *Chaos* — Chaque adversaire sacrifie une créature de son choix et perd 3 points de vie.
//
Menace

- Les créatures Saga possèdent deux sections dans leur encadré de texte. La première, au-dessus de la ligne de type, contient leurs capacités de chapitre, tandis que la deuxième, en dessous de la ligne de type, contient toutes les autres capacités (ou un texte d'ambiance en italique). Les capacités de la deuxième section ne sont pas des capacités de chapitre et s'appliquent quel que soit le nombre de marqueurs « sapience » sur la créature.

- En raison d'un changement de règles qui prend effet avec cette extension (plus de détails plus bas), une saga qui perd d'une manière quelconque toutes ses capacités de chapitre ne sera pas sacrifiée en tant qu'action basée sur l'état. Elle ne gagnera pas non plus de marqueur « sapience » au début de chacune des premières phases principales de son contrôleur.

- Au moment où une saga arrive, son contrôleur met un marqueur « sapience » sur elle. Au moment où votre première phase principale commence (immédiatement après votre étape de pioche), vous mettez un autre marqueur « sapience » sur chaque saga que vous contrôlez. Mettre un marqueur « sapience » sur une saga d'une de ces manières n'utilise pas la pile.

- Chaque symbole à gauche de l'encadré de texte d'une saga représente une capacité de chapitre. Une capacité de chapitre est une capacité déclenchée qui se déclenche quand un marqueur « sapience » qui est mis sur une saga fait que le nombre de marqueurs « sapience » sur la saga devient supérieur ou égal au numéro du chapitre de la capacité. Les capacités de chapitre sont mises sur la pile et il est possible d'y répondre.

- Une capacité de chapitre ne se déclenche pas si un marqueur « sapience » est mis sur une saga qui avait déjà un nombre de marqueurs « sapience » supérieur ou égal au numéro de ce chapitre. Par exemple, le troisième marqueur « sapience » mis sur une saga déclenche la capacité du chapitre III, mais celles des chapitres I et II ne se déclenchent pas à nouveau.

- Une fois qu'une capacité de chapitre s'est déclenchée, la capacité sur la pile n'est pas affectée par le fait que la saga gagne ou perde des marqueurs, ou qu'elle quitte le champ de bataille.

- Si plusieurs capacités de chapitre se déclenchent en même temps, leur contrôleur les met sur la pile dans l'ordre de son choix. Si l'une d'elles requiert des cibles, ces cibles sont choisies au moment où vous mettez les capacités sur la pile, avant que l'une d'entre elles ne se résolve.

- Retirer des marqueurs « sapience » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d'un chapitre précédent. Si des marqueurs « sapience » sont retirés d'une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit plus de marqueurs « sapience ».

- Une fois que le nombre de marqueurs « sapience » sur une saga est supérieur ou égal au plus grand numéro de ses capacités de chapitre, le contrôleur de la saga la sacrifie dès que sa capacité de chapitre a quitté la pile, probablement parce qu'elle s'est résolue ou a été contrecarrée. Cette action basée sur l'état n'utilise pas la pile.

Mise à jour de règles : sagas

En parlant des sagas, nous opérons une mise à jour de règles légère mais importante avec cette sortie. Avec l'avènement des créatures Saga, il est bien plus facile de se retrouver dans un cas de figure où une saga sur le champ de bataille perd toutes ses capacités mais reste un enchantement saga. Le résultat de cette interaction était précédemment contre-intuitif pour de nombreux joueurs : comme cette saga n'avait plus de capacités de chapitre, le jeu définissait la « valeur la plus élevée parmi ses capacités de chapitre » comme étant zéro, et peu importe le nombre de marqueurs « sapience » qu'il y avait sur cette saga, elle était sacrifiée en tant qu'action basée sur l'état une fois qu'elle n'était plus la source d'une capacité de chapitre sur la pile (d'ordinaire immédiatement).

À compter de la sortie de *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY*, nous mettons à jour les règles : si une saga n'a pas de capacités de chapitre, elle n'est pas sujette à l'action basée sur l'état qui devrait provoquer son sacrifice à

cause du nombre de marqueurs « sapience » sur elle. De même, elle n'est pas sujette à l'action basée sur le tour qui ajoute un marqueur « sapience » à chaque saga que vous contrôlez au début de votre première phase principale à chaque tour. Par exemple, si votre Invocation : Bahamut avec un marqueur « sapience » sur elle perd toutes ses capacités parce que quelqu'un lui a attaché « Pouvoir de stagnation de la Lumière », elle ne gagnera pas de marqueurs « sapience » avec l'action basée sur le tour tant qu'elle n'aura pas à nouveau de capacités de chapitre (par exemple parce que vous aurez retiré le Pouvoir de stagnation de la Lumière d'une manière quelconque).

Nouvelle capacité mot-clé : choix de job

De nombreux jeux *FINAL FANTASY* permettent aux personnages de choisir (et parfois d'alterner) parmi différents jobs avec des forces et capacités propres. La capacité de *choix de job*, qui apparaît uniquement sur les cartes d'équipement, représente la présence de ce système dans la série.

> Armes de paladin
> {2}{W}
> Artefact : équipement
> Choix de job *(Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros, puis attachez-lui cet équipement.)*
> La créature équipée gagne +2/+1, a parade {1} et est un chevalier en plus de ses autres types.
> *Luminifère et bouclier de héros* — Équipement {4}
> *({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*
>
> Sphère céleste d'astromancien
> {1}{U}
> Artefact : équipement
> Choix de job *(Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros, puis attachez-lui cet équipement.)*
> La créature équipée est un sorcier en plus de ses autres types et a « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature et à chaque fois que vous piochez votre troisième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »
> *Diana* — Équipement {2}

- Le jeton Héros arrive comme une créature 1/1, puis l'équipement lui devient attaché. Les capacités qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 1/1 est arrivée sur le champ de bataille.
- Si le jeton Héros est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille.
- Vous pouvez payer le coût d'équipement de l'équipement normalement pour le déplacer du jeton Héros sur une autre créature que vous contrôlez.
- Si la capacité de choix de job fait que deux jetons Héros sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à seulement l'un d'eux.

Nouvelle capacité mot-clé : niveaux de difficulté

Depuis la sortie du tout premier *FINAL FANTASY*, les personnages de la série ont toujours été en mesure d'apprendre de nouveaux sorts et capacités pour faire face à des défis inédits. À mesure que ces défis gagnent en ampleur, des sorts et capacités plus puissants deviennent disponibles. Plusieurs sorts et capacités puissants dotés de versions différentes variant en force et en effets sont représentés dans cette extension avec la mécanique de *niveaux de difficulté*. Chaque sort avec les niveaux de difficulté a un coût de base ainsi que plusieurs modes, possédant chacun leurs propres coûts supplémentaires. Quand vous lancez un sort avec des niveaux de difficulté, vous choisissez exactement un de ces modes et vous payez son coût supplémentaire en plus du coût de mana normal du sort.

Magie de foudre
{R}
Éphémère
Niveaux de difficulté *(Choisissez un coût supplémentaire.)*
• *Foudre* — {0} — La Magie de foudre inflige 2 blessures à une créature ciblée.
• *Extra-Foudre* — {3} — La Magie de foudre inflige 4 blessures à une créature ciblée.
• *Méga-Foudre* — {5}{R} — La Magie de foudre inflige 8 blessures à une créature ciblée.

Transcendance de Tifa
{G}
Éphémère
Niveaux de difficulté *(Choisissez un coût supplémentaire.)*
• *Saut périlleux* — {0} — Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
• *Frappe météore* — {2} — Doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.
• *Ciel ultime* — {6}{G} — Triplez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

- Vous devez choisir exactement un des modes listés et payer son coût supplémentaire associé pour lancer un sort avec les niveaux de difficulté.
- Vous choisissez le mode au moment où vous lancez le sort avec les niveaux de difficulté. Une fois le mode choisi, il ne peut plus être changé.
- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas.
- La valeur de mana d'un sort avec les niveaux de difficulté est uniquement déterminée par son coût de mana (dans le coin supérieur droit de la carte). Peu importe quel mode vous choisissez ou quels coûts supplémentaires vous payez, y compris les coûts supplémentaires imposés par d'autres effets.
- Si un sort avec les niveaux de difficulté est copié, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de choisir de nouvelles cibles. Vous ne pouvez pas choisir un nouveau mode.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec les niveaux de difficulté « sans payer son coût de mana », vous devez quand même choisir exactement un mode et payer le coût supplémentaire associé.

Nouveau type de terrain : ville

Chaque jeu de la série *FINAL FANTASY* comporte plusieurs *villes* mémorables. Nombre de ces villes sont représentées dans cette extension sous forme de cartes de terrain avec le type de terrain ville.

> Ville de départ
> Terrain : ville
> Ce terrain arrive engagé à moins que ce soit votre premier, votre deuxième ou votre troisième tour de la partie.
> {T} : Ajoutez {C}.
> {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
>
> Baron, royaume des aéronefs
> Terrain : ville
> Ce terrain arrive engagé.
> {T} : Ajoutez {U} ou {R}

- Ville est un type de terrain sans signification spéciale. Il ne confère pas de capacité intrinsèque au terrain. D'autres cartes peuvent s'intéresser au fait que des terrains soient des villes.

Retour de mot de capacité : toucheterre

Le mot de capacité *toucheterre* correspond à des capacités qui vous récompensent à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive. Dans cette extension, il représente des capacités liées au voyage ainsi que certaines capacités de combat.

> Circuit de course de chocobos
> {3}{G}{G}
> Artefact
> *Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 2/2 verte Oiseau avec « À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, ce jeton gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »
>
> Tifa Lockhart
> {1}{G}
> Créature légendaire : humain et moine
> 1/2
> Piétinement
> *Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, doublez la force de Tifa Lockhart jusqu'à la fin du tour.

- 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 de votre choix. 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 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.

> Souvenirs de Laguna
> {1}{U}
> Éphémère
> Surveillez 1, puis piochez une carte. *(Pour surveiller 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*
> Flashback {3}{U} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

> Nibelheim en feu
> {2}{R}{R}
> Rituel
> Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, défaussez-vous de votre main et piochez quatre cartes.
> Flashback {5}{R}{R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière si le sort résultant est un sort d'éphémère ou de rituel 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 mécaniques de jeu : cartes recto-verso qui se transforment et cartes avec l'assimilation

De nombreuses transformations s'opèrent dans la série *FINAL FANTASY*, autant métaphoriquement que littéralement. Ces transformations sont représentées par des cartes recto-verso. Nous avons aussi utilisé les cartes recto-verso de cette extension pour représenter quelques autres mécaniques de jeu, comme des quêtes annexes et leurs récompenses.

Cécil, chevalier noir
{B}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/3
Contact mortel
Obscurité — À chaque fois que Cécil inflige des blessures, vous perdez autant de points de vie. Puis, si votre total de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de votre total de points de vie de départ, dégagez Cécil et transformez-le.
//
Cécil, paladin repenti
(indicateur de couleur blanc)
Créature légendaire : humain et chevalier
4/4
Lien de vie
Bouclier — À chaque fois que Cécil attaque, les autres créatures attaquantes acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Fragments de cristal
{W}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +1/+1.
{5}{W}{W} : Exilez cet équipement, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Équipement {1}
//
Invocation : Alexandre
(indicateur de couleur blanc)
Créature-enchantement : saga et construction
4/3
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I, II — Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.
III — Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
//
Vol

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.

- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.

- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.

- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme a généralement un indicateur de couleur qui définit sa couleur.

- Une carte recto-verso qui se transforme arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.

- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte recto-verso est déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle des deux faces combinées. Si l'une des faces a un indicateur de couleur ou un type de terrain de base, ils sont aussi pris en compte. Par exemple, l'identité couleur de Cécil, chevalier noir est noire et blanche, étant donné que son recto est noir et que son verso a un indicateur de couleur blanc.

- Une carte recto-verso qui se transforme arrive avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou ne vous permette de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.

- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une seule face est une copie des Fragments de cristal, elle est exilée pendant la résolution de sa deuxième capacité et restera en exil.

- Un jeton qui est créé comme une copie d'un permanent qui se transforme ou d'une carte recto-verso qui se transforme dans une autre zone est un jeton qui se transforme. Il a à la fois le recto et le verso de l'objet qu'il copie. S'il copie un permanent qui se transforme dont le verso est visible, le jeton arrive avec son verso visible. Il peut se transformer s'il en reçoit l'instruction.

Cette extension inclut également la mécanique d'*assimilation* sur une unique « paire avec l'assimilation » : un duo de cartes qui, dans les bonnes circonstances, se combine en une créature extrêmement puissante. Chacune des deux cartes de cette paire assimilée a une icône Assimilation dans le coin supérieur gauche de son recto et une moitié de la carte de créature plus grande sur son verso.

Fang, l'Cie intrépide
{2}{B}
Créature légendaire : humain et guerrier
2/3
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
(Assimiler avec Vanille, l'Cie enthousiaste.)
////
Vanille, l'Cie enthousiaste
{3}{G}
Créature légendaire : humain et clerc
3/2
Quand Vanille arrive, meulez deux cartes, puis renvoyez une carte de permanent depuis votre cimetière dans votre main.
Au début de votre première phase principale, si vous possédez et contrôlez Vanille et une créature appelée Fang, l'Cie intrépide, vous pouvez payer {3}{B}{G}. Si vous faites ainsi, exilez-les, puis assimilez-les en Ragnarok, délivrance divine.
////
Ragnarok, délivrance divine
(indicateur de couleur noir et vert)
Créature légendaire : bête et avatar
7/6
Vigilance, menace, piétinement, portée, célérité
Quand Ragnarok meurt, détruisez un permanent ciblé et renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-légendaire ciblée depuis votre cimetière.

- Quand deux cartes (par exemple, Fang, l'Cie intrépide et Vanille, l'Cie enthousiaste) sont assimilées, il en résulte un permanent unique (dans le cas présent, Ragnarok, délivrance divine) représenté par deux cartes. Si le permanent assimilé est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, les deux cartes sont mises dans votre cimetière. Au moment où le permanent assimilé quitte le champ de bataille, les deux cartes sont à nouveau retournées face visible. Si les cartes sont mises au-dessus ou au-dessous d'une bibliothèque, leur propriétaire choisit leur ordre relatif.

- L'une des cartes de chaque paire avec l'assimilation a une capacité qui vous instruit d'exiler les deux cartes et de les assimiler. Si vous contrôlez plus d'un objet du nom spécifié, vous choisissez un objet avec ce nom pour l'exiler.

- Quand deux cartes sont exilées et assimilées, elles quittent toutes deux le champ de bataille, puis sont renvoyées ensemble en tant que nouvel objet dégagé sans relation avec aucun des objets qui a quitté le champ de bataille. Les marqueurs, auras, équipements et autres effets qui affectaient ces deux cartes n'affectent pas le permanent assimilé.

- Seules deux cartes appartenant à la même paire avec l'assimilation peuvent être assimilées. Les jetons, les cartes qui n'ont pas l'assimilation ou les cartes avec l'assimilation qui ne forment pas une paire avec l'assimilation ne peuvent pas être assimilées. Si un effet instruit un joueur d'assimiler des cartes qui ne peuvent pas être assimilées, ces cartes restent en exil.

- Tant qu'une carte avec l'assimilation est dans n'importe quelle autre zone que le champ de bataille, elle n'a que les caractéristiques de son recto. C'est aussi vrai tant qu'elle est sur le champ de bataille côté recto visible.

- Tant qu'un permanent assimilé est sur le champ de bataille, il n'a que les caractéristiques des versos combinés. Tous les effets qui modifient la manière dont le nouvel objet arrive sur le champ de bataille ne considèrent que les versos combinés.
- Veuillez noter que le permanent représenté par les versos combinés est incolore à moins qu'il n'ait un indicateur de couleur.
- La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos. Un permanent qui devient une copie d'un permanent assimilé n'a que les caractéristiques de ces versos combinés, et sa valeur de mana est 0.
- Un joueur devant nommer une carte peut nommer les versos combinés, et chaque joueur a le droit de connaître les caractéristiques de ces versos combinés à tout moment.
- Si un effet déplace un permanent assimilé vers une nouvelle zone et qu'il affecte ensuite « cette carte », il affecte les deux cartes.
- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte avec l'assimilation est uniquement déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle de son recto. Aucun symbole ou texte de règle du permanent auquel elle est assimilée n'est pris en considération.

Retour de mécanique : cartes d'aventurier

Les cartes d'aventurier font leur retour dans cette extension sous une nouvelle forme : les toutes premières cartes de terrain avec des aventures. Ces cartes représentent des lieux emblématiques de la série *FINAL FANTASY*.

> Jidor, capitale aristocrate
> Terrain : ville
> Ce terrain arrive engagé.
> {T} : Ajoutez {U}.
> //ADV//
> Ouverture
> {4}{U}{U}
> Rituel : aventure
> Un adversaire ciblé meule la moitié de sa bibliothèque,
> arrondie à l'unité inférieure. *(Puis exilez cette carte.*
> *Vous pouvez jouer le terrain plus tard depuis l'exil.)*

- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée comme une aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'elle est dans votre cimetière, Jidor, capitale aristocrate est une carte de terrain ville incolore avec une valeur de mana de 0. Elle ne peut pas être la cible des Machinations de la sorcière, qui dit, entre autres : « Renvoyez dans votre main une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière ou une carte exilée avec le flashback que vous possédez. »
- Quand vous jouez une carte en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort résultant, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal ou non de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez le Chocobo voyageur (« Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts d'oiseau depuis le dessus de votre bibliothèque. ») et que Jidor, capitale aristocrate est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez jouer Jidor, capitale aristocrate mais vous ne pouvez pas lancer l'Ouverture.

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

Retour de mécanique : kick

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

Ruée de chocobo
{1}{G}
Rituel
Kick — Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. *(Vous pouvez renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)*
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si ce sort a été kické, la créature que vous contrôlez inflige deux fois ce nombre de blessures à la place.

- 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.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE

Absolute Virtue
{6}{W}{U}
Créature légendaire : avatar et guerrier
8/8
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol
Vous avez la protection contre chacun de vos adversaires. *(Vous ne pouvez pas être blessé, enchanté ou ciblé par une source contrôlée par vos adversaires.)*

- La protection contre un joueur signifie que vous avez la protection contre chaque objet contrôlé par ce joueur. Si un objet n'a aucun contrôleur (par exemple une carte dans un cimetière), son propriétaire est considéré comme son contrôleur dans ce cas.

Adamankhélone
{5}{G}{G}{G}
Créature : tortue terrestre
8/20
Vigilance, parade {3}
Les blessures ne sont pas retirées de cette créature pendant les étapes de nettoyage.
Toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et à d'autres permanents que vous contrôlez sont infligées à cette créature à la place.
Quand cette créature meurt, exilez-la et créez dix jetons Trésor engagés.

- Si vous contrôlez plus d'une Adamankhélone, vous choisissez quel effet de redirection appliquer. Vous ne pouvez pas partager les blessures infligées par une source unique entre elles. Par exemple, si une créature attaquante devait vous infliger 8 blessures et que vous contrôlez deux Adamankhélones, vous choisissez

laquelle de ces Adamankhélones subit ces blessures. Vous ne pouvez pas faire que 4 blessures soient infligées à chaque Adamankhélone, et vous ne pas choisir de subir les blessures vous-même.

- Les effets qui retirent toutes les blessures d'un permanent (comme la régénération) retirent quand même les blessures de l'Adamankhélone.
- Dans le cas incroyablement rare où, pendant votre étape de nettoyage, l'Adamankhélone est hors phase avec des blessures marquées sur elle, la deuxième capacité de l'Adamankhélone ne s'applique pas et toutes les blessures marquées lui sont retirées pendant cette étape de nettoyage.

Aerith Gainsborough
{2}{W}
Créature légendaire : humain et clerc
2/2
Lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur Aerith Gainsborough.
Quand Aerith Gainsborough meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur chaque créature légendaire que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur Aerith Gainsborough.

- La deuxième capacité d'Aerith Gainsborough se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie des Récupérateurs al bhed ou de 3 de l'Archéosaure de Balamb.
- Si Aerith Gainsborough subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle mourra avant que sa deuxième capacité ne se résolve. Sa dernière capacité utilisera le nombre de marqueurs qui étaient sur elle au moment où elle a quitté le champ de bataille.
- 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 d'Aerith Gainsborough 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 d'Aerith Gainsborough 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 d'Aerith Gainsborough, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Dans le rare cas où suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur Aerith Gainsborough en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins, le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle avant qu'elle ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer la valeur de X dans la troisième capacité d'Aerith Gainsborough. Par exemple, s'il y a deux marqueurs +1/+1 sur Aerith Gainsborough et qu'elle gagne trois marqueurs -1/-1, vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature légendaire que vous contrôlez quand la troisième capacité d'Aerith Gainsborough se résout.

Aéronef cargo
{1}{U}
Artefact : véhicule
2/3
Vol, vigilance
{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'artefact ou activer une capacité d'une source artefact.
Pilotage 1 *(Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)*

- Une « source artefact » est un objet avec le type de carte artefact. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'un artefact que vous contrôlez ou d'une carte d'artefact dans votre main ou votre cimetière par exemple.

Aettir et Priwen
{6}
Artefact légendaire : équipement
La créature équipée a une force et une endurance de base de X/X, X étant votre total de points de vie.
Équipement {5}

- La valeur de X change au moment où votre total de points de vie change. Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la créature équipée peuvent devenir mortelles si votre total de points de vie diminue ce tour-là.

Ancien de Mysidia
{2}{R}
Créature : humain et sorcier
1/3
Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. »

- La capacité du jeton Sorcier 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.

Ardyn, l'usurpateur
{5}{B}{B}{B}
Créature légendaire : ancêtre et humain et noble
4/4
Les démons que vous contrôlez ont la menace, le lien de vie et la célérité.
Le mal de la planète — Au début du combat pendant votre tour, exilez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Si vous avez exilé une carte de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un démon 5/5 noir.

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans un cimetière.
- Le jeton est une créature Démon à la place de ses autres types, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 5/5. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Arme Diamant
{7}{G}{G}
Créature-artefact légendaire : élémental
8/8
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de permanent dans votre cimetière.
Portée
Immunité — Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à l'Arme Diamant.

- L'effet de prévention de l'Arme de diamant n'est pas considéré pendant l'attribution des blessures de combat d'une créature avec le piétinement qui est bloquée par l'Arme de diamant. Par exemple, si elle bloque une créature 12/12 avec le piétinement, le contrôleur de cette créature doit attribuer au moins 8 des blessures de combat de cette créature à l'Arme de diamant et le reste peut être attribué au joueur défenseur, au planeswalker défenseur ou à la bataille défenseuse.

Armurier
{3}{W}
Créature : humain et artificier
2/2
Quand cette créature arrive, piochez une carte.
Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un équipement, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Assaut des mages noirs
{1}{B}{B}
Rituel
Un adversaire ciblé sacrifie une créature de son choix.
Créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. »

- La capacité du jeton Sorcier 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.

Auralithe blanche
{2}{W}{W}
Artefact
Quand cet artefact arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet artefact quitte le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {W}.

- Si l'Auralithe blanche 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'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.

Balthier et Fran
{1}{R}{G}
Créature légendaire : humain et lapin
4/3
Portée
Les véhicules que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance et la portée.
À chaque fois qu'un véhicule piloté par Balthier et Fran ce tour-ci attaque, si c'est la première phase de combat du tour, vous pouvez payer {1}{R}{G}. Si vous faites ainsi, cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- La dernière capacité de Balthier et Fran 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.

Barret Wallace
{3}{R}
Créature légendaire : humain et rebelle
4/4
Portée
À chaque fois que Barret Wallace attaque, il inflige au joueur défenseur un nombre de blessures égal au nombre de créatures équipées que vous contrôlez.

- Utilisez le nombre de créatures équipées que vous contrôlez au moment où la dernière capacité de Barret Wallace se résout pour déterminer combien de blessures infliger.

Bartz et Boko
{3}{G}{G}
Créature légendaire : humain et oiseau
4/3
Affinité pour les oiseaux *(Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque oiseau que vous contrôlez.)*
Quand Bartz et Boko arrivent, chaque autre oiseau que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- La dernière capacité de Bartz et Boko cible seulement une créature, peu importe combien d'oiseaux vous contrôlez.

Bâton du mage noir
{1}{B}
Artefact : équipement
Choix de job *(Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros, puis attachez-lui cet équipement.)*
La créature équipée gagne +1/+0, a « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire » et est un sorcier en plus de ses autres types.
Équipement {3}

- La capacité accordée 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.

Blitzball
{3}
Artefact
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
BUT ! — {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes. N'activez que si un adversaire a subi des blessures de combat d'une créature légendaire ce tour-ci.

- La dernière capacité du Blitzball ne s'intéresse pas à qui contrôle la créature légendaire qui a infligé des blessures de combat à un adversaire ce tour-ci.

Bombo brûlant
{R}
Créature : élémental
1/1
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins quatre manas ont été dépensés pour le lancer, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
Auto-destruction — {T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité du Bombo brûlant 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.
- Utilisez la force du Bombo brûlant au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées par sa dernière capacité.

Cécil, chevalier noir
{B}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/3
Contact mortel
Obscurité — À chaque fois que Cécil inflige des blessures, vous perdez autant de points de vie. Puis, si votre total de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de votre total de points de vie de départ, dégagez Cécil et transformez-le.
//
Cécil, paladin repenti
Créature légendaire : humain et chevalier
4/4
Lien de vie
Bouclier — À chaque fois que Cécil attaque, les autres créatures attaquantes acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Si Cécil, chevalier noir subit des blessures mortelles en même temps qu'il inflige des blessures (probablement parce qu'il a bloqué ou qu'il est devenu bloqué), sa dernière capacité se déclenche quand même. Vous perdez quand même des points de vie, mais vous ne dégagez pas ni ne transformez Cécil, chevalier noir parce qu'il n'est plus sur le champ de bataille.

Cercle de puissance
{3}{B}
Rituel
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.
Créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. »
Les sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La capacité du jeton Sorcier 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.

Chant d'amour de l'Opéra
{1}{R}
Éphémère
Choisissez l'un —
• Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes jusqu'à votre prochaine étape de fin.
• Une ou deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Chevaucher le shoopuf
{1}{G}
Enchantement
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
{5}{G}{G} : Cet enchantement devient une créature 7/7 Bête en plus de ses autres types.

- La dernière capacité de Chevaucher le shoopuf n'a pas de durée. Une fois qu'elle se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que Chevaucher le shoopuf quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- Si Chevaucher le shoopuf devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas attaquer avec ce tour-ci.

Chocobo voyageur
{2}{G}
Créature : oiseau
3/2
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts d'oiseau depuis le dessus de votre bibliothèque.
Si l'arrivée d'un terrain ou d'un oiseau que vous contrôlez sur le champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Le Chocobo voyageur 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.
- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts d'oiseau lancés et les terrains joués en utilisant la capacité du milieu et devez payer tous les coûts des sorts lancés de cette manière. Pour lancer un sort de cette manière, vous pouvez choisir de payer tout coût alternatif ou supplémentaire optionnels qu'il peut avoir (comme un coût de kick). Vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires.
- 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 pouvant être activées depuis votre main.
- La dernière capacité du Chocobo voyageur affecte les propres capacités déclenchées d'« arrivée » d'un permanent (tant que c'est un terrain ou un oiseau que vous contrôlez) ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand un terrain ou un oiseau que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ». Certaines capacités

mots-clés incluent aussi une capacité déclenchée qui se déclenche quand un permanent arrive sur le champ de bataille.

- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité du Chocobo voyageur. Par exemple, un oiseau qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur lui ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.

- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive », comme choisir une couleur avec le Village de la croisée, ne sont pas non plus affectées.

- La capacité du Chocobo voyageur ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.

- Si vous contrôlez deux Chocobos voyageurs, un terrain ou un oiseau que vous contrôlez qui arrive provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Chocobo voyageur provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.

- Si un terrain ou un oiseau que vous contrôlez qui arrive en même temps que le Chocobo voyageur (y compris le Chocobo voyageur lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.

- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité de cachette du Repaire de Clive se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La dernière capacité du Repaire de Clive vous permettra de lancer les deux cartes exilées sans payer leur coût de mana (en supposant que vous contrôliez au moins quatre créatures légendaires à ce moment).

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la deuxième capacité du Chocobo voyageur n'affecte pas les capacités déclenchées des permanents que votre coéquipier contrôle.

Choco-comète
{X}{R}{R}
Rituel
Le Choco-comète inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Créez un jeton de créature 2/2 verte Oiseau avec « À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, ce jeton gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

- Si la cible est illégale au moment où le Choco-comète essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Oiseau.

Chute du météore
{1}{R}
Rituel
Choisissez l'un —
• La Chute du météore inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.
• Exilez un artefact ciblé.

- L'effet de remplacement du premier mode de la Chute du météore exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.

Cid, génie de l'innovation
{2}{W}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
4/4
Les créatures-artefacts et les héros que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque artificier que vous contrôlez et chaque carte d'artificier dans votre cimetière.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Cid, génie de l'innovation.
Recyclage {W}{U} *({W}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

- La deuxième capacité de Cid, génie de l'innovation vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires » en jeu Construit. Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement *Magic: The Gathering - FINAL FANTASY* en Limité, vous ne pouvez pas ajouter à votre deck d'exemplaires de Cid, génie de l'innovation de votre collection personnelle.
- La deuxième capacité de Cid, génie de l'innovation vous permet également d'ignorer la règle du « Singleton » dans des formats tels que Commander.

Cie'th errant
{2}{B}
Créature : mutant et horreur
3/3
Cette créature arrive engagée.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

- La capacité du Cie'th errant 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.

Clive, Émissaire d'Ifrit
{4}{R}{R}
Créature légendaire : humain et noble et guerrier
5/5
Quand Clive arrive, vous pouvez vous défausser de votre main, puis piocher un nombre de cartes égal à votre dévotion au rouge. *(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)*
{4}{R}{R}, {T} : Exilez Clive, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
Ifrit, Primordial du feu
Créature-enchantement légendaire : saga et démon
9/9
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ».)
I — *Charge* — Ifrit se bat contre jusqu'à une autre créature ciblée.
II, III — *Giration sulfureuse* — Ajoutez {R}{R}{R}{R}. Si Ifrit a au moins trois marqueurs « sapience » sur lui, exilez-le, puis renvoyez-le sur le champ de bataille *(recto visible)*.

- Vous pouvez choisir de vous défausser de votre main même si votre main contient zéro carte.
- Les symboles de mana incolore et générique ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
- Comptez le nombre de symboles de mana rouge parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité déclenchée de Clive se résout pour déterminer votre dévotion au rouge. Si Clive est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là, il est compté aussi.
- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion. De même, si vous faites d'un adversaire le protecteur d'un siège que vous contrôlez, les symboles de mana dans le coût de mana de cette bataille comptent pour votre dévotion.

Cloud, mercenaire de Midgar
{W}{W}
Créature légendaire : humain et soldat et mercenaire
2/1
Quand Cloud arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Tant que Cloud est équipé, si une capacité de Cloud ou d'un équipement qui lui est attaché se déclenche, cette capacité se déclenche une fois supplémentaire.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La dernière capacité de Cloud ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'empreinte de la Faux à strates (« Quand cet équipement arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, exilez-la, puis mélangez. ») se déclenche deux fois (probablement parce qu'elle est arrivée d'une manière quelconque attachée à Cloud), jusqu'à deux cartes de terrain peuvent être exilées au total. La dernière capacité de la Faux à strates donne à la créature équipée +1/+1 pour chaque terrain sur le champ de bataille ayant le même nom que l'une des cartes exilées.

Crapaud géant
{3}{G}
Créature : grenouille
4/4
Tant que vous contrôlez au moins sept terrains, cette créature gagne +2/+2.

- 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 Crapaud géant peuvent devenir mortelles si le nombre de terrains que vous contrôlez tombe en dessous de sept pendant ce tour.

Dion, Émissaire de Bahamut
{3}{W}
Créature légendaire : humain et noble et chevalier
3/3
Piqué draconique — Pendant votre tour, Dion et les autres chevaliers que vous contrôlez ont le vol.
Quand Dion arrive, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier.
{4}{W}{W}, {T} : Exilez Dion, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
Bahamut, Primordial de la lumière
Créature-enchantement légendaire : saga et dragon
5/5
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ».)
I, II — *Ailes de Bahamut* — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.
III — *Giga-Fission* — Détruisez un permanent ciblé. Exilez Bahamut, puis renvoyez-le sur le champ de bataille *(recto visible)*.
//
Vol

- La première capacité de Dion lui donne quand même le vol pendant votre tour même si pour une raison quelconque Dion n'est pas un chevalier.
- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la troisième capacité de chapitre de Bahamut essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'exilez pas Bahamut et ne le renvoyez pas sur le champ de bataille recto visible. À la place, quand la capacité quitte la pile sans se résoudre et que les actions basées sur l'état sont vérifiées, Bahamut est sacrifié car il a un nombre de marqueurs « sapience » supérieur ou égal au numéro de son dernier chapitre.

Djidane, voleur des Tantalas
{3}{R}{W}
Créature légendaire : humain et mutant et éclaireur
3/3
Quand Djidane arrive, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le lien de vie et la célérité jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un adversaire acquiert de vous le contrôle d'un permanent, vous créez un jeton Trésor.

- Si un adversaire acquiert de vous le contrôle de Djidane, la dernière capacité de Djidane se déclenche et vous créez un jeton Trésor. Si un adversaire acquiert de vous le contrôle de Djidane et d'au moins un autre permanent, la dernière capacité de Djidane se déclenche pour chacun de ces permanents, y compris lui-même. Cela signifie que vous créez un jeton Trésor pour chacun de ces permanents, Djidane compris.

Éclat de lumière
{1}{W}
Éphémère
L'Éclat de lumière inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre d'équipements que vous contrôlez.

- Utilisez le nombre de créatures que vous contrôlez et le nombre d'équipements que vous contrôlez quand l'Éclat de lumière se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Eden, siège du Sanctum
Terrain : ville
{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Meulez deux cartes. Puis vous pouvez sacrifier ce terrain. Quand vous faites ainsi, renvoyez une autre carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité d'Eden, siège du Sanctum au moment où vous l'activez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez Eden, siège du Sanctum 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.

Edgar, roi de Figaro
{4}{U}{U}
Créature légendaire : humain et artificier et noble
4/5
Quand Edgar arrive, piochez une carte pour chaque artefact que vous contrôlez.
Pièce à deux faces identiques — La première fois que vous jouez à pile ou face avec au moins une pièce à chaque tour, ces pièces retombent sur face et vous gagnez à ces lancers.

- Ignorez les véritables résultats des lancers de pièce quand vous appliquez la dernière capacité d'Edgar.
- Si un effet vous dit de jouer plusieurs fois à pile ou face simultanément et que vous n'avez pas déjà joué à pile ou face pendant ce tour, la dernière capacité d'Edgar modifie cette série de lancers. Par exemple, supposons que vous contrôlez Edgar, roi de Figaro et Ral Zarek et que vous activez la dernière capacité de Ral Zarek « -7 : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face. ») pendant un tour où vous n'avez pas encore joué à pile ou face. La dernière capacité d'Edgar s'applique à chacun de ces lancers de pièce, ce qui veut dire que les pièces retombent toutes sur face et que vous obtenez de ce fait cinq tours supplémentaires.
- Certains effets qui instruisent un joueur de jouer à pile ou face s'intéressent uniquement au fait que la pièce retombe sur pile ou face. Ces effets ne font pas qu'un joueur gagne ou perd ce pile ou face. Cependant, la dernière capacité d'Edgar peut vous faire gagner des pile ou face qui n'auraient normalement pas de gagnant. Par exemple, mettons que vous contrôlez Edgar, roi de Figaro, Ral Zarek et Rencontre de hasard (qui a « À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, mettez un marqueur « chance » sur cet enchantement. ») et que vous activez la dernière capacité de Ral Zarek « -7 : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face. ») pendant un tour où vous

n’avez pas encore joué à pile ou face. Chacun de ces lancers retombe sur face, mais vous gagnez également chacun d’eux. Ce qui signifie que la première capacité de la Rencontre de hasard se déclenche cinq fois.

Éjection d’armure
{3}{U}
Éphémère
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où l’Éjection d’armure essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n’a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Emet-Selch, Ascien originel
{1}{U}{B}
Créature légendaire : ancêtre et sorcier
2/4
Vigilance
À chaque fois qu’Emet-Selch arrive ou qu’il attaque, piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.
Au début de votre entretien, s’il y a au moins quatorze cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer Emet-Selch.
//
Hadès, le plus ancien des mages
Créature légendaire : avatar
6/6
Vigilance
Écho des disparus — Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes depuis votre cimetière.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans votre cimetière d’où qu’il vienne, exilez-le à la place.

- La dernière capacité d’Emet-Selch vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir si vous avez au moins quatorze 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 quatorze cartes dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n’a lieu.

- 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 deuxième capacité d’Hadès, le plus ancien des mages.

- Si vous vous défaussez d’une carte alors que vous contrôlez Hadès, le plus ancien des mages, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, même si cette carte n’atteint jamais votre cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d’une carte défaussée (comme conniver) peuvent trouver cette carte en exil.

- Tant que vous contrôlez Hadès, le plus ancien des mages, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’un permanent que vous possédez est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille (par exemple « Quand cette créature meurt... ») ne se déclenchent pas.

- Si un Hadès, le plus ancien des mages que vous contrôlez est détruit par un sort que vous possédez, Hadès est exilé et le sort est ensuite mis dans votre cimetière. Inversement, si un Hadès que vous contrôlez se voit infliger des blessures mortelles par un sort que vous possédez, le sort est exilé puis Hadès est aussi exilé.

Épée broyeuse
{3}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis vous pouvez lancer un sort depuis votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à ce nombre de blessures sans payer son coût de mana.
Équipement {2}

- Vous choisissez ou non de lancer un sort parmi les cartes dans votre main au moment où la capacité du milieu de l'Épée broyeuse se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour en lancer un plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
- 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, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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.

Éther
{3}{U}
Artefact
{T}, exilez cet artefact : Ajoutez {U}. 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.

- La capacité de l'Éther est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Après la résolution de la capacité de l'Éther, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-là sera copié qu'il ait des cibles ou non et que vous ayez dépensé ou non le mana ajouté par la capacité de l'Éther sur ce sort.
- 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.

Excalibur II
{1}
Artefact légendaire : équipement
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur « charge » sur Excalibur II.
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur Excalibur II.
Équipement {3}

- La première capacité d'Excalibur II se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie des Récupérateurs al bhed ou de 3 de l'Archéosaure de Balamb.
- Si la créature équipée subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle mourra avant que la première capacité d'Excalibur II ne se résolve.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité d'Excalibur II 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 d'Excalibur II 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 d'Excalibur II, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Exdeath, sorcier du néant
{1}{B}{G}
Créature légendaire : esprit et psychagogue
3/3
Quand Exdeath arrive, vous gagnez 3 points de vie.
Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins six cartes de permanent dans votre cimetière, transformez Exdeath.
//
Néo-Exdeath, instigateur du néant
Créature légendaire : esprit et avatar
*/3
Piétinement
La force de Néo-Exdeath est égale au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

- La dernière capacité d'Exdeath, sorcier du néant vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir si vous avez au moins six cartes de permanent 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 six cartes de permanent dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Fang, l'Cie intrépide
{2}{B}
Créature légendaire : humain et guerrier
2/3
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
(Assimiler avec Vanille, l'Cie enthousiaste.)
////
Vanille, l'Cie enthousiaste
{3}{G}
Créature légendaire : humain et clerc
3/2
Quand Vanille arrive, meulez deux cartes, puis renvoyez une carte de permanent depuis votre cimetière dans votre main.
Au début de votre première phase principale, si vous possédez et contrôlez Vanille et une créature appelée Fang, l'Cie intrépide, vous pouvez payer {3}{B}{G}. Si vous faites ainsi, exilez-les, puis assimilez-les en Ragnarok, délivrance divine.
////
Ragnarok, délivrance divine
Créature légendaire : bête et avatar
7/6
Vigilance, menace, piétinement, portée, célérité
Quand Ragnarok meurt, détruisez un permanent ciblé et renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-légendaire ciblée depuis votre cimetière.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la capacité de Fang ne se déclenche qu'une seule fois.

- La deuxième capacité de Vanille vérifie le champ de bataille au moment où elle devrait se déclencher pour voir si vous possédez et contrôlez Vanille et une créature appelée Fang, l'Cie intrépide. 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 à la fois Fang et Vanille à ce moment-là, la capacité ne se résout pas, vous n'avez pas l'occasion de payer {3}{B}{G} et aucun des autres effets de la capacité n'a lieu.

Firion, guerrier de l'Orchidée
{2}{R}
Créature légendaire : humain et rebelle et guerrier
3/3
Les créatures équipées que vous contrôlez ont la célérité.
À chaque fois qu'un équipement non-jeton que vous contrôlez arrive, créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il a « les capacités d'équipement de cet équipement coûtent {2} de moins à activer. » Sacrifiez ce jeton au début du prochain entretien.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'équipement d'origine, avec l'exception listée (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet équipement soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui 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 l'équipement copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'équipement copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cet équipement copiait, avec l'exception listée.
- Si l'équipement copié par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Gilgamesh, maître d'armes
{4}{R}{R}
Créature légendaire : humain et samouraï
6/6
À chaque fois que Gilgamesh arrive ou qu'il attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'équipement parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Quand vous mettez au moins un équipement sur le champ de bataille de cette manière, vous pouvez attacher l'un d'eux à un samouraï que vous contrôlez.

- Vous ne pouvez pas utiliser la capacité déclenchée réflexive pour essayer d'attacher un équipement à une créature si cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.
- Si vous mettez un équipement avec le choix de job sur le champ de bataille avec la capacité de Gilgamesh, la capacité de choix de job et la capacité déclenchée réflexive se déclenchent toutes les deux, et vous choisissez l'ordre dans lequel ces capacités vont sur la pile. Par exemple, si vous mettez la capacité déclenchée réflexive au-dessus de la pile avec la capacité de choix de job en dessous, la capacité déclenchée réflexive se résout en premier et vous permett d'attacher l'équipement à un samouraï que vous contrôlez. Ensuite, que vous ayez choisi ou non d'attacher l'équipement à un samouraï que vous contrôlez, la capacité de choix de job crée un jeton Héros et lui attache l'équipement.

Gogo, maître de l'imitation
{2}{U}
Créature légendaire : sorcier
2/4
{XX}, {T} : Copiez X fois une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Cette capacité ne peut pas être copiée et X ne peut pas être 0.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

- La source de la copie de la capacité de Gogo est la même que la source de la capacité originale.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La capacité de Gogo cible une capacité activée ou déclenchée qui est sur la pile et crée au moins une occurrence supplémentaire de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir de capacités à un objet.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette première capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la première capacité et la copie. Par exemple, si la capacité de cachette du Repaire de Clive est copiée et que deux cartes sont exilées, vous pouvez lancer les deux cartes exilées sans payer leur coût de mana (en supposant que vous contrôliez au moins quatre créatures légendaires à ce moment).
- La capacité de Gogo peut copier n'importe quelle capacité activée ou déclenchée sur la pile, pas seulement celles qui ont des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « activée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur active une capacité. Les capacités qui indiquent qu'une capacité déclenchée se déclenche plusieurs fois supplémentaires ne s'appliquent pas à la copie d'une capacité déclenchée.
- La copie se résout avant la capacité d'origine.
- La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été activée, la copie a la même valeur de X.
- Si la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les capacités qui distribuent des marqueurs.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts d'activation pour la copie. Cependant, les effets basés sur ces coûts qui ont été payés pour la capacité d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Notamment, si une capacité déclenchée demande à son contrôleur de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie si vous souhaitez le payer.

Golbez, convoiteur de cristaux
{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/4
À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez arrive, surveillez 1.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre artefacts, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de cette carte.

- La dernière capacité de Golbez, convoiteur de cristaux vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins quatre artefacts. 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 quatre artefacts à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Si la carte de créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Golbez, convoiteur de cristaux essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les adversaires ne perdront pas de points de vie même si vous contrôlez au moins huit artefacts.

Goliath l'implacable
{6}
Créature-artefact : robot et araignée
6/5
Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par trois créatures ou plus.
{8} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière, engagée, avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.

- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

G'raha Tia
{4}{W}
Créature légendaire : chat et archer
3/5
Portée
Œil de sang — À chaque fois qu'au moins une autre créature et/ou au moins un autre artefact que vous contrôlez meurt, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si G'raha Tia et au moins une autre créature et/ou au moins un autre artefact que vous contrôlez meurent en même temps, sa dernière capacité se déclenche une fois (tant qu'elle ne s'est pas déjà déclenchée ce tour-ci).

Grenat, princesse d'Alexandrie
{G}{W}
Créature légendaire : humain et noble et clerc
2/2
Lien de vie
À chaque fois que Grenat attaque, choisissez n'importe quel nombre de sagas que vous contrôlez. Vous pouvez retirer un marqueur « sapience » de chacune d'elles. Mettez un marqueur +1/+1 sur Grenat pour chaque marqueur « sapience » retiré de cette manière.

- Retirer des marqueurs « sapience » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d'un chapitre précédent. Si des marqueurs « sapience » sont retirés d'une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit plus de marqueurs « sapience ».

Hectoculus
{1}{B}
Créature : limon et horreur
1/1
Quand cette créature arrive, chaque adversaire se défausse d'une carte.

- Au moment où la capacité de l'Hectoculus se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.

Hope Estheim
{W}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/2
Lien de vie
Au début de votre étape de fin, chaque adversaire meule X cartes, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Hope se résout.

Ignis Scientia
{1}{G}{U}
Créature légendaire : humain et conseiller
2/2
Quand Ignis Scientia arrive, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
J'ai pensé à une nouvelle recette ! — {1}{G}{U}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, créez un jeton Nourriture.

- Un jeton Nourriture est un jeton d'artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »
- Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité d'Ignis Scientia se résout, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Nourriture même si la carte ciblée était une carte de créature.

Intervention de Séphiroth
{3}{B}
Éphémère
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Intervention de Séphiroth 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.

Invocation : Bahamut
{9}
Créature-enchantement : saga et dragon
9/9
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I, II — Détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé.
III — Piochez deux cartes.
IV — *Méga-Fission* — Cette créature inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale des autres permanents que vous contrôlez.
//
Vol

- 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.
- La valeur de mana d'un permanent recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Utilisez la valeur de mana totale des autres permanents que vous contrôlez au moment où la quatrième capacité de chapitre de l'Invocation : Bahamut se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Invocation : Brynhildr
{1}{R}
Créature-enchantement : saga et chevalier
2/1
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — *Combos* — Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez mis un marqueur « sapience » sur cette saga, vous pouvez jouer cette carte.
II, III — *Symbiose* — Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort de créature ce tour-ci, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Invocation : Cerbère
{2}{R}{R}
Créature-enchantement : saga et chien
3/3
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*
II — *Double sort* — Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
III — *Triple sort* — Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Après la résolution de la deuxième ou troisième capacité de chapitre de l'Invocation : Cerbère, 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.

Invocation : Ifrit
{2}{R}
Créature-enchantement : saga et démon
3/2
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I, II — Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
III, IV — Ajoutez {R}.

- Les troisième et quatrième capacités de chapitre de l'Invocation : Ifrit ne sont pas des capacités de mana. Elles utilisent la pile et on peut y répondre.

Invocation : Odin, Primordial
{4}{B}{B}
Créature-enchantement : saga et chevalier
5/3
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — *Gungnir* — Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
II — *Zantetsuken* — Cette créature acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »
III — *Hall du chagrin* — Piochez deux cartes. Chaque joueur perd 2 points de vie.

- Une fois que l'Invocation : Odin, Primordial inflige des blessures de combat à un joueur et que la capacité accordée par la deuxième capacité de chapitre de l'Invocation : Odin, Primordial se déclenche, peu importe ce qui arrive à l'Invocation : Odin, Primordial. Quand cette capacité se résout, le joueur qui a subit des blessures de combat de cette manière perd la partie même si l'Invocation : Odin, Primordial n'est plus sur le champ de bataille ou est contrôlée par un autre joueur.

Invocation : Ramuh
{2}{R}{R}
Créature-enchantement : saga et sorcier
3/3
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — *Foudre du jugement* — Cette créature inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-créature, non-terrain dans votre cimetière à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
II, III — Les sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Utilisez le nombre de cartes non-créature, non-terrain dans votre cimetière au moment où la première capacité de chapitre de l'Invocation : Ramuh se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Invocation : Titan
{3}{G}{G}
Créature-enchantement : saga et géant
7/7
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Meulez cinq cartes.
II — Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.
III — Jusqu'à la fin du tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.
//
Portée, piétinement

- La valeur de X dans la troisième capacité de chapitre de l'Invocation : Titan est calculée une seule fois, au moment où la capacité se résout.

Jecht, gardien réticent
{3}{B}
Créature légendaire : humain et guerrier
4/3
Menace
À chaque fois que Jecht inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez l'exiler, puis le renvoyer sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire.
//
L'ultime chimère de Braska
Créature-enchantement légendaire : saga et cauchemar
7/7
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I, II — *Regard de tueur* — Chaque adversaire se défausse d'une carte et vous piochez une carte.
III — *Ultime Jecht Shoot* — Chaque adversaire sacrifie deux créatures de son choix.
//
Menace

- Au moment où la première ou la deuxième capacité de chapitre de L'ultime chimère de Braska se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps. Enfin, vous piochez une carte.

Jénova, calamité antique
{2}{B}{G}
Créature légendaire : extraterrestre
1/5
Au début du combat pendant votre tour, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de Jénova sur jusqu'à une autre créature ciblée. Cette créature devient un mutant en plus de ses autres types.
À chaque fois qu'un mutant que vous contrôlez meurt pendant votre tour, vous piochez un nombre de cartes égal à sa force.

- Si Jénova n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout, utilisez la force de Jénova au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs vous mettez sur la créature ciblée.
- Si Jénova meurt en même temps qu'au moins un mutant que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces mutants (y compris elle-même si elle est devenue un mutant d'une manière quelconque).
- Utilisez la force du mutant qui est mort au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher avec la dernière capacité de Jénova.

Joshua, Émissaire de Phénix
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et noble et sorcier
3/4
Quand Joshua arrive, défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.
{3}{R}{W}, {T} : Exilez Joshua, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
Phénix, Primordial du feu
Créature-enchantement légendaire : saga et phénix
4/4
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ».)
I, II — *Flamme émergente* — Phénix inflige 2 blessures à chaque adversaire.
III — *Feu résurrecteur* — Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6. Exilez Phénix, puis renvoyez-le sur le champ de bataille *(recto visible)*.
//
Vol, lien de vie

- Vous pouvez choisir de ne vous défausser d'aucune carte quand la première capacité de Joshua se résout. Si vous faites ainsi, vous ne piocherez pas de carte.
- 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.

Kamikaze
{1}{R}
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige X blessures à n'importe quelle autre cible et s'inflige X blessures, X étant sa force.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où le Kamikaze se résout.
- Si la créature ciblée que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Kamikaze essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que l'autre cible ne l'est pas, votre créature s'inflige quand même des blessures.

Kefka, grand mage impérial
{2}{U}{B}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
4/5
À chaque fois que Kefka arrive ou qu'il attaque, chaque joueur se défausse d'une carte. Puis vous piochez une carte pour chaque type de carte parmi les cartes défaussées de cette manière.
{8} : Chaque adversaire sacrifie un permanent de son choix. Transformez Kefka. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
Kefka, despote de la destruction
Créature légendaire : avatar et sorcier
5/7
Vol
À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie pendant votre tour, vous piochez autant de cartes.

- Dans Magic, les types de carte incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, de clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; héros et saga sont des sous-types, pas des types de carte.
- Pendant la résolution de la dernière capacité de Kefka, grand mage impérial, le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit un permanent qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis tous les permanents choisis sont sacrifiés simultanément.

Kuja, sorcier génome
{2}{B}{R}
Créature légendaire : humain et mutant et sorcier
3/4
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier engagé avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. » Puis, si vous contrôlez au moins quatre sorciers, transformez Kuja.
//
Kuja en transe, rebelle du destin
Créature légendaire : avatar et sorcier
4/6
Astre flamboyant — Si un sorcier que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, il inflige le double de ces blessures à la place.

- La capacité du jeton Sorcier 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.
- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par Kuja en transe à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures qu'un sorcier 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 de Kuja en transe) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Kuja en transe ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par un sorcier 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 un sorcier 4/6 avec le piétinement et qu'il est bloqué par une créature 1/1, vous pouvez attribuer 1 blessure au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 2 et 6 respectivement.

Kweena, gourmet kwe
{2}{G}
Créature légendaire : kwe
2/3
Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton de créature 1/1 verte Grenouille sont créés à la place.
{2}, sacrifiez une grenouille : Mettez un marqueur +1/+1 sur Kweena.

- Le jeton Grenouille supplémentaire n'a pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et à la grenouille.
- Vous ne devez pas obligatoirement contrôler le sort ou la capacité qui crée les jetons, mais vous devez être celui qui crée les jetons pour que la première capacité de Kweena s'applique.

La Baleine lunaire
{3}{U}
Artefact légendaire : véhicule
3/5
Vol
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Tant que La Baleine lunaire a attaqué ce tour-ci, vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque.
Pilotage 1

- La Baleine lunaire 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.
- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts lancés et les terrains joués en utilisant la troisième capacité et devez payer tous les coûts des sorts lancés de cette manière. Pour lancer un sort de cette manière, vous pouvez choisir de payer tout coût alternatif ou supplémentaire optionnels qu'il peut avoir (comme un coût de kick). Vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires.
- 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 pouvant être activées depuis votre main.

Lames de ninja
{2}{B}
Artefact : équipement
Choix de job
La créature équipée gagne +1/+1, est un ninja en plus de ses autres types et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Ce joueur perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de la carte défaussée. »
Mutsunokami — Équipement {2}

- Si la carte défaussée a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.

L’Empereur de Palmécia
{U}{R}
Créature légendaire : humain et noble et sorcier
2/2
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort non-créature.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins quatre manas ont été dépensés pour le lancer, mettez un marqueur +1/+1 sur L’Empereur de Palmécia. Puis, s’il a au moins trois marqueurs +1/ +1 sur lui, transformez-le.
//
Seigneur des enfers
Créature légendaire : démon et noble et sorcier
3/3
Comète — À chaque fois que le Seigneur des enfers attaque, il inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre de cartes non-créature, non-terrain dans votre cimetière.

- La dernière capacité de L’Empereur de Palmécia 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.
- La valeur de X n’est calculée qu’une seule fois, au moment où la capacité de L’Empereur de Palmécia se résout.

Le combat des Primordiaux
{G}
Rituel
Choisissez l’un ou plus —
• Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu’un adversaire contrôle.
• Retirez un marqueur « sapience » d’une saga ciblée que vous contrôlez. *(Retirer des marqueurs « sapience » ne provoque pas le déclenchement des capacités de chapitre.)*
• Mettez un marqueur « sapience » sur une saga ciblée que vous contrôlez.

- Retirer des marqueurs « sapience » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d’un chapitre précédent. Si des marqueurs « sapience » sont retirés d’une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit plus de marqueurs « sapience ».
- Mettre un marqueur « sapience » sur une saga déclenche généralement sa capacité de chapitre suivante. Cependant, si elle a déjà sur elle un nombre de marqueurs « sapience » supérieur ou égal à la valeur de son dernier chapitre, aucune capacité de chapitre ne se déclenche.

Le Cristal de l'eau
{2}{U}{U}
Artefact légendaire
Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Si un adversaire devait meuler au moins une carte, il meule autant de cartes plus quatre à la place.
{4}{U}{U}, {T} : Chaque adversaire meule un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts bleus que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Le Cristal de l'eau). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si un adversaire a pour instruction de mettre une carte dans son cimetière sans utiliser le mot « meulez », la deuxième capacité de Le Cristal de l'eau ne s'applique pas.
- Certaines cartes anciennes ont reçu un erratum pour demander au joueur de meuler des cartes au lieu de mettre les cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Utilisez la référence de carte Oracle sur Gatherer.Wizards.com pour déterminer si une carte spécifique a reçu cet erratum. En règle générale, si un effet donne pour instruction à un joueur de regarder ou de révéler une carte avant de la mettre dans le cimetière de son propriétaire, il est improbable qu'il ait reçu un erratum.
- Dans le rare cas où vous contrôleriez deux exemplaires de Le Cristal de l'eau, chaque adversaire meule huit cartes de plus que ce qui est initialement demandé. Si vous en contrôlez trois, vos adversaires en meuleront douze de plus, et ainsi de suite.

Le Cristal de la terre
{2}{G}{G}
Artefact légendaire
Les sorts verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sont mis sur cette créature à la place.
{4}{G}{G}, {T} : Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées que vous contrôlez.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts verts que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Le Cristal de la terre). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec deux fois ce nombre à la place.
- Dans le rare cas où vous contrôleriez deux Le Cristal de la terre, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur une créature est quatre fois le nombre d'origine. Trois exemplaires de Le Cristal de la terre multiplient le nombre original par huit, et ainsi de suite.

- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
- Vous choisissez combien de cibles la dernière capacité de Le Cristal de la terre a et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous l'activez. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur. Par exemple, cela signifie que vous ne pouvez pas cibler deux créatures et leur attribuer respectivement deux et zéro marqueurs.
- Si l'une des créatures est une cible illégale et que l'autre ne l'est pas au moment où la dernière capacité de Le Cristal de la terre essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique, et le marqueur qui devrait être mis sur la cible illégale est perdu. Il n'est pas mis sur la cible légale restante à la place.

Le Cristal des ténèbres
{2}{B}{B}
Artefact légendaire
Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, à la place exilez-la et vous gagnez 2 points de vie.
{4}{B}{B}, {T} : Mettez sur le champ de bataille, engagée et sous votre contrôle, une carte de créature ciblée exilée par Le Cristal des ténèbres avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts noirs que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Le Cristal des ténèbres). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Tant que vous contrôlez Le Cristal des ténèbres, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt ne se déclenchent pas parce que cette carte est exilée à la place.
- Si un jeton de créature qu'un adversaire contrôle meurt, il va dans le cimetière de ce joueur normalement avant de cesser d'exister.
- Si Le Cristal des ténèbres quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, ces cartes de créature sont exilées et vous gagnez 2 points de vie pour chacune d'elles.

Le Cristal du feu
{2}{R}{R}
Artefact légendaire
Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{4}{R}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- La réduction de coût ne s’applique qu’au mana générique du coût total des sorts rouges que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Le Cristal du feu). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
- 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.
- Si la créature copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Le Cristal du vent
{2}{W}{W}
Artefact légendaire
Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.
{4}{W}{W}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol et le lien de vie jusqu’à la fin du tour.

- La réduction de coût ne s’applique qu’au mana générique du coût total des sorts blancs que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Le Cristal du vent). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
- Dans le rare cas où vous contrôleriez deux exemplaires de Le Cristal du vent, les points de vie que vous gagnez sont multipliés par quatre. Trois exemplaires de Le Cristal de la terre signifient que les points de vie que vous gagnez sont multipliés par huit, et ainsi de suite.
- Si un effet devait fixer votre total de points de vie à une valeur spécifique qui est supérieure à votre total de points de vie actuel, cet effet vous fait gagner un nombre de points de vie équivalent à la différence. Le Cristal du vent double alors la quantité de points de vie que cet effet vous ferait gagner. Par exemple, si vous avez 3 points de vie et qu’un effet fait que votre total de points de vie « devient 10 », vous gagnez 7 points de vie, que Le Cristal du vent double à 14, et votre total de points de vie deviendra en fait 17.
- 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 Le Cristal du vent, même s’ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Le ménestrel errant
{G}{U}
Créature légendaire : humain et barde
1/3
Les terrains que vous contrôlez arrivent dégagés.
Ballade du ménestrel — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins cinq villes, créez un jeton de créature 2/2 Élémental qui a toutes les couleurs.
{3}{W}{U}{B}{R}{G} : Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de villes que vous contrôlez.

- Si un terrain a une capacité qui dit qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, vous choisissez l'ordre dans lequel l'effet de cette capacité et l'effet de Le ménestrel errant s'appliquent. Cela signifie que vous pouvez choisir de faire arriver le terrain engagé ou dégagé. Si un terrain que vous contrôlez est simplement mis sur le champ de bataille engagé sans qu'un effet de remplacement ne soit appliqué, il arrive toujours dégagé si vous contrôlez Le ménestrel errant.
- Si Le ménestrel errant arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un terrain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille engagé, ce terrain arrive quand même sur le champ de bataille engagé.
- La deuxième capacité de Le ménestrel errant vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins cinq villes. 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 villes à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la dernière capacité de Le ménestrel errant se résout.

Le périple de Prishe
{2}{G}
Éphémère
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou de ville, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Quand vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Vous ne choisissez pas de cible pour Le périple de Prishe au moment où vous le lancez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous cherchez dans votre bibliothèque 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.

Le Prima Vista
{4}{U}
Artefact légendaire : véhicule
5/3
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins quatre manas ont été dépensés pour le lancer, Le Prima Vista devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 2 *(Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)*

- La deuxième capacité de Le Prima Vista 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.

Les derniers jours avant l'apocalypse
{2}{B}{B}
Rituel
Créez deux jetons de créature 2/2 noire Horreur engagés. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, à la place créez X de ces jetons, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.
Flashback {4}{B}{B} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où Les derniers jours avant l'apocalypse se résolvent.

Lightning, l'éclair foudroyant
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/2
Initiative, piétinement, lien de vie
Choc — À chaque fois que Lightning inflige des blessures de combat à un joueur, jusqu'à votre prochain tour, si une source devait infliger des blessures à ce joueur ou à un permanent que ce joueur 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 Lightning à moins qu'elle 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 de Lightning) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Lightning 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.

Lindblum, régence industrielle
Terrain : ville
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
//ADV//
Siège de mage
{2}{R}
Éphémère : aventure
Créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. »

- La capacité du jeton Sorcier 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.

Magie curative
{W}
Éphémère
Niveaux de difficulté *(Choisissez un coût supplémentaire.)*
• *Soin* — {0} — Un permanent ciblé acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
• *Soin +* — {1} — Un permanent ciblé acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 3 points de vie.
• *Soin X* — {3}{W} — Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 6 points de vie.

- Si vous avez choisi le mode Soin + et que le permanent ciblé est une cible illégale quand la Magie curative essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.

Magie temporelle : hâte
{1}{R}
Éphémère
Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à votre prochaine étape de fin.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Marchande d'objets
{1}{R}
Créature : humain et citoyen
2/2
À chaque fois que vous attaquez, une créature équipée attaquante ciblée acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

- Si la créature ciblée n'est pas à la fois attaquante et équipée quand la capacité de la Marchande d'objets essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Cependant, dans les cas où elle se résout, peu importe ce qui arrive aux équipements sur cette créature. Elle aura toujours la menace même si elle cesse d'être équipée.

Masamune
{3}
Artefact légendaire : équipement
Tant que la créature équipée attaque, elle a l'initiative et doit être bloquée si possible.
La créature équipée a « Si la mort d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de cette créature ou d'un emblème que vous possédez, cette capacité se déclenche une fois de plus. »
Équipement {2}

- La capacité accordée affecte les propres capacités déclenchées « quand cette créature meurt » de la créature équipée ainsi que les autres capacités déclenchées de cette créature ou des emblèmes que vous possédez qui se déclenchent quand une créature meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- L'effet de la capacité accordée ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme payer ou non un coût pour cette capacité déclenchée, sont aussi effectués séparément.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, si la créature équipée ou un emblème que vous possédez a une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille », cette capacité se déclenchera deux fois si une créature-artefact meurt.
- Une capacité de la créature équipée ou d'un emblème que vous possédez qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » se déclenche deux fois si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature ne se déclenche pas deux fois. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » ne se déclenche qu'une seule fois.
- Vérifiez chaque créature telle qu'elle existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt se déclenche deux fois.

- Si une créature mourant en même temps que la créature équipée (y compris si la créature équipée elle-même meurt) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de la créature équipée ou d'un emblème que vous possédez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si, d'une manière quelconque, vous contrôlez deux Masamune et qu'elles sont équipées à des créatures que vous contrôlez, une créature qui meurt provoquera le déclenchement des capacités des emblèmes que vous possédez trois fois, pas quatre. (Si elles sont équipées à la même créature, les capacités de la créature équipée se déclenchent aussi trois fois.)
- Une capacité de la créature équipée qui se déclenche quand une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » se déclenche deux fois uniquement si (a) une carte de créature a été mise dans un cimetière depuis le champ de bataille et (b) Masamune est toujours sur le champ de bataille et attachée à la créature avec la capacité concernée. (C'est aussi vrai pour les capacités des emblèmes que vous possédez, à la différence que Masamune doit simplement être attachée à une créature que vous contrôlez.)

Minnwu, mage blanc
{3}{W}{W}
Créature légendaire : humain et clerc
3/3
Vigilance, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque clerc que vous contrôlez.

- La dernière capacité de Minnwu se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie des Récupérateurs al bhed ou de 3 de l'Archéosaure de Balamb.
- Si Minnwu ou un autre clerc que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il mourra avant que sa dernière capacité ne se résolve.
- 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 de Minnwu 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 dernière capacité de Minnwu 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 dernière capacité de Minnwu, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Mission de sauvetage d'Aerith
{3}{W}
Rituel
Choisissez l'un —
• *Prendre l'ascenseur* — Créez trois jetons de créature 1/1 incolore Héros.
• *Monter les 59 marches à pied* — Engagez jusqu'à trois créatures ciblées. Mettez un marqueur « étourdissement » sur l'une d'entre elles. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Si vous choisissez le deuxième mode, vous n'êtes pas forcé de choisir sur laquelle des créatures ciblées vous mettez un marqueur « étourdissement » avant que la Mission de sauvetage d'Aerith ne se résolve.

Morbol
{4}{B}{B}
Créature : plante et horreur
4/4
Haleine fétide — Quand cette créature arrive, chaque adversaire se défausse d'une carte, perd 2 points de vie et exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.
Recyclage de marais {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)*

- Au moment où la première capacité du Morbol se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps. Puis chaque adversaire perd 2 points de vie en même temps. Enfin, chaque adversaire exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque simultanément.

Nibelheim en feu
{2}{R}{R}
Rituel
Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, défaussez-vous de votre main et piochez quatre cartes.
Flashback {5}{R}{R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- La créature est la source des blessures, pas Nibelheim en feu. Par exemple, Nibelheim en feu peut faire qu'une créature blanche inflige des blessures à une créature avec la protection contre le rouge.
- Utilisez la force de la créature ciblée au moment où Nibelheim en feu se résout pour déterminer quelle quantité de blessures elle inflige à chaque autre créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Nibelheim en feu essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée, vous ne vous défaussez pas et vous ne piochez pas, même si vous avez lancé Nibelheim en feu depuis un cimetière.

Noctis, prince du Lucis
{1}{W}{U}{B}
Créature légendaire : humain et noble
4/3
Lien de vie
Vous pouvez lancer des sorts d'artefact depuis votre cimetière en payant 3 points de vie en plus de payer leurs autres coûts. Si vous lancez un sort de cette manière, cet artefact arrive avec un marqueur « fatalité » sur lui.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les sorts d'artefact lancés avec la permission accordée par la dernière capacité de Noctis.
- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Nuage de ténèbres
{2}{B}{G}{G}
Créature légendaire : avatar
3/3
Vol
Canon à ondes — Quand le Nuage de ténèbres arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Nuage de ténèbres se résout.

Obscur confident
{1}{B}
Créature : humain et sorcier
2/1
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

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

Oméga, arme acardiaque
{5}{G}{U}
Créature-artefact légendaire : robot
8/8
Canon plasma — Quand Oméga arrive, pour chaque adversaire, engagez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que cet adversaire contrôle. Mettez X marqueurs « étourdissement » sur chacun de ces permanents et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de terrains non-base que vous contrôlez. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité d'Oméga se résout.

Orthros, poulpe pénible
{1}{U}
Créature légendaire : pieuvre
2/1
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins quatre manas ont été dépensés pour le lancer, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins huit manas ont été dépensés pour le lancer, mettez huit marqueurs +1/+1 sur Orthros.

- Chacune des capacités d'Orthros 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.

Otyugh de Gran Pulse
{G}
Créature : plante et bête
1/1
Contact mortel
{8} : Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +1/+1 pour chaque carte de permanent dans votre cimetière.

- Le bonus de la dernière capacité de l'Otyugh de Gran Pulse est déterminé au moment où elle se résout. Une fois que la capacité se résout, le bonus appliqué par cette occurrence de la capacité ne change pas, même si le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière change.

OVNI de Koyo K
{2}
Créature-artefact : construction et extraterrestre
0/4
Vol
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.
{3} : Jusqu'à la fin du tour, la force de base de cette créature devient égale au nombre de villes que vous contrôlez.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la première capacité activée de l'OVNI de Koyo K ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille de cette manière même si vous avez déjà joué un terrain pour le tour.
- Utilisez le nombre de villes que vous contrôlez quand la dernière capacité de l'OVNI de Koyo K se résout pour déterminer la nouvelle force de base de l'OVNI de Koyo K.

Peinture de Relm
{2}{U}{U}
Rituel
Créez un jeton qui est une copie d'une cible, artefact, créature ou terrain.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras 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 le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié 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 ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
- Si le permanent copié par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Piégés dans la salle des Invokeurs
{2}{U}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : artefact ou créature
Quand cette aura arrive, engagez le permanent enchanté.
Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

- 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.

Prompto Argentum
{1}{R}
Créature légendaire : humain et éclaireur
2/2
Célérité
Selfie — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins quatre manas ont été dépensés pour le lancer, créez un jeton Trésor.

- La dernière capacité de Prompto 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.

Quête annexe : collection de cartes
{3}{U}
Enchantement
Quand cet enchantement arrive, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
Au début de votre étape de fin, si au moins huit cartes sont dans votre cimetière, transformez cet enchantement.
//
Carte magique
Artefact : véhicule
4/4
Vol
Pilotage 1 *(Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)*

- La dernière capacité de la Quête annexe : collection de cartes vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous avez au moins huit 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 huit cartes dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Quête annexe : contrat de chasse
{3}{B}{B}
Enchantement
Quand cet enchantement arrive, détruisez jusqu'à une créature ciblée.
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, créez un jeton Trésor. Puis, si vous contrôlez au moins trois trésors, transformez cet enchantement.
//
Yiazmat, contrat ultime
Créature légendaire : dragon
5/6
{1}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Yiazmat acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

- La dernière capacité de la Quête annexe : contrat de chasse vérifie au moment où elle devrait se déclencher si une créature est morte sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci. Si aucune n'est morte, la capacité ne se déclenche pas du tout. Une fois que votre étape de fin commence, il est trop tard pour faire mourir des créatures que vos adversaires contrôlent afin de provoquer le déclenchement de cette capacité.

Quête secondaire : attraper un poisson
{2}{W}
Enchantement
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact ou de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous mettez une carte dans votre main de cette manière, créez un jeton Nourriture et transformez cet enchantement.
//
Camping et cuisine
Terrain
{T} : Ajoutez {W}.
{3}, {T}, sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous n'êtes pas contraint de révéler la carte même si c'est une carte d'artefact ou de créature. Vous pouvez choisir de ne pas la révéler et de la mettre au-dessus de votre bibliothèque à la place.

Quête secondaire : élever un chocobo
{1}{G}
Enchantement
Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 2/2 verte Oiseau avec « À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, ce jeton gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »
Au début de votre première phase principale, si vous contrôlez au moins quatre oiseaux, transformez cet enchantement.
//
Chocobo noir
Créature : oiseau
2/2
Quand ce permanent se transforme en Chocobo noir, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, les oiseaux que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de la Quête secondaire : élever un chocobo vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins quatre oiseaux. 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 quatre oiseaux à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Si cette carte arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille verso visible, elle ne s'est pas transformée et vous ne cherchez donc pas.

Queue de Phénix
{W}
Artefact
{1}{W}, {T}, exilez cet artefact : Choisissez l'un —
• Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre cimetière.
• Exilez une cible, squelette, esprit ou zombie.

- 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.

Quistis Trèpe
{2}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/2
Magie bleue — Quand Quistis Trèpe arrive, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis un cimetière, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

- Vous choisissez de lancer ou non la carte d'éphémère ou de rituel ciblée au moment où la capacité déclenchée de Quistis Trèpe se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.

Raubahn, le taureau d'Ala Mhigo
{1}{R}
Créature légendaire : humain et guerrier
2/2
Parade — Payez un nombre de points de vie égal à la force de Raubahn.
À chaque fois que Raubahn attaque, attachez jusqu'à un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature attaquante ciblée.

- Utilisez la force de Raubahn au moment où la capacité de parade se résout pour déterminer combien de points de vie doivent être payés. Si Raubahn n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille. (Si cela compte, vous devez avoir une très bonne raison de vouloir payer des points de vie).
- Si l'équipement ciblé ne peut pas être attaché légalement à la créature attaquante ciblée quand la dernière capacité de Raubahn se résout, l'équipement ne bouge pas.

Rayon du jugement
{4}{R}
Éphémère
Le rayon du jugement inflige 6 blessures à une créature ciblée. Détruisez jusqu'à un équipement attaché à cette créature.

- Le Rayon du jugement peut cibler une créature qui n'a aucun équipement qui lui est attaché.
- Vous ne choisissez pas l'équipement à détruire tant que le Rayon du jugement ne se résout pas.
- Si la créature ciblée est une cible illégale quand le Rayon du jugement essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne détruisez aucun équipement.

Récupérateurs al bhed
{2}{B}
Créature : humain et artificier et guerrier
2/3
À chaque fois que cette créature ou qu'une autre créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si les Récupérateurs al bhed meurent en même temps qu'au moins une autre créature et/ou un autre artefact que vous contrôlez, leur capacité se déclenche une fois pour chacun de ces permanents, y compris lui-même.

- Le terme « meurt » n'est pas exclusif aux créatures. La capacité des Récupérateurs al bhed se déclenche quand un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, même si cet artefact n'était pas une créature.

Reine Branet
{2}{R}
Créature légendaire : humain et noble
2/1
Prouesse *(À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)*
À chaque fois que la Reine Branet attaque, créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. »

- La capacité du jeton Sorcier 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.

Réno et Rude
{1}{B}
Créature légendaire : humain et assassin
2/1
Menace
À chaque fois que Réno et Rude infligent des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Puis vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre artefact. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Repaire de Clive
Terrain : ville
Cachette 4 *(Quand ce terrain arrive, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous contrôlez au moins quatre créatures légendaires.

- « Cachette N » signifie « Quand ce permanent arrive, regardez les N cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez l'une d'elles face cachée et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

La carte exilée acquiert « Le joueur qui contrôle le permanent qui a exilé cette carte peut regarder cette carte dans la zone d'exil". »

- Tout joueur qui a contrôlé un permanent avec une capacité de cachette depuis qu'une carte a été exilée par ce permanent peut regarder cette carte.
- Vous jouez la carte pendant que la dernière capacité du Repaire de Clive se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si la carte exilée est une carte de terrain, vous pouvez la jouer uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain restante ce tour-ci.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- La dernière capacité du Repaire de Clive s'intéresse uniquement au fait que vous contrôliez au moins quatre créatures légendaires au moment où elle se résout. Vous n'avez pas forcément besoin de contrôler au moins quatre créatures légendaires quand vous l'activez.

Ruée de chocobo
{1}{G}
Rituel
Kick — Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. *(Vous pouvez renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)*
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si ce sort a été kické, la créature que vous contrôlez inflige deux fois ce nombre de blessures à la place.

- Si une des cibles est illégale au moment où la Ruée de chocobo se résout, aucune blessure n'est infligée. Si les deux cibles sont illégales, le sort ne se résout pas.

Rydia, invocatrice de Mist
{R}{G}
Créature légendaire : humain et shamane
1/2
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
Invoquer — {X}, {T} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de saga avec une valeur de mana de X ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Sabre du mage rouge
{1}{R}
Artefact : équipement
Choix de job *(Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros, puis attachez-lui cet équipement.)*
La créature équipée a « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour » et est un sorcier en plus de ses autres types.
Équipement {3}

- La capacité accordée par le Sabre du mage rouge se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Sacrifice de Galuf
{1}{G}
Éphémère
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, ciblez jusqu'à une créature. Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à sa force sur elle. »

- Utilisez la force de la créature mourante au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs vous mettez sur la créature ciblée.

Sacrifice de Louisoix
{U}
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature légendaire ou payez {2}.
Contrecarrez une cible, capacité activée, capacité déclenchée ou sort non-créature.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

Sahuagin
{1}{U}
Créature : ondin et guerrier
1/3
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si au moins quatre manas ont été dépensés pour le lancer, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- La capacité du Sahuagin 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.
- Une fois que le Sahuagin a été bloqué, lancer un sort non-créature pour provoquer le déclenchement de la capacité du Sahuagin ne fait pas que ce dernier devient non-bloqué.

Sazh Katzroy
{3}{G}
Créature légendaire : humain et pilote
3/3
Quand Sazh Katzroy arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'oiseau ou de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
À chaque fois que Sazh Katzroy attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. Les autres effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.

Seifer Almasy
{3}{R}
Créature légendaire : humain et chevalier
3/4
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Châtiment — À chaque fois que Seifer Almasy inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la première capacité de Seifer Almasy ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.
- Vous lancez l'éphémère ou le rituel pendant que la dernière capacité de Seifer Almasy se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana et vous devez choisir 0 comme valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Séphiroth, SOLDAT légendaire
{2}{B}
Créature légendaire : humain et avatar et soldat
3/3
À chaque fois que Séphiroth arrive ou qu'il attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Si c'est la quatrième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, transformez Séphiroth.
//
Séphiroth, ange à une aile
Créature légendaire : ange et cauchemar et avatar
5/5
Vol
Supernova — Au moment où cette créature se transforme en Séphiroth, ange à une aile, vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. »
À chaque fois que Séphiroth attaque, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'autres créatures. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

- Si Séphiroth, SOLDAT légendaire et au moins une autre créature meurent en même temps, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures. (Cependant, il ne se transforme pas.)
- Si cette carte arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille verso visible, elle ne s'est pas transformée et vous n'obtenez donc pas d'emblème.

Serah Farron
{1}{G}{W}
Créature légendaire : humain et citoyen
2/2
Le premier sort de créature légendaire que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.
Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins deux autres créatures légendaires, vous pouvez transformer Serah Farron.
//
Serah cristallisée
Artefact légendaire
Le premier sort de créature légendaire que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.
Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts de créature légendaire que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle des premières capacités de Serah Farron ou de Serah cristallisée). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La dernière capacité de Serah Farron vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins deux autres créatures légendaires. 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 deux autres créatures légendaires à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Shantotto, magicienne de tous les excès
{1}{U}{R}
Créature légendaire : nain et sorcier
0/4
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Shantotto gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Si X est supérieur ou égal à 4, piochez une carte.

- La capacité de Shantotto 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.

Sin, châtiment de Spira
{4}{B}{G}{U}
Créature légendaire : léviathan et avatar
7/7
Vol
À chaque fois que Sin arrive ou qu'il attaque, exilez une carte de permanent de votre cimetière au hasard, puis créez un jeton engagé qui est une copie de cette carte. Si la carte exilée est une carte de terrain, répétez ce processus.

- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Snow Villiers
{2}{W}
Créature légendaire : humain et rebelle et moine
*/3
Vigilance
La force de Snow Villiers est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force de Snow Villiers s'applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que Snow Villiers est sur le champ de bataille (et est encore une créature), cette capacité compte Snow Villiers lui-même.

Sphère céleste d'astromancien
{1}{U}
Artefact : équipement
Choix de job *(Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros, puis attachez-lui cet équipement.)*
La créature équipée est un sorcier en plus de ses autres types et a « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature et à chaque fois que vous piochez votre troisième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »
Diana — Équipement {2}

- La Sphère céleste d'astromancien ne doit pas obligatoirement être attachée à une créature que vous contrôlez quand la première ou la deuxième carte est piochée pour que la capacité accordée se déclenche. Tant qu'une créature que vous contrôlez a la capacité accordée quand vous piochez votre troisième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Squall, mercenaire SeeD
{2}{W}{B}
Créature légendaire : humain et chevalier et mercenaire
3/4
Lamineur — À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que Squall inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la première capacité de Squall ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.
- 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.

Tellah, grand sage
{3}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros. Si au moins quatre manas ont été dépensés pour lancer ce sort, piochez deux cartes. Si au moins huit manas ont été dépensés pour lancer ce sort, sacrifiez Tellah et il inflige autant de blessures à chaque adversaire.

- La capacité de Tellah 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.
- Si Tella n'est plus sur le champ de bataille quand sa capacité se résout et qu'au moins huit manas ont été dépensés pour lancer le sort qui a provoqué le déclenchement de sa capacité, la capacité inflige quand même des blessures à chaque adversaire.

Terra, guerrière magitech
{1}{R}{G}
Créature légendaire : humain et sorcier et guerrier
4/2
Quand Terra arrive, meulez cinq cartes. Mettez jusqu'à une carte d'enchantement meulée de cette manière dans votre main.
Transe — {4}{R}{G}, {T} : Exilez Terra, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
Terra, héritière du sang des chimères
Créature-enchantement légendaire : saga et sorcier
6/6
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ».)
I, II, III — Créez un jeton qui est une copie d'un enchantement non-légendaire ciblé que vous contrôlez. Il acquiert la célérité. Si c'est une saga, mettez jusqu'à trois marqueurs « sapience » sur lui. Sacrifiez-le au début de votre prochaine étape de fin.
IV — Ajoutez {W}{W}, {U}{U}, {B}{B}, {R}{R} et {G}{G}. ExilezTerra, héritière du sang des chimères, puis renvoyez-la sur le champ de bataille *(recto visible)*.
//
Vol

- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur l'enchantement d'origine (à moins que cet enchantement copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet enchantement soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras 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 l'enchantement copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'enchantement copié 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 l'enchantement copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cet enchantement copiait.
- Si l'enchantement copié par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- La quatrième capacité de chapitre de Terra, héritière du sang des chimères n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Tifa Lockhart
{1}{G}
Créature légendaire : humain et moine
1/2
Piétinement
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, doublez la force de Tifa Lockhart jusqu'à la fin du tour.

- Pour doubler la force de Tifa Lockhart, elle gagne +X/+0, X étant la force de Tifa Lockhart au moment où la capacité de toucheterre se résout.

Transcendance de Tifa
{G}
Éphémère
Niveaux de difficulté *(Choisissez un coût supplémentaire.)*
• *Saut périlleux* — {0} — Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
• *Frappe météore* — {2} — Doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.
• *Ciel ultime* — {6}{G} — Triplez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

- Pour doubler la force et l'endurance d'une créature, cette créature gagne +X/+Y, X étant la force de cette créature et Y son endurance au moment où la Transcendance de Tifa se résout. Pour tripler la force et l'endurance d'une créature, cette créature gagne +X/+Y, X étant deux fois la force de cette créature et Y deux fois son endurance au moment où la Transcendance de Tifa se résout.

Transcendance de Vincent
{1}{B}
Éphémère
Niveaux de difficulté *(Choisissez un coût supplémentaire.)*
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire » et a la force et l'endurance de base choisies.
• *Bête galienne* — {0} — 3/2.
• *Gigas de la mort* — {1} — 5/2.
• *Masque infernal* — {3} — 7/2.

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

- Si la créature ciblée est un jeton, la capacité se déclenche quand même quand elle meurt, mais vous ne renvoyez pas le jeton sur le champ de bataille parce qu'il cessera d'exister une fois les actions basées sur l'état vérifiées.

Triple triade
{3}{R}{R}{R}
Enchantement
Au début de votre entretien, chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer la carte que vous possédez exilée de cette manière et chaque autre carte exilée de cette manière avec une valeur de mana inférieure à celle que vous avez exilée sans payer leur coût de mana.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Ultima
{3}{W}{W}
Rituel
Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures. Terminez le tour. *(Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximum. Les blessures disparaissent 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 l'ordre suivant : (1) Tous les sorts et toutes les capacités sur la pile sont exilés. Cela inclut Ultima, 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.

Ultima, être originel
{5}
Créature légendaire : dieu
4/4
Vol
À chaque fois qu'Ultima attaque, mettez un marqueur « gangrène » sur un terrain ciblé. Tant que ce terrain a un marqueur « gangrène » sur lui, il perd tous ses types de terrain et ses capacités et a « {T} : Ajoutez {C}. »
À chaque fois que vous engagez un terrain pour {C}, ajoutez {C} supplémentaire.

- Le terrain affecté garde ses autres types de carte (comme artefact) et ses super-types (comme de base ou légendaire) quand il perd ses types de terrain.
- La dernière capacité d'Ultima est une capacité de mana déclenchée. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Uniforme volé
{U}
Éphémère
Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et un équipement ciblé. Acquérez le contrôle de cet équipement jusqu'à la fin du tour. Attachez-le à la créature choisie. Quand vous perdez le contrôle de cet équipement ce tour-ci, s'il est attaché à une créature que vous contrôlez, détachez-le.

- Si la créature ciblée est une cible illégale, vous acquérez quand même le contrôle de l'équipement ciblé jusqu'à la fin du tour, mais vous ne l'attachez pas à la créature choisie.
- La capacité déclenchée réflexive se déclenche à tout moment où vous perdez le contrôle de cet équipement ce tour-ci, que ce soit parce que la durée « jusqu'à la fin du tour » est arrivée à son terme ou parce que quelqu'un d'autre a acquis le contrôle de l'équipement avec un autre effet.

Un lien entre humain et chimère
{1}{G}
Rituel
Surveillez 2. Vous gagnez 2 points de vie. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, exilez-le, puis mettez-le sur le champ de bataille, transformé, avec un marqueur « fatalité » sur lui, sous le contrôle de son propriétaire. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*
Flashback {3}{G} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*
//
Invocation : Marthym
Créature-enchantement : saga et élémental
4/4
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, mettez-la dans votre main.
II — Ajoutez {G}{G}.
III — Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
- La deuxième capacité de chapitre de l'Invocation : Marthym n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Un rituel ne peut pas être mis sur le champ de bataille et un permanent ne peut pas se transformer en rituel. Si un effet exile l'Invocation : Marthym et vous instruit ensuite de la renvoyer sur le champ de bataille, elle reste face visible en exil (à moins que cet effet ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, auquel cas elle revient comme Invocation : Marthym). Si un effet vous instruit de transformer l'Invocation : Marthym, l'instruction est ignorée.

Vaan, voleur de rue
{2}{R}
Créature légendaire : humain et éclaireur
2/2
À chaque fois qu'au moins un éclaireur, un pirate et/ou un gredin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez la lancer. Si vous ne le faites pas, créez un jeton Trésor.
À chaque fois que vous lancez un sort que vous ne possédez pas, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque éclaireur, chaque pirate et chaque gredin que vous contrôlez.

- Vous lancez la carte exilée pendant que la première capacité de Vaan est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- La dernière capacité de Vaan 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.

Valseur 3
{2}{B}{R}
Créature légendaire : sorcier
2/2
Vol, contact mortel
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Valseur 3 inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- La dernière capacité de Valseur 3 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.

Venat, volonté de la planète
{1}{W}{W}
Créature légendaire : ancêtre et sorcier
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
Fragmentation du héros — {7}, {T} : Exilez un permanent non-terrain ciblé. Transformez Venat. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
Hydaelyn, le Cristal-mère
Créature légendaire : dieu
4/4
Indestructible
Bénédiction de la Lumière — Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à votre prochain tour, elle acquiert l'indestructible. Si cette créature est légendaire, piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Hydaelyn, le Cristal-mère essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte même si cette créature est légendaire.

Ver des sables
{4}{R}
Créature : ver
5/4
Célérité
Quand cette créature arrive, détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale quand la dernière capacité du Ver des sables essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le contrôleur du terrain ciblé ne cherche pas une carte de terrain de base.
- Si la dernière capacité du Ver des sables se résout mais ne détruit pas le terrain ciblé (peut-être parce que le terrain a l'indestructible), le contrôleur du terrain ciblé peut quand même chercher une carte de terrain de base.

Ville de départ
Terrain : ville
Ce terrain arrive engagé à moins que ce soit votre premier, votre deuxième ou votre troisième tour de la partie.
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Si la Ville de départ arrive pendant le tour d'un autre joueur, elle arrive engagée, quel que soit le nombre de tours qu'il a joués.
- La première capacité de la Ville de départ s'intéresse au nombre de tours que vous avez joués, pas nécessairement au nombre de tours qu'il y a eu dans la partie, au cas où vous jouez un tour supplémentaire.
- Si un effet redémarre la partie, la Ville de départ arrive engagée dans la nouvelle partie à moins que ce ne soit votre premier, votre deuxième ou votre troisième tour de cette partie.

Vincent Valentine
{2}{B}{B}
Créature légendaire : assassin
2/2
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez sur Vincent Valentine un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette créature.
À chaque fois que Vincent Valentine attaque, vous pouvez le transformer.
//
Bête galienne
Créature légendaire : loup-garou et bête
3/2
Piétinement, lien de vie
Quand la Bête galienne meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée *(recto visible)*.

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 vous mettez sur Vincent Valentine.

Vivi, mage noir égaré
{1}{U}{R}
Créature légendaire : sorcier
0/3
{0} : Ajoutez X manas de la combinaison de {U} et/ou de {R} de votre choix, X étant la force de Vivi, mage noir égaré. N'activez cette capacité que pendant votre tour et qu'une seule fois par tour.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Vivi, mage noir égaré et il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La première capacité de Vivi, mage noir égaré est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- La dernière capacité de Vivi, mage noir égaré 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.

Y'shtola Rhul
{4}{U}{U}
Créature légendaire : chat et druide
3/5
Au début de votre étape de fin, exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Puis, si c'est la première étape de fin du tour, elle est suivie d'une étape de fin supplémentaire.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de Y'shtola Rhul essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Il n'y a pas d'étape de fin supplémentaire.

- Les capacités qui se déclenchent « au début de [votre/l'] étape de fin » se déclenchent également au début de chaque étape de fin supplémentaire.
- Les étapes de fin supplémentaires ne s'accompagnent pas d'autres étapes supplémentaires (comme le nettoyage). Les blessures marquées sur les permanents ne seront pas retirées tant que vous ne passerez pas à l'étape de nettoyage (qui survient après votre deuxième étape de fin), et les effets « jusqu'à la fin du tour » et « ce tour-ci » ne se terminent pas non plus avant l'étape de nettoyage.
- Si un permanent avec une capacité qui se déclenche « au début de l'étape de fin » arrive pendant votre première étape de fin, cette capacité ne se déclenche pas pendant cette étape de fin, mais elle se déclenche pendant votre deuxième étape de fin. De même, si une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche « au début de la prochaine étape de fin » est créée pendant votre première étape de fin, cette capacité se déclenche pendant votre deuxième étape de fin.

Yuna, espoir de Spira
{3}{G}{W}
Créature légendaire : humain et clerc
3/5
Pendant votre tour, Yuna et les créatures-enchantements que vous contrôlez ont le piétinement, le lien de vie et parade {2}.
Au début de votre étape de fin, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une carte d'enchantement ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.)*

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Zack Fair
{W}
Créature légendaire : humain et soldat
0/1
Zack Fair arrive avec un marqueur +1/+1 sur lui.
{1}, sacrifiez Zack Fair : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Mettez les marqueurs de Zack Fair sur cette créature et attachez un équipement qui était attaché à Zack Fair à cette créature.

- La dernière capacité de Zack Fair met tous les marqueurs qui étaient sur Zack Fair sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de Zack Fair ne vous fait pas déplacer des marqueurs de Zack Fair sur la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que Zack Fair avait sur lui quand il a été sacrifié.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithe (« À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur L'Ozolithe. ») quand la dernière capacité de Zack Fair se résout, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithe et la créature ciblée.

Zell Dincht
{2}{R}
Créature légendaire : humain et moine
0/3
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Zell Dincht gagne +1/+0 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Au début de votre étape de fin, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- L'effet de la première capacité de Zell Dincht est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Zell Dincht 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.

Zenos yae Galvus
{3}{B}{B}
Créature légendaire : humain et noble et guerrier
4/4
Mon seul ami — Quand Zenos yae Galvus arrive, choisissez une créature qu'un adversaire contrôle.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures autres que Zenos yae Galvus et la créature choisie gagnent -2/-2.
Quand la créature choisie quitte le champ de bataille, transformez Zenos yae Galvus.
//
Shinryu, rival transcendant
Créature légendaire : dragon
8/8
Vol
Au moment où cette créature se transforme en Shinryu, choisissez un adversaire.
Chaînes brûlantes — Quand le joueur choisi perd la partie, vous gagnez la partie.

- Si cette carte arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille verso visible, elle ne s'est pas transformée et vous ne choisissez donc pas un adversaire.

Zordiarche, icône des Ténèbres
{B}{B}{B}{B}{B}
Créature légendaire : dieu
5/5
Indestructible
Quand Zordiarche arrive, chaque joueur sacrifie la moitié des créatures non-Dieu qu'il contrôle de son choix, arrondie à l'unité inférieure.
À chaque fois qu'un joueur sacrifie une autre créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Zordiarche.

- Pendant la résolution de la deuxième capacité de Zordiarche, vous choisissez la moitié des créatures non-Dieu que vous contrôlez (arrondie à l'unité inférieure), puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Puis toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES FINAL FANTASY AU TRAVERS DES ÂGES

Adeline, cathare resplendissante
(Nom alternatif : Hero of Light)
{1}{W}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
*/4
Vigilance
La force de Hero of Light est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.
À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

- La capacité qui définit la force d'Adeline fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant qu'Adeline est sur le champ de bataille (et est encore une créature), cette capacité compte Adeline elle-même.
- Attaquer avec des créatures provoque le déclenchement de la dernière capacité d'Adeline. Adeline ne doit pas nécessairement être parmi elles.
- Des jetons sont créés pour chacun de vos adversaires, pas seulement les adversaires que vous avez attaqués.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque cet adversaire ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où ces jetons arrivent sur le champ de bataille.
- Même si les jetons Humain créés par la capacité déclenchée attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

Ancien aux fleurs de Nyx
(Nom alternatif : The Cloudsea Djinn)
{4}{G}{G}{G}
Créature-enchantement : élémental
5/5
Piétinement
Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit trois fois autant de ce mana à la place.

- Vous « engagez un permanent pour du mana » uniquement si vous activez une capacité de mana de ce permanent qui inclut le symbole {T} dans son coût. Une capacité de mana produit du mana en tant que partie de son effet.
- Si une capacité se déclenche « à chaque fois que vous engagez » quelque chose pour du mana et qu'elle produit du mana, cette capacité de mana déclenchée n'est pas affectée par l'Ancien aux fleurs de Nyx.
- L'Ancien aux fleurs de Nyx ne produit pas de mana lui-même. En fait, il fait produire plus de mana aux permanents que vous engagez pour du mana. Si la capacité de mana de ce permanent pose des restrictions ou des limites au mana qu'il produit, elles s'appliqueront à tout le mana qu'il produit de cette manière.
- Les effets de plusieurs Anciens aux fleurs de Nyx sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez deux Anciens aux fleurs de Nyx sur le champ de bataille, vous obtiendrez neuf fois la quantité et le type de mana d'origine.

Atraxa, grande unificatrice
(Nom alternatif : Sephiroth, the Savior)
{3}{G}{W}{U}{B}
Créature légendaire : phyrexian et ange
7/7
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Quand Sephiroth arrive, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Dans Magic, les types de carte incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; héros et saga sont des sous-types, pas des types de carte.
- Si une carte révélée a plus d'un type de carte, vous pouvez choisir de la mettre dans votre main pour n'importe lequel de ses types. Par exemple, une carte de créature-artefact pourrait être mise dans votre main comme la carte d'artefact que vous choisissez ou comme la carte de créature que vous choisissez. Si vous la choisissez comme carte d'artefact, vous pouvez également mettre dans votre main une carte de créature, et inversement.

Azusa, égarée mais en quête
(Nom alternatif : Princess Sarah)
{2}{G}
Créature légendaire : humain et moine
1/2
Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

- L’effet de la première capacité d’Azusa est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Azusa ainsi que l’Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours »), vous pourrez jouer quatre terrains pendant chacun de vos tours.

Bruse Tarl, berger rustre
(Nom alternatif : Hugo Kupka)
{2}{R}{W}
Créature légendaire : humain et allié
3/3
À chaque fois que Hugo Kupka arrive ou attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative et le lien de vie jusqu’à la fin du tour.
Partenariat

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Bruse Tarl et Ishaï sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le rouge, le blanc et/ou le bleu dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le vert ou le noir.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l’un d’eux cesse d’être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n’êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l’autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d’un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l’un de vos commandants au moment où l’effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d’eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Capitaine de rangers d'Éos
(Nom alternatif : Knights of San d'Oria)
{1}{W}{W}
Créature : humain et soldat et ranger
3/3
Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
Sacrifiez cette créature : Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature ce tour-ci.

- 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.
- Vos adversaires peuvent lancer des sorts en réponse à la dernière capacité du Capitaine de rangers d'Éos. La capacité n'affectera pas ces sorts et n'affectera pas les sorts que ces joueurs ont lancés avant que vous l'ayez activée. (En d'autres termes, la capacité ne peut pas être utilisée pour contrecarrer un sort.)

Capitaine Lanneray Tempeste
(Nom alternatif : Vaan, Aspiring Sky Pirate)
{2}{R}
Créature légendaire : humain et pirate
2/2
Célérité
À chaque fois que Vaan attaque, créez un jeton Trésor.
À chaque fois que vous sacrifiez un trésor, Vaan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez activer la capacité de mana d'un trésor même si vous n'avez rien sur quoi dépenser ce mana.
- La dernière capacité de la Capitaine Lanneray Tempeste se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un trésor pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité de mana d'un trésor.
- Si vous sacrifiez des trésors pour lancer la Capitaine Lanneray Tempeste, sa dernière capacité ne se déclenche pas pour ces trésors.

Casse-fiole la redoutable
(Nom alternatif : Clive Rosfield)
{1}{B}{R}
Créature légendaire : gobelin et berserker
2/3
À chaque fois que vous lancez votre premier sort à chaque tour, choisissez un adversaire au hasard. Clive Rosfield inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.
Partenariat

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Bruse Tarl et Casse-fiole

sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec du rouge, du blanc et/ou du noir dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec du vert ou du bleu.

- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Cherchauloin
(Nom alternatif : Newfound Adventure)
{1}{G}
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Citadelle de Bolas
(Nom alternatif : Kefka's Tower)
{3}{B}{B}{B}
Artefact légendaire
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de son coût de mana.
{T}, sacrifiez dix permanents non-terrain : Chaque adversaire perd 10 points de vie.

- La Citadelle de Bolas vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le souhaitez (avec une restriction, voir plus bas), et ce 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.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre bibliothèque.
- Vous ne pouvez jouer une carte de terrain du dessus de votre bibliothèque que s'il vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- La Citadelle de Bolas peut être l'un des permanents que vous sacrifiez pour activer sa dernière capacité.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Citadelle de Bolas fait perdre 20 points de vie à l'équipe adverse.

Commandement cryptique
(Nom alternatif : To the Crystal Tower)
{1}{U}{U}{U}
Éphémère
Choisissez deux —
• Contrecarrez un sort ciblé.
• Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
• Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
• Piochez une carte.

- Vous choisissez les deux modes au moment où vous lancez le Commandement cryptique. Vous devez choisir deux modes différents.
- Regardez les deux modes choisis pour déterminer combien de cibles le Commandement cryptique a, le cas échéant. S'il a au moins une cible et que toutes ses cibles sont illégales quand il essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Par exemple, si vous choisissez les deuxième et quatrième modes et que le permanent est une cible illégale quand le Commandement cryptique essaie de se résoudre, vous ne piochez pas de carte.

Coup de minuit
(Nom alternatif : Memories of Nibelheim)
{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.

Danitha Capashen, parangon
(Nom alternatif : Squall Leonhart)
{2}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/2
Initiative, vigilance, lien de vie
Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts d'aura et d'équipement que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la dernière capacité de Danitha Capashen). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Diabolique dessein
(Nom alternatif : Shantotto's Coercion)
{1}{B}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Éclairer la piste
(Nom alternatif : A Promise Fulfilled)
{2}{R}
Rituel
Spectacle {R}
Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- « Spectacle [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] à la place du coût de mana de ce sort si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci. »
- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.

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

Étude rhystique
(Nom alternatif : Stay with Me)
{2}{U}
Enchantement
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {1}.

- La capacité déclenchée de l'Étude rhystique 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. Le joueur a l'option de payer quand cette capacité déclenchée se résout.
- Vous n'êtes pas contraint de décider de piocher une carte ou non avant que le joueur n'ait décidé de payer ou non.

Flambeau du Commandement
(Nom alternatif : Balamb Garden)
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez ce terrain : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

- Si vous lancez un commandant depuis votre main, la taxe de commandant ne s'applique pas. De plus, ce lancement n'augmente pas la taxe de commandant si vous lancez le commandant depuis la zone de commandement plus tard.
- Si votre commandant n'est pas dans la zone de commandement (ou que vous n'avez pas de commandant) au moment où la dernière capacité se résout, rien ne se passe.
- Si vous avez deux commandants avec la capacité de partenariat dans la zone de commandement, l'effet du Flambeau du Commandement met celui de votre choix dans votre main, pas les deux.

Fynn, le porteur de croc
(Nom alternatif : Vayne Carudas Solidor)
{1}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier
1/3
Contact mortel
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 ».

- 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 ».

Gix, praetor de Yaugzebul
(Nom alternatif : The Shadow Lord)
{1}{B}{B}
Créature légendaire : phyrexian et praetor
3/3
À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut payer 1 point de vie. S'il fait ainsi, il pioche une carte.
{4}{B}{B}{B}, défaussez-vous de X cartes : Exilez les X cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

- Vous devez jouer les cartes au moment où vous résolvez la dernière capacité. Vous ne pouvez pas attendre et les jouer plus tard.
- Vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant votre propre tour et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
- Si un sort que vous lancez de cette manière a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Godo, seigneur de guerre bandit
(Nom alternatif : Gilgamesh, Weapon Collector)
{5}{R}
Créature légendaire : humain et barbare
3/3
Quand Gilgamesh arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
À chaque fois que Gilgamesh attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samouraïs que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Contrairement à beaucoup d'effets qui accordent des phases de combat supplémentaires, vous n'obtenez pas une phase principale supplémentaire avec la capacité de Godo, seigneur de guerre bandit. La phase de combat supplémentaire a lieu immédiatement après la première phase de combat.

Inalla, archimage ritualiste
(Nom alternatif : Kuja, Mage Manufacturer)
{2}{U}{B}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
4/5
Éminence — À chaque fois qu'un autre sorcier non-jetonque vous contrôlez arrive, si Kuja est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Le jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.
Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez : Un joueur ciblé perd 7 points de vie.

- Inalla doit être sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement au moment où l'événement déclencheur pour sa capacité d'éminence a lieu et aussi au moment où la capacité déclenchée se résout. Si Inalla est dans une zone appropriée au moment où l'événement déclencheur a lieu mais qu'elle quitte cette zone, la capacité ne fait rien au moment où elle se résout.
- Notamment, si Inalla est sur le champ de bataille et que sa capacité d'éminence se déclenche, mais qu'elle est mise dans la zone de commandement avant que cette capacité ne se résolve, cette capacité ne fait rien au moment où elle se résout. Ceci est dû au fait qu'un objet qui change de zone est considéré comme un nouvel objet.

Ishaï, languedragon d'Ojutaï
(Nom alternatif : Benedikta Harman)
{2}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et moine
1/1
Vol
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Benedikta Harman.
Partenariat

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Bruse Tarl et Ishaï sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le rouge, le blanc et/ou le bleu dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le vert ou le noir.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.

- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Isshin, réunion des firmaments
(Nom alternatif : Lightning, Lone Commando)
{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et samouraï
3/4
Si une créature attaquante provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La capacité d'Isshin, réunion des firmaments n'affecte que les capacités déclenchées avec des conditions directement liées à l'attaque, comme « à chaque fois que [cette créature] attaque » ou « à chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature ». Elle n'affecte pas les capacités déclenchées avec d'autres conditions de déclenchement comme « à chaque fois que [cette créature] devient engagée ».
- L'effet d'Isshin ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués lors de la résolution sont également effectués individuellement.

Jodah, l'Unificateur
(Nom alternatif : Warrior of Light)
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : humain et sorcier
5/5
Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +X/+X, X étant le nombre de créatures légendaires que vous contrôlez.
À chaque fois que vous lancez un sort légendaire depuis votre main, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain légendaire avec une valeur de mana inférieure. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La capacité déclenchée de Jodah, l'Unificateur et le sort lancé avec cette capacité se résolvent tous deux avant le sort qui a causé le déclenchement de la capacité, même si le sort d'origine a été contrecarré en réponse.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.

- La carte non-terrain légendaire exilée peut être lancée immédiatement. Si vous ne la lancez pas immédiatement, vous ne pouvez pas la lancer plus tard.
- Les types et la valeur de mana d'une carte recto-verso en exil sont déterminés par les caractéristiques de son recto. La valeur de mana d'une carte double est la valeur de mana totale des deux moitiés additionnées de la carte double.
- Si la carte non-terrain légendaire exilée de cette manière est une carte recto-verso modale et que le verso est également une face de carte non-terrain, vous pouvez lancer n'importe quelle face, même si le verso n'est pas légendaire.
- Si vous décidez de ne pas lancer la carte, elle reste en exil. Le reste des cartes sera mis au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- La valeur de mana du sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer. Si ce sort avait un {X} dans son coût, incluez la valeur choisie de X quand vous déterminez sa valeur de mana.
- Si vous exilez toute votre bibliothèque sans exiler de carte non-terrain légendaire avec une valeur de mana inférieure, vous remettez les cartes exilées dans un ordre aléatoire et elles deviennent à nouveau votre bibliothèque, ce qui met fin à l'effet. Vous ne continuez pas à exiler et à mélanger votre bibliothèque pour l'éternité.

K'rrik, fils de Yaugzebul
(Nom alternatif : Emet-Selch, Ascian)
{4}{B/P}{B/P}{B/P}
Créature légendaire : phyrexian et horreur et mignon
2/2
Lien de vie
Pour chaque {B} dans un coût, vous pouvez payer
2 points de vie à la place de payer ce mana.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, mettez un
marqueur +1/+1 sur Emet-Selch.

- Un symbole de mana phyrexian contribue de 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de K'rrik est toujours 7.
- La capacité de K'rrik vous permet de payer 2 points de vie pour {B} dans n'importe quel coût que vous payez, y compris les coûts de mana des sorts, les coûts d'activation et même les coûts des actions spéciales (comme la mue). À chaque fois que vous payez du mana, c'est un coût.

Kenrith, le roi réapparu
(Nom alternatif : Noctis Lucis Caelum)
{4}{W}
Créature légendaire : humain et noble
5/5
{R} : Toutes les créatures acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 5 points de vie.
{3}{U} : Un joueur ciblé pioche une carte.
{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

- La dernière capacité de Kenrith peut cibler une carte de créature dans le cimetière de n'importe quel joueur. Son propriétaire contrôle la créature, et elle reste sur le champ de bataille même si vous quittez la partie (si vous ne la possédez pas).

Kinnan, prodige brideur
(Nom alternatif : Seymour Guado)
{G}{U}
Créature légendaire : humain et druide
2/2
À chaque fois que vous engagez un permanent non-terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce permanent a produit.
{5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature non-Humain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La première capacité de Kinnan est une capacité de mana déclenchée. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Vous « engagez un permanent pour du mana » uniquement si vous activez une capacité de mana de ce permanent qui inclut le symbole {T} dans son coût. Une capacité de mana produit du mana en tant que partie de son effet.
- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Le mana supplémentaire est produit par Kinnan, pas par le permanent non-terrain que vous avez engagé pour du mana.
- Kinnan ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux limites que le permanent non-terrain met sur le mana qu'il produit. Le mana supplémentaire que produit Kinnan n'aura aucune restriction ou limite.

Kraum, opus de Ludevic
(Nom alternatif : Barnabas Tharmr)
{3}{U}{R}
Créature légendaire : zombie et horreur
4/4
Vol, célérité
À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.
Partenariat

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Bruse Tarl et Kraum sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec du rouge, du blanc et/ou du bleu dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec du vert ou du noir.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Lanterne chromatique
(Nom alternatif : Crystal of Altar Cave)
{3}
Artefact
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Maniaque de laboratoire
(Nom alternatif : Vana'diel Adventurers)
{2}{U}
Créature : humain et sorcier
2/2
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

- Si, pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas gagner la partie (parce que votre adversaire a lancé la Grâce de l'ange ce tour-ci, par exemple), vous ne perdez pas en ayant essayé de piocher une carte d'une bibliothèque ne contenant aucune carte. La pioche a quand même été remplacée.
- Si au moins deux joueurs contrôlent un Maniaque de laboratoire et que chaque joueur a l'instruction de piocher un certain nombre de cartes, le joueur dont c'est le tour pioche en premier autant de cartes. Si cela fait que ce joueur gagne la partie à la place, la partie est immédiatement terminée. Si la partie n'est pas encore terminée, répétez ce processus pour chaque autre joueur dans l'ordre du tour.

Maîtrise de Mizzix
(Nom alternatif : Dawn Warriors' Legacy)
{3}{R}
Rituel
Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez Dawn Warriors' Legacy.
Surcharge {5}{R}{R}{R}

- Chacune des copies peut être lancée immédiatement, pendant la résolution de la Maîtrise de Mizzix. Si vous ne lancez pas immédiatement au moins une des copies, vous ne pourrez pas les lancer plus tard.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si la copie 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.
- « Surcharge [coût] » signifie « Vous pouvez choisir de payer [coût] à la place du coût de mana de ce sort » et « Si vous choisissez de payer le coût de surcharge de ce sort, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences du mot « ciblé(e) » (et « cible », le cas échéant) par le mot « chaque » en réorganisant le texte selon l'ordre grammatical français approprié. »
- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort avec la surcharge, ce sort a une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'a aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Mangara, le diplomate
(Nom alternatif : Minwu, Rebellion Strategist)
{3}{W}
Créature légendaire : humain et clerc
2/4
Lien de vie
À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent des planeswalkers que vous contrôlez, piochez une carte.
À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

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

Muldrotha, la marée funéraire
(Nom alternatif : Orphan, Cocoon fal'Cie)
{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.

- 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 un autre terrain ou sort de ce type depuis votre cimetière ce tour-ci.
- 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 lancer avant qu'un joueur 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.

Najeela, la fleur tranchante
(Nom alternatif : Cloud Strife)
{2}{R}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/2
À chaque fois qu'un guerrier attaque, vous pouvez faire que son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier, engagé et attaquant.
{W}{U}{B}{R}{G} : Dégagez toutes les créatures attaquantes. Elles acquièrent le piétinement, le lien de vie et la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. N'activez que pendant le combat.

- Le contrôleur de chaque jeton Guerrier créé par Najeela choisit quel joueur ou planeswalker il attaque. Les jetons ne doivent pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker que la créature qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Ils peuvent même attaquer des joueurs ou planeswalkers qui n'étaient pas attaqués.
- Même si les jetons créés par la première capacité de Najeela attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.
- Il n'y a pas de phase principale avant la phase de combat supplémentaire. Cela signifie que, par exemple, vous ne pouvez pas activer une capacité d'équipement entre les combats.

Poussée fatale
(Nom alternatif : Battle at the Big Bridge)
{B}
Éphémère
Détruisez une créature ciblée si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
Révolte — Détruisez cette créature si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

- La Poussée fatale peut cibler n'importe quelle créature, même si elle a une valeur de mana supérieure ou égale à 5. La valeur de mana de la créature est uniquement vérifiée au moment où la Poussée fatale se résout.
- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Les capacités de révolte ne s'intéressent pas à la raison pour laquelle le permanent a quitté le champ de bataille, de qui a provoqué son déplacement, ou de l'endroit où il a été déplacé. Elles sont autant satisfaites par un artefact que vous avez sacrifié pour payer un coût, que par une créature que vous contrôliez qui a été détruite par l'Intervention de Séphiroth, ou un enchantement que vous avez renvoyé dans la main d'un joueur avec le Commandement cryptique.
- Les jetons qui quittent le champ de bataille satisferont une capacité de révolte.

Purphoros, dieu des Forges
(Nom alternatif : Kefka Palazzo)
{3}{R}
Créature-enchantement légendaire : dieu
6/5
Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Kefka Palazzo n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, Kefka Palazzo inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dévotion à une couleur d'un joueur est égale au nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que ce joueur contrôle.
- La capacité de changement de type qui peut faire que Purphoros ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion à sa couleur. C'est toujours un sort de créature pendant qu'il est sur la pile.
- Au moment où Purphoros arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur détermine si les effets de remplacement qui affectent les créatures qui arrivent sur le champ de bataille s'appliquent à Purphoros. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que Purphoros ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
- Quand Purphoros arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur (y compris les symboles de mana dans le coût de mana de Purphoros lui-même) détermine si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille.
- Si Purphoros cesse d'être une créature, il perd le type créature et le type de créature dieu. Il continue d'être un enchantement légendaire.
- Les capacités de Purphoros fonctionnent tant qu'il est sur le champ de bataille, que ce soit une créature ou non.
- Si Purphoros attaque ou bloque et cesse d'être une créature (probablement parce que votre dévotion au rouge a été réduite), il est retiré du combat. Il ne revient pas au combat s'il redevient une créature plus tard pendant ce combat.

- Les marqueurs mis sur Purphoros restent sur lui quand il n'est pas une créature, même s'ils n'ont aucun effet.
- Si un effet fait que Purphoros perd toutes ses capacités, sa capacité qui le fait cesser d'être une créature s'applique toujours le cas échéant.

Ragavan, habile chapardeur
(Nom alternatif : Zidane Tribal)
{R}
Créature légendaire : singe et pirate
2/1
À chaque fois que Zidane Tribal inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.
Précipitation {1}{R}

- Vous créez un jeton Trésor même si ce joueur n'a plus de carte à exiler dans sa bibliothèque.
- Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps et payer tous les coûts quand vous lancez la carte exilée. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
- « Précipitation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte en payant [coût] à la place de son coût de mana », « Si le coût de précipitation de ce sort a été payé, renvoyez le permanent que ce sort devient dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin » et « Tant que le coût de précipitation de ce permanent a été payé, il a la célérité. »
- Si vous choisissez de payer le coût de précipitation à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut y répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de précipitation uniquement quand vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
- Si vous payez le coût de précipitation pour lancer un sort de créature, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout. Si elle meurt ou qu'elle va dans une autre zone avant ça, elle reste là où elle se trouve.
- Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec la précipitation à moins qu'une autre capacité vous dise de le faire.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie ou devient une copie d'une créature dont le coût de précipitation a été payé, la copie n'a pas la célérité et n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Remue-méninges
(Nom alternatif : Endwalker)
{U}
Éphémère
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Vous piochez trois cartes et vous en remettez deux pendant la résolution du Remue-méninges. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Revendication par la nature
(Nom alternatif : Search for the Frozen Esper)
{G}
Éphémère
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

- Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où la Revendication par la nature essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne gagne 4 points de vie. Si la cible est légale mais qu'elle n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur gagne 4 points de vie.

Sram, chef édificateur
(Nom alternatif : Firion, Swordmaster)
{1}{W}
Créature légendaire : nain et conseiller
2/2
À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

- La capacité de Sram 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.

Stade de Strixhaven
(Nom alternatif : Luka Stadium)
{3}
Artefact
{T} : Ajoutez {C}. Mettez un marqueur « point » sur cet artefact.
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, retirez un marqueur « point » de cet artefact.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, mettez un marqueur « point » sur cet artefact. Puis, s'il a au moins dix marqueurs « point » sur lui, retirez-les tous et ce joueur perd la partie.

- « Ce joueur » fait référence à l'adversaire qui a subi des blessures.
- Si plusieurs créatures infligent des blessures de combat à vous ou à un adversaire en même temps, la capacité appropriée du Stade de Strixhaven se déclenche autant de fois. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. La dernière capacité mise sur la pile est la première à se résoudre.
- Dans une partie multijoueurs, si des créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plusieurs adversaires en même temps, la dernière capacité se déclenche plusieurs fois. Cependant, comme les marqueurs sont retirés, il est difficile (mais pas impossible) de faire perdre la partie à plusieurs joueurs grâce à cette capacité pendant la même phase de combat.

- La vérification des au moins dix marqueurs « point » a lieu uniquement au moment où la dernière capacité se résout. Notamment, si vous ajoutez le dixième marqueur « point » d'une autre manière, personne ne perd la partie... pour le moment.

Syr Konrad, le Sinistre
(Nom alternatif : Golbez, Clad in Darkness)
{3}{B}{B}
Créature légendaire : humain et chevalier
5/4
À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Golbez inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{1}{B} : Chaque joueur meule une carte.

- Si au moins une créature meurt en même temps que Syr Konrad, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Syr Konrad fait qu'il inflige deux fois 1 blessure.

Tapis de fleurs
(Nom alternatif : Fal'Cie Paradise)
{G}
Enchantement
Au début de chacune de vos phases principales, si vous n'avez pas ajouté de mana avec cette capacité ce tour-ci, vous pouvez ajouter X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'îles qu'un adversaire ciblé contrôle.

- La capacité n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité se résout.

Téfeiri, mage de Zhalfir
(Nom alternatif : Edea Kramer)
{2}{U}{U}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
3/4
Flash
Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.
Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

- Tant que vous contrôlez Téfeiri, vous pouvez exiler des cartes de créature avec la suspension dans votre main à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

- Si un sort sur la pile a la fraction de seconde pendant que vous contrôlez Téfeiri, vous ne pouvez pas suspendre de cartes de créature car la fraction de seconde vous empêche de les lancer, même si les suspendre est une action spéciale.
- La dernière capacité de Téfeiri signifie que pour qu'un adversaire lance un sort, ce doit être son tour, pendant une phase principale, et la pile doit être vide. C'est aussi vrai si une règle ou un effet permet à un rituel d'être lancé à un autre moment.
- Si un sort ou une capacité permet à un adversaire de lancer un sort en tant que partie de son effet (comme le font la suspension et le rebond), cet adversaire ne peut pas lancer ce sort car la capacité se résolvant est toujours sur la pile. C'est aussi vrai si le sort est un éphémère.
- Si un effet permet à un adversaire de lancer des sorts à tout moment où il pourrait lancer un éphémère (par exemple, si votre adversaire contrôle aussi Téfeiri), la restriction de la dernière capacité de Téfeiri a la priorité sur cette autorisation.

Thrasios, héros triton
(Nom alternatif : Tidus, Zanarkand Fayth)
{G}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier
1/3
{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.
Partenariat

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Kraum et Thrasios sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec du vert, du bleu et/ou du rouge dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec du noir ou du vert.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Traxos, fléau de Kroog
(Nom alternatif : Giant of Babil)
{4}
Créature-artefact légendaire : construction
7/7
Piétinement
Giant of Babil arrive engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous lancez un sort historique, dégagez Giant of Babil.

- Un sort historique est un sort qui est légendaire, qui est un artefact ou qui est une saga.
- Certaines capacités se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique ». Une telle capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenche pas si une carte historique est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée.
- Les terrains ne sont jamais lancés, alors les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenchent pas si vous jouez un terrain légendaire. Elles ne se déclenchent pas non plus si une carte sur le champ de bataille se transforme en permanent légendaire.

Tymna la tisseuse
(Nom alternatif : Cecil Harvey)
{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et clerc
2/2
Lien de vie
Au début de chacune de vos deuxièmes phases principales, vous pouvez payer X points de vie, X étant le nombre d'adversaires ayant subi des blessures de combat ce tour-ci. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Tymna et Bruse Tarl sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le rouge, le blanc et/ou le noir dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le vert ou le bleu.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main

depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.

- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Urza, seigneur grand-artificier
(Nom alternatif : Terra Branford)
{2}{U}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
1/4
Quand Terra Branford arrive, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Ce jeton gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »
Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Ajoutez {U}.
{5} : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez la carte du dessus. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

- Le jeton créé par la première capacité d'Urza se compte lui-même, donc il sera au minimum 1/1.
- Vous pouvez engager n'importe quel artefact dégagé que vous contrôlez pour payer le coût de la capacité de mana, y compris une créature-artefact que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Engager un équipement de cette manière n'affecte pas ses capacités ou la créature équipée.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée par la dernière capacité d'Urza, elle reste en exil.
- La dernière capacité d'Urza ne change pas le moment où vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.

Varragoth, père Ciel-de-sang
(Nom alternatif : Ardyn Izunia)
{2}{B}
Créature légendaire : démon et gredin
2/3
Contact mortel
Vantardise — {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange et met cette carte au-dessus d'elle.

- « Vantardise — [Coût] : [Effet] » signifie « [Coût] : [Effet]. N'activez que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour. »
- Une capacité de vantardise peut être activée à tout moment après que la créature qui a cette capacité a été déclarée comme attaquant. Ce peut être avant que les bloqueurs ne soient déclarés, après que les bloqueurs sont déclarés mais avant que les blessures de combat soient infligées, pendant le combat après que les blessures de combat ont été infligées, pendant la deuxième phase principale, pendant l'étape de fin ou, dans certains cas inhabituels, pendant l'étape de nettoyage.
- Si ce n'est pas votre tour et que vous acquérez le contrôle d'une créature avec une capacité de vantardise après que cette créature a attaqué, vous pouvez activer la capacité de vantardise de cette créature si elle n'a pas encore été activée ce tour-là.
- Si une créature avec une capacité de vantardise est mise sur le champ de bataille attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme attaquante. Sa capacité de vantardise ne peut pas être activée ce tour-là.
- Si un effet ajoute des phases de combat supplémentaires à un tour et qu'une créature avec une capacité de vantardise attaque plus d'une fois pendant ce tour, sa capacité de vantardise ne peut quand même être activée qu'une seule fois.

Venser, forgeur savant
(Nom alternatif : Master Xande)
{2}{U}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/2
Flash
Quand Master Xande arrive, renvoyez une cible, sort ou permanent, dans la main de son propriétaire.

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

Véto de Dovin
(Nom alternatif : Shadowbringers)
{W}{U}
Éphémère
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

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

Volonté d'Akroma
(Nom alternatif : Blessing of the Oracle)
{3}{W}
Éphémère
Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.
• Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol, la vigilance et la double initiative jusqu'à la fin du tour.
• Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie, l'indestructible et la protection contre chaque couleur jusqu'à la fin du tour.

- Il n'y a aucun bonus supplémentaire si vous contrôlez plus d'un commandant.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
- Une fois que vous avez choisi les deux modes du sort, peu importe que vous continuiez à contrôler ou non un commandant. C'est aussi vrai si vous ne contrôlez plus un commandant d'une manière quelconque au moment où vous finissez de lancer le sort.

Winota, unisseuse de forces
(Nom alternatif : Bartz Klauser)
{2}{R}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
4/4
À chaque fois qu'une créature non-Humain que vous contrôlez attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature Humain parmi elles. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Mettez le reste des cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si plus d'une créature non-Humain que vous contrôlez attaque, la capacité de Winota se déclenche séparément pour chacune d'elles. Par exemple, si trois créatures non-Humain attaquent, vous ne regardez pas les dix-huit cartes du dessus de votre bibliothèque à la fois ; vous en regardez six, finissez de résoudre

la capacité, puis vous répétez le processus deux fois supplémentaires au moment où les autres occurrences de la capacité se résolvent.

- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille l'humain attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que la créature non-Humain attaque.
- Bien que l'humain soit une créature attaquante, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive sur le champ de bataille attaquant.
- Les effets qui disent que l'humain ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si vous avez un humain avec le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas l'humain que vous trouvez d'arriver sur le champ de bataille, attaquant.

Yaugzebul, médecin thran
(Nom alternatif : The Emperor, Hell Tyrant)
{2}{B}{B}
Créature légendaire : humain et clerc
2/4
Protection contre les humains
Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.
{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

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

Yuriko, l'ombre du tigre
(Nom alternatif : Yuffie Kisaragi)
{1}{U}{B}
Créature légendaire : humain et ninja
1/3
Ninjutsu de commandant {U}{B}
À chaque fois qu'un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

- « Ninjutsu de commandant [coût] » signifie « [Coût], révélez cette carte depuis votre main ou depuis la zone de commandement, renvoyez dans la main de son propriétaire une créature attaquante non-bloquée que vous contrôlez : Mettez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. »
- Le ninjutsu de commandant est une variante du ninjutsu qui peut être activée depuis la zone de commandement ou depuis votre main. Comme avec le ninjutsu ordinaire, le ninja arrive attaquant le joueur ou le planeswalker que la créature renvoyée attaquait.
- Même si la capacité de ninjutsu fait que la créature arrive sur le champ de bataille attaquante, elle n'est jamais déclarée comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- Activer la capacité de ninjutsu de commandant de Yuriko n'est pas la même chose que lancer Yuriko comme un sort. Vous n'êtes pas contraint de payer la taxe de commandant pour activer cette capacité, et activer cette capacité n'augmente pas la taxe de commandant à payer plus tard.
- 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.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DU KIT DE DÉMARRAGE

Beate, générale loyale
{4}{W}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
4/4
Vigilance *(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)*
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez attacher n'importe quel nombre d'équipements que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

- Vous choisissez quel équipement attacher au moment où la dernière capacité de Beate se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous choisissez quels équipements attacher et celui où ils sont attachés à la créature ciblée.
- Vous ne pouvez pas utiliser la dernière capacité de Beate pour essayer d'attacher un équipement à une créature si cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.

Cloud, champion de la planète
{3}{R}{W}
Créature légendaire : humain et soldat et mercenaire
4/4
Pendant votre tour, tant que Cloud est équipé, il a la double initiative et l'indestructible. *(Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)*
Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent Cloud coûtent {2} de moins à activer.

- La dernière capacité de Cloud réduit uniquement la quantité de mana générique des capacités d'équipement qui ciblent Cloud. Par exemple, elle réduit un coût d'équipement de {2} à {0} mais n'a aucun effet sur un coût d'équipement de {G}.
- Dans d'autres extensions, certaines cartes de créature-équipement ont la reconfiguration, une capacité différente qui les attache à une créature. La reconfiguration n'est pas une capacité d'équipement, et les coûts de reconfiguration ne sont pas réduits par la dernière capacité de Cloud. Les variantes de l'équipement ou les capacités d'équipement avec des restrictions, comme la capacité « équipement de créature légendaire » du Boulet de démolition, sont quand même des capacités d'équipement, et leurs coûts seront réduits par la dernière capacité de Cloud.

Étreinte de Garuda
{3}{B}{B}
Rituel
Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Puis piochez une carte pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Étreinte de Garuda essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de cartes.

Foudre du jugement
{3}{R}
Éphémère
La Foudre du jugement inflige 5 blessures à une créature ciblée et X blessures au contrôleur de cette créature, X étant le nombre d'équipements que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Foudre du jugement se résout.

Lightning, sergente de la sécurité
{2}{R}
Créature légendaire : humain et soldat
2/3
Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*
À chaque fois que Foudre inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte tant que vous contrôlez Lightning.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de Lightning, vous ne pourrez pas jouer une des cartes exilées, même si vous ré-acquérez le contrôle de Lightning plus tard. De même, si Lightning quitte le champ de bataille et revient plus tard, vous ne pourrez pas jouer les cartes qui ont été exilées la première fois qu'elle était sur le champ de bataille puisqu'il s'agira d'un nouvel objet.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER

Aerith, dernière des Anciens
{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et clerc et druide
3/5
Lien de vie
Vie — Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous avez gagné au moins 7 points de vie ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille à la place.

- La capacité d'Aerith vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Une fois que votre étape de fin commence, il est trop tard pour gagner des points de vie afin de provoquer le déclenchement de cette capacité. Cependant, la dernière partie de la capacité vérifie combien de points de vie vous avez gagnés au moment où la capacité se résout, ce qui veut dire que si vous n'avez gagné que 5 points de vie ce tour-ci arrivé à l'étape de fin, vous pourriez quand même gagner 2 points de vie supplémentaires pendant que cette capacité est sur la pile pour renvoyer la carte de créature ciblée sur le champ de bataille au lieu de votre main.

Aérocombattant
{1}{W}
Créature : humain et soldat
1/2
Vol
À chaque fois que cette créature attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent cette créature coûtent {2} de moins à activer.

- La dernière capacité de l'Aérocombattant réduit uniquement la quantité de mana générique des capacités d'équipement qui ciblent l'Aérocombattant. Par exemple, elle réduit un coût d'équipement de {2} à {0} mais n'a aucun effet sur un coût d'équipement de {G}.
- Dans d'autres extensions, certaines cartes de créature-équipement ont la reconfiguration, une capacité différente qui les attache à une créature. La reconfiguration n'est pas une capacité d'équipement, et les coûts de reconfiguration ne sont pas réduits par la dernière capacité de l'Aérocombattant. Les variantes de l'équipement ou les capacités d'équipement avec des restrictions, comme la capacité « équipement de créature légendaire » du Boulet de canon (Bras mécanique), sont quand même des capacités d'équipement, et leurs coûts seront réduits par la dernière capacité de l'Aérocombattant. (Bien entendu, normalement l'Aérocombattant n'est pas légendaire, mais il y a des moyens d'y remédier.)

Alisaie Leveilleur
{2}{W}
Créature légendaire : elfe et sorcier
3/2
Partenariat avec Alphinaud Leveilleur *(Quand cette créature arrive, un joueur ciblé peut mettre Alphinaud Leveilleur dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Initiative
Chaîne de sorts — Le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total du deuxième sort que vous lancez à chaque tour.
- Les sorts qui ont été lancés avant l'arrivée d'Alisaie Leveilleur comptent. Si Alisaie Leveilleur était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »
- Notez que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire avec « partenariat avec [nom] » est désignée comme votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Alisaie Leveilleur et Alphinaud Leveilleur sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec du blanc et/ou du bleu dans leur identité couleur, mais pas des cartes avec du noir, du rouge ou du vert.

- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.

- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attitré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.

- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.

- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.

- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

Alphinaud Leveilleur
{3}{U}
Créature légendaire : elfe et sorcier
2/4
Partenariat avec Alisaie Leveilleur *(Quand cette créature arrive, un joueur ciblé peut mettre Alisaie Leveilleur dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Vigilance
Eukrasia — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

- La dernière capacité d'Alphinaud Leveilleur 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.

- Les sorts qui ont été lancés avant l'arrivée d'Alphinaud Leveilleur comptent. Si Alphinaud Leveilleur était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.

- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »

- Notez que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.

- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une

carte de créature légendaire avec « partenariat avec [nom] » est désignée comme votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.

- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Alisaie Leveilleur et Alphinaud Leveilleur sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec du blanc et/ou du bleu dans leur identité couleur, mais pas des cartes avec du noir, du rouge ou du vert.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attitré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

Ardbert, Guerrier des Ténèbres
{1}{W}{B}
Créature légendaire : esprit et guerrier
2/2
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature légendaire que vous contrôlez. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature légendaire que vous contrôlez. Elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

- Chacune des capacités d'Ardbert 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.

Auron, gardien vénéré
{3}{W}
Créature légendaire : humain et esprit et samouraï
2/5
Vigilance
Comète — À chaque fois qu'Auron attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Quand vous faites ainsi, exilez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une force inférieure à celle d'Auron jusqu'à ce qu'Auron quitte le champ de bataille.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité d'Auron au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous mettez un marqueur +1/+1 sur lui 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.
- Une fois qu'une créature est exilée par la capacité déclenchée réflexive, peu importe ce qui arrive à la force d'Auron. Réduire la force d'Auron en dessous de la force de la créature exilée ne fait pas revenir la créature exilée sur le champ de bataille.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Avalanche du Secteur 7
{2}{R}
Créature légendaire : humain et rebelle
*/3
Menace
La force d'Avalanche du Secteur 7 est égale au nombre d'artefacts que vos adversaires contrôlent.
À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact qu'il contrôle, Avalanche du Secteur 7 inflige 1 blessure à ce joueur.

- La capacité qui définit la force d'Avalanche du Secteur 7 fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- 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.

Banon, chef de la Résistance
{R}{W}
Créature légendaire : humain et clerc et rebelle
1/3
Prier — Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature parmi les cartes dans votre cimetière qui y ont été mises depuis autre part que le champ de bataille ce tour-ci.
À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- 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 Banon.

Barret, chef d'Avalanche
{2}{R}{G}
Créature légendaire : humain et rebelle
4/4
Portée
Avalanche ! — À chaque fois qu'un équipement que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle.
Au début du combat pendant votre tour, attachez jusqu'à un équipement ciblé que vous contrôlez à un rebelle ciblé que vous contrôlez.

- Vous ne pouvez pas utiliser la dernière capacité de Barret pour essayer d'attacher un équipement à un rebelle si cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.

Bénédiction de la rivière de la vie
{4}{G}{G}
Éphémère
Piochez X cartes, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôliez au moment où vous avez lancé ce sort. Si ce sort a été lancé depuis l'exil, vous gagnez deux fois X points de vie.
Prédiction {4}{G} *(Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où vous lancez la Bénédiction de la rivière de la vie. Peu importe ce qui arrive à vos créatures après ceci ; la valeur de X ne changera pas.

- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et à des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.

- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les règles de restriction de temps de cette carte. Si vous prédisez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisez une carte qui n'est pas un éphémère, vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Boulet de canon (Bras mécanique)
{2}
Artefact légendaire : équipement
La créature équipée a une force et une endurance de base de 7/7 et ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

- Le Boulet de canon (Bras mécanique) 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 sans définir une force et/ou une endurance de base s'appliquent à la créature 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.
- Une fois qu'une créature équipée avec le Boulet de canon (Bras mécanique) a été bloquée, changer sa force pour qu'elle soit inférieure ou égale à 2 ne la fait pas devenir non-bloquée.

Bugenhagen, doyen des planétologues
{1}{G}
Créature légendaire : humain et shamane
1/3
Portée
Au début de votre entretien, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 7, piochez une carte.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- La deuxième capacité de Bugenhagen vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 7. 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 7 à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Cait Sith, diseur de bonne aventure
{3}{R}
Créature-artefact légendaire : chat et mog
3/3
Bandit manchot — Au début du combat pendant votre tour, regard 1, puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. Quand vous exilez une carte de cette manière, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de Cait Sith au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous exilez une carte de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Canne de mage bleu
{2}{U}
Artefact : équipement
Choix de job
La créature équipée gagne +0/+2, est un sorcier en plus de ses autres types et a « À chaque fois que cette créature attaque, exilez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière du joueur défenseur. Si vous faites ainsi, copiez-le. Vous pouvez lancer la copie en payant {3} à la place de payer son coût de mana. »
Esprit des Whalaqee — Équipement {2}

- Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez en payant {3} à la place de payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort en payant {3} à la place de payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour d'autres coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.

Celes, chevalier runique
{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier et chevalier
4/4
Quand Celes arrive, défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes plus une.
À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez arrive, si au moins l'une d'elles est arrivée depuis un cimetière ou a été lancée depuis un cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Vous choisissez le nombre de cartes dont vous vous défaussez au moment où la première capacité de Celes se résout. Vous pouvez choisir de ne pas vous défausser de cartes et de juste piocher une carte.

Cérémonie d'Accompagnement
{1}{W}
Enchantement
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée d'un cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle si la valeur de mana de la carte exilée est supérieure ou égale à 4.

- ERRATUM : La version française publiée de la Cérémonie d'Accompagnement a le texte « vous pouvez exiler une carte de créature ciblée de votre cimetière » au lieu du texte « vous pouvez exiler une carte de créature ciblée d'un cimetière ». Elle apparaît ici dans sa version corrigée.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Cid, pilote affranchi
{1}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier et pilote
2/2
Les sorts d'équipement et de véhicule que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Saut — Pendant votre tour, Cid a le vol.
{2}, {T} : Renvoyez une carte d'équipement ou de véhicule ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts d'équipement et de véhicule que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Cid). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Cloud, ex-SOLDAT
{2}{R}{G}{W}
Créature légendaire : humain et soldat et mercenaire
4/4
Célérité
Quand Cloud arrive, attachez-lui jusqu'à un équipement ciblé que vous contrôlez.
À chaque fois que Cloud attaque, piochez une carte pour chaque créature attaquante équipée que vous contrôlez. Puis, si Cloud a une force supérieure ou égale à 7, créez deux jetons Trésor.

- Vous ne pouvez pas utiliser la deuxième capacité de Cloud pour essayer d'attacher un équipement à Cloud si cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.

Cyan, samouraï aguerri
{6}{W}
Créature légendaire : humain et samouraï
3/3
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Double initiative
À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur Cyan.

- Si plusieurs cartes de créature quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité de Cyan ne se déclenche qu'une seule fois.

Chakrams de danseur
{3}{W}
Artefact : équipement
Choix de job *(Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros, puis attachez-lui cet équipement.)*
La créature équipée gagne +2/+2, a le lien de vie et « Les autres commandants que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le lien de vie », et est un artiste en plus de ses autres types.
Krishna — Équipement {3}

- La dernière capacité accordée par les Chakrams de danseur à la créature équipée s'applique que les Chakrams de danseur soient attachés ou non à un commandant.

Décision de Yuna
{3}{G}
Rituel
Choisissez l'un —
• *Continuer le pèlerinage* — Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature et/ou une carte de terrain de votre main.
• *Trouver une autre voie* — Renvoyez une ou deux cartes de permanent ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec le premier mode de la Décision de Yuna ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille de cette manière même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Edgar, héraut de la révolution technologique
{2}{R}{W}
Créature légendaire : humain et artificier et noble
2/4
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'artefact depuis votre cimetière. Si vous lancez un sort de cette manière, cet artefact arrive engagé.
Outils — À chaque fois qu'Edgar attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction et permissions de temps normales pour les sorts d'artefact que vous lancez depuis votre cimetière de cette manière. Normalement, vous ne pouvez les lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Edgar doit être sous votre contrôle pour commencer à lancer un sort d'artefact en utilisant sa première capacité, mais il n'a pas besoin de rester sous votre contrôle tout au long de ce processus ou d'être sous votre contrôle au moment où le sort se résout. Si, par exemple, vous sacrifiez Edgar pour payer un coût supplémentaire du sort ou s'il est détruit en réponse, le sort se résout quand même normalement.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité d'Edgar se résout.
- Si un artefact que vous contrôlez a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Elena, nouvelle recrue des TURKs
{2}{W}
Créature légendaire : humain et assassin
1/4
Quand Elena arrive, renvoyez une carte historique non-Assassin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)
À chaque fois que vous lancez un sort historique, mettez un marqueur +1/+1 sur Elena.

- Un sort historique est un sort qui est légendaire, qui est un artefact ou qui est une saga.
- Certaines capacités se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique ». Une telle capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenche pas si une carte historique est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée.
- Les terrains ne sont jamais lancés, alors les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenchent pas si vous jouez un terrain légendaire. Elles ne se déclenchent pas non plus si une carte sur le champ de bataille se transforme en permanent légendaire.

Emet-Selch, troisième membre du Concile
{2}{U}{B}
Créature légendaire : ancêtre et sorcier
3/4
Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière coûtent {2} de moins à lancer.
À chaque fois qu'au moins un adversaire perd des points de vie, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- La réduction de coût s'applique uniquement au mana générique dans le coût total des sorts que vous lancez depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité d'Emet-Selch, troisième membre du Concile). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Vous choisissez de lancer ou non la carte ciblée pendant que la deuxième capacité d'Emet-Selch, troisième membre du Concile est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.

Estinien Varlineau
{2}{W}{B}
Créature légendaire : elfe et guerrier
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Estinien Varlineau. Il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Au début de votre deuxième phase principale, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de vos adversaires ayant subi des blessures de combat d'Estinien Varlineau ou d'un dragon ce tour-ci.

- La première capacité d'Estinien Varlineau 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.

Fandaniel, Ascien des Télophores
{4}{B}
Créature légendaire : ancêtre et sorcier
4/5
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, surveillez 1.
Au début de votre étape de fin, chaque adversaire peut sacrifier une créature non-jeton de son choix. Chaque adversaire qui ne le fait pas perd 2 points de vie pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- La première capacité de Fandaniel 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.
- Pendant la résolution de la deuxième capacité de Fandaniel, le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit jusqu'à une créature non-jeton à sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément. Enfin, chaque adversaire qui n'a pas sacrifié de créature de cette manière perd 2 points de vie pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

G'raha Tia, voyageur entre les dimensions
{W}{U}{B}
Créature légendaire : chat et sorcier
2/3
Lien de vie
Que s'ouvrent les portes ! — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payer X points de vie, X étant la valeur de mana de ce sort. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 incolore Héros et mettez X marqueurs +1/+1 sur lui. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité de G'raha Tia 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.
- Les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires et les réductions de coûts ne changent pas la valeur de mana d'un sort. Sa valeur de mana est toujours basée sur son coût de mana.
- Pour les sorts sur la pile avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.

Gatta et Luzzu
{2}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
1/1
Flash
Quand Gatta et Luzzu arrivent, choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Si des blessures devaient être infligées à cette créature ce tour-ci, prévenez ces blessures et mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à la créature ciblée après que la dernière capacité de Gatta et Luzzu s'est résolue, vous mettez quand même autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

Gau, enfant sauvage
{1}{R}
Créature légendaire : humain et berserker
2/2
Frénésie — À chaque fois que Gau attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Au début de chaque étape de fin, si une carte a quitté votre cimetière ce tour-ci, Gau inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

- La capacité de Gau vérifie au moment où elle devrait se déclencher si une carte a quitté votre cimetière ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Une fois que votre étape de fin commence, il est trop tard pour faire qu'une carte quitte votre cimetière afin de provoquer le déclenchement de cette capacité.
- Si Gau n'est plus sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures la capacité inflige.

Général Léo Cristophe
{4}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
2/2
Quand le Général Léo Cristophe arrive, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur le Général Léo Cristophe pour chaque créature que vous contrôlez.

- Si la carte de créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité du Général Léo Cristophe essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur le Général Léo Cristophe.
- 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.

Gogo, mystérieux mime
{3}{R}
Créature légendaire : sorcier
2/2
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire que Gogo devienne une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que son nom est Gogo, mystérieux mime. Si vous faites ainsi, Gogo et cette créature gagnent chacun +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour et attaquent ce tour-ci si possible.

- Gogo copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine, avec l'exception listée (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 Gogo copie une créature légendaire, Gogo est aussi légendaire, mais comme son nom reste Gogo, mystérieux mime, la « règle de légende » ne fait pas que l'un ou l'autre est mis au cimetière.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copie quelque chose d'autre, Gogo devient une copie de ce que cette créature copie, avec l'exception listée.
- Si la créature copiée est un jeton, Gogo copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec l'exception listée.

Heidegger, cadre de la Shinra
{3}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de soldats que vous contrôlez.
Au début de votre étape de fin, créez un nombre de jetons de créature 1/1 blanche Soldat égal au nombre d'adversaires qui contrôlent plus de créatures que vous.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la première capacité d'Heidegger se résout.

Hermès, directeur d'Elpis
{3}{U}
Créature légendaire : ancêtre et sorcier
2/4
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol et la vigilance.
À chaque fois que vous attaquez avec au moins un oiseau, regard 2.

- La première capacité d'Hermès 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.

Héros d'un autre monde
{X}{W}{W}
Enchantement
Quand cet enchantement arrive, créez X jetons de créature 1/1 incolore Héros.
Petite équipe — À chaque fois que vous attaquez avec au moins quatre créatures, regard 2, puis piochez une carte.
Équipe complète — À chaque fois que vous attaquez avec au moins huit créatures, ces créatures gagnent +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième et la troisième capacité des Héros d'un autre monde ne s'intéresse pas à ce qui arrive à ces créatures après que vous avez attaqué avec elles. Une fois que la deuxième capacité se déclenche, vous appliquez regard 2 puis vous piochez une carte quand elle se résout même si au moins une de ces créatures a quitté le champ de bataille ou a été autrement retirée du combat. De même, une fois que la troisième capacité se déclenche, ces créatures gagnent +4/+4 quand elle se résout, même si au moins une de ces créatures a quitté le champ de bataille. Chacune de ces créatures qui a été retirée du combat mais se trouve toujours sur le champ de bataille gagne quand même +4/+4.
- Bien que les deuxième et troisième capacités des Héros d'un autre monde aient « party » dans leur texte anglais pour « équipe », aucune d'elles ne fait référence au « groupe » d'un joueur (une mécanique d'extensions précédentes qui emploie le terme « full party », mais une traduction différente, celle de « groupe complet »). Aucune confusion n'est possible dans la version française.

Hildibrand Manderville
{1}{W}
Créature légendaire : humain et détective
2/2
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand Hildibrand Manderville meurt, vous pouvez le lancer depuis votre cimetière comme une aventure jusqu'à la fin de votre prochain tour.
//ADV//
Ascension du gentilhomme
{2}{B}
Éphémère : aventure
Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps normales de l'Ascension du gentilhomme quand vous la lancez avec la permission de la capacité déclenchée d'Hildibrand Manderville. Vous devez payer son coût de mana (ou, si un autre effet l'autorise, un coût alternatif).

Hraesvelgr, dragon sacré
{4}{U}
Créature légendaire : ancêtre et dragon
5/5
Vol, vigilance, parade {2}
Aide de Shiva — Quand Hraesvelgr arrive et à chaque fois que vous lancez un sort non-créature, une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- La dernière capacité de Hraesvelgr 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.
- Une fois qu'une créature a été bloquée, la dernière capacité de Hraesvelgr ne la fait pas devenir non-bloquée.

Invocation : Ixion
{2}{W}
Créature-enchantement : saga et licorne
3/3
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — *Électrodisques* — Exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette saga quitte le champ de bataille.
II, III — Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. Vous gagnez 2 points de vie.
//
Initiative

- Si l'Invocation : Ixion quitte le champ de bataille avant que sa première capacité de chapitre 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'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir des cibles pour la deuxième ou la troisième capacité de chapitre de l'Invocation : Ixion. Cependant, si vous le faites et que toutes les cibles sont illégales 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.

Invocation : Kujata
{5}{R}
Créature-enchantement : saga et bovidé
7/5
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — *Foudre* — Ciblez jusqu'à deux créatures. Cette créature inflige 3 blessures à chacune d'elles.
II — *Glace* — Jusqu'à trois créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
III — *Feu* — Défaussez-vous d'une carte, puis piochez deux cartes. Quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière, cette créature inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à chaque adversaire.
//
Piétinement, célérité

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

Invocation : le bon roi Moggle Mog XII
{4}{W}
Créature-enchantement : saga et mog
4/4
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I — Créez deux jetons de créature 1/2 blanche Mog avec le lien de vie.
II, III — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie d'un jeton non-saga que vous contrôlez.
IV — Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque autre mog que vous contrôlez.
//
Vol, lien de vie

- La capacité déclenchée à retardement mise en place par les deuxième et troisième capacités de chapitre de l'Invocation : le bon roi Moggle Mog XII 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.
- Le nouveau jeton copie les caractéristiques originales du jeton copié comme indiqué par l'effet qui a créé ce jeton.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du nouveau jeton fonctionnent.

Invocation : sœurs Magus
{4}{G}
Créature-enchantement : saga et peuple fée
5/5
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I, II, III — Choisissez l'un au hasard —
• *Toutes ensemble !* — Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
• *Défense !* — Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée. Vous gagnez 3 points de vie.
• *Attaquez !* — Cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
//
Célérité

- Au moment où vous mettez l'une des capacités de chapitre de l'Invocation : sœurs Magus sur la pile, vous choisissez un mode au hasard. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quel mode a été choisi.
- Le choix aléatoire de mode pour les capacités de chapitre de l'Invocation : sœurs Magus est effectué avant que les cibles ne soient choisies.
- Dans le cas incroyablement rare où il n'y aurait pas de cible légale pour le premier ou le deuxième mode, ces modes ne peuvent pas être choisis au hasard. Comme le troisième mode ne nécessite pas de cible, il est toujours possible de le choisir.
- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » quand un permanent devrait subir des blessures ou être détruit n'est pas la même chose que régénérer ce permanent.
- Si un permanent qui devrait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.

Invocation : Valefore
{4}{U}
Créature-enchantement : saga et drakôn
5/4
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I — *Ailes supersoniques* — Chaque adversaire choisit une créature avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.
II, III, IV — Engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle.
//
Vol

- Pendant la résolution de la première capacité de chapitre de l'Invocation : Valefore, le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit une créature avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis les créatures choisies sont renvoyées dans les mains de leurs propriétaires simultanément.
- Si une créature 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.

Invocation : Valigarmanda
{3}{R}
Créature-enchantement : saga et drakôn
3/3
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I — Exilez une carte d'éphémère ou de rituel de chaque cimetière.
II, III, IV — Ajoutez {R} pour chaque marqueur « sapience » sur cette saga. Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel exilée par cette saga, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.
//
Vol, célérité

- Les deuxième, troisième et quatrième capacités de chapitre de l'Invocation : Valigarmanda ne sont pas des capacités de mana. Elles utilisent la pile et on peut y répondre.
- Vous lancez le sort pendant que la capacité se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.

Invocation : Yojimbo
{3}{W}
Créature-enchantement : saga et samouraï
5/5
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I — Exilez une cible, artefact, enchantement ou créature engagée qu'un adversaire contrôle.
II, III — Jusqu'à votre prochain tour, les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chacune de ces créatures.
IV — Créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'adversaires qui contrôlent une créature avec une force supérieure ou égale à 4.
//
Vigilance

- Lors des tours où l'effet de la deuxième ou de la troisième capacité de chapitre de l'Invocation : Yojimbo s'applique, vos adversaires peuvent choisir de ne pas attaquer avec une créature qui doit attaquer si possible tant qu'il n'y a pas d'autre joueur, planeswalker ou bataille que cette créature peut attaquer sans devoir payer de coût.
- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la quatrième capacité de chapitre de l'Invocation : Yojimbo se résout.

Kefka, chantre du chaos
{5}{B}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
6/6
Pendant votre tour, Kefka a l'indestructible.
Au début de votre étape de fin, exilez une carte au hasard du cimetière de chaque adversaire. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana. Puis chaque joueur qui possède un sort que vous avez lancé de cette manière perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Vous choisissez quels sorts lancer (le cas échéant) au moment où la dernière capacité de Kefka se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur leurs types sont ignorées.
- Les cartes que vous décidez de ne pas lancer de cette manière (ou que vous ne pouvez pas lancer de cette manière) restent en exil.
- Vous lancez les sorts l'un après l'autre, en choisissant les modes, les cibles, et ainsi de suite. Le dernier sort que vous lancez est le premier à se résoudre.
- 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, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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.

Kimahri, gardien valeureux
{2}{G}{U}
Créature légendaire : chat et guerrier
3/3
Vigilance
Émulattak — Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur Kimahri et engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Puis vous pouvez faire que Kimahri devienne une copie de cette créature, excepté que son nom est Kimahri, gardien valeureux et qu'elle a la vigilance et cette capacité.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Kimahri essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueur sur Kimahri, et Kimahri ne devient pas la copie de quoi que ce soit.
- Kimahri copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine, 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 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 copie quelque chose d'autre, Kimahri devient une copie de ce que cette créature copie, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée est un jeton, Kimahri copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées.

Krile Baldesion
{W}{U}
Créature légendaire : nain et sorcier
2/1
Lien de vie
Pistage éthéré — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte de créature ciblée avec une valeur de mana égale à la valeur de mana de ce sort depuis votre cimetière. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité de Krile Baldesion 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.
- Pour les sorts sur la pile avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
- 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.

La triade guerrière
{3}
Créature-artefact légendaire : dieu
5/5
Vol, piétinement, célérité
Tant qu'il y a moins de huit cartes dans votre cimetière,
La triade guerrière n'est pas une créature.
{T}, meulez une carte : Un joueur ciblé ajoute un mana
de la couleur de son choix.

- La dernière capacité de La triade guerrière n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- La capacité modificatrice de type qui peut faire que La triade guerrière ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, peu importe combien de cartes se trouvent dans votre cimetière. C'est toujours un sort de créature pendant qu'il est sur la pile.
- Au moment où La triade guerrière arrive sur le champ de bataille, le nombre de cartes dans votre cimetière détermine si les effets de remplacement qui affectent les créatures qui arrivent sur le champ de bataille s'appliquent à La triade guerrière.
- Quand La triade guerrière arrive sur le champ de bataille, le nombre de cartes dans votre cimetière détermine si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille.
- Si La triade guerrière cesse d'être une créature, elle perd le type créature et le type de créature dieu. Elle continue d'être un artefact légendaire.
- Les capacités de La triade guerrière fonctionnent tant qu'elle est sur le champ de bataille, que ce soit une créature ou non.
- Si La triade guerrière attaque ou bloque et qu'elle cesse d'être une créature, elle est retirée du combat. Elle ne revient pas au combat si elle redevient une créature plus tard pendant ce combat.
- Les marqueurs mis sur La triade guerrière restent sur elle quand elle n'est pas une créature, même s'ils n'ont aucun effet.
- Si un effet fait que La triade guerrière perd toutes ses capacités, sa capacité qui la fait cesser d'être une créature s'applique toujours le cas échéant.

Le Faucon, aéronef restauré
{2}{B}
Artefact légendaire : véhicule
4/3
Vol
À chaque fois que Le Faucon inflige des blessures de
combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier. Quand vous
faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte
de créature ciblée depuis votre cimetière.
{4}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée,
cette carte depuis votre cimetière.
Pilotage 2

- Vous ne choisissez pas une cible pour la deuxième capacité de Le Faucon au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez Le Faucon 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.

Locke Cole, chasseur de trésor
{1}{B}{R}
Créature légendaire : humain et gredin
2/3
Locke ne peut pas être bloqué par des créatures de force supérieure.
Piller — À chaque fois que Locke attaque, chaque joueur meule une carte. Si une carte de terrain a été meulée de cette manière, créez un jeton Trésor. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes.

- Une fois que Locke a été bloqué, changer sa force ou la force de la créature bloqueuse ne fait pas que Locke devienne non-bloqué.
- Tant qu'au moins un terrain a été meulé de cette manière, vous créez un jeton Trésor. Les cartes de terrain supplémentaires meulées en plus de la première ne vous font pas créer de trésors supplémentaires.
- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps normales du sort que vous lancez parmi ces cartes.
- Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Perdre le contrôle de Locke après le déclenchement de la dernière capacité n'affecte pas votre capacité à lancer un sort parmi les cartes meulées.
- Si vous lancez un sort parmi les cartes meulées à l'aide d'une autre permission, l'effet de Locke ne s'applique pas. Vous pouvez lancer un autre sort parmi les cartes meulées en utilisant la permission accordée par la dernière capacité de Locke.

Lulu, gardienne sévère
{2}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/3
À chaque fois qu'un adversaire vous attaque, choisissez une créature ciblée qui vous attaque. Mettez un marqueur « étourdissement » sur cette créature.
{3}{U} : Proliférez. *(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

- La première capacité de Lulu ne s'intéresse qu'au fait que des créatures vous attaquent vous, et non des planeswalkers que vous contrôlez ou des batailles que vous protégez.
- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Lyse Hext
{1}{W}{U}
Créature légendaire : humain et rebelle et moine
2/2
Prouesse *(À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)*
Les sorts non-créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Tant que vous avez lancé au moins deux sorts non-créature ce tour-ci, Lyse Hext a la double initiative.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts non-créature que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la deuxième capacité de Lyse Hext). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Les sorts non-créature qui ont été lancés avant que Lyse Hext n'arrive comptent. Par exemple, si Lyse Hext arrive pendant un tour où vous avez déjà lancé deux sorts non-créature, elle aura immédiatement la double initiative.

Magie de protection : Carapace
{1}{W}
Éphémère
Ciblez jusqu'à trois créatures. Mettez un marqueur « bouclier » sur chacune d'elles. *(Si une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » quand un permanent devrait subir des blessures ou être détruit n'est pas la même chose que régénérer ce permanent.
- Si un permanent qui devrait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.

- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.

Magie ultime : Lumière
{2}{W}
Éphémère
Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été lancé depuis l'exil, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.
Prédiction {2}{W} *(Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et à des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les règles de restriction de temps de cette carte. Si vous prédisez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisez une carte qui n'est pas un éphémère, vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Magie ultime : Météore
{5}{R}
Rituel
La Magie ultime : météore inflige 7 blessures à chaque créature. Si ce sort a été lancé depuis l'exil, pour chaque adversaire, choisissez un artefact ou un terrain que ce joueur contrôle. Détruisez les permanents choisis.
Prédiction {5}{R} *(Pendant votre tour, vous pouvez payer {2\} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et à des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.

- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les règles de restriction de temps de cette carte. Si vous prédisez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisez une carte qui n'est pas un éphémère, vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Maître Seymour
{2}{G}
Créature légendaire : humain et elfe et clerc
1/3
Au début du combat pendant votre tour, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de Maître Seymour sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.
{3}{G}{G} : Monstruosité X, X étant le nombre de marqueurs parmi les créatures que vous contrôlez. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

- Si Maître Seymour n'est plus sur le champ de bataille quand sa première capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 mettre sur la créature ciblée.
- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Maître Seymour se résout.
- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.
- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.

Matéria d'invocation
{2}{G}
Artefact : équipement
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Tant que cet équipement est attaché à une créature, vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.
La créature équipée gagne +2/+2 et a la vigilance et « {T} : Ajoutez {G}. »
Équipement {2}

- La Matéria d'invocation 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.
- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales pour les sorts lancés en utilisant la deuxième capacité et devez payer tous les coûts des sorts lancés de cette manière. Pour lancer un sort de cette manière, vous pouvez choisir de payer tout coût alternatif ou supplémentaire optionnels qu'il peut avoir (comme un coût de kick). Vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires.
- 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 pouvant être activées depuis votre main.

Mog, guerrier mog
{1}{R}{W}
Créature légendaire : mog et guerrier
1/2
Lien de vie
Danser — Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut se défausser d'une carte. Chaque joueur qui s'est défaussé d'une carte de cette manière pioche une carte. Si une carte de créature a été défaussée de cette manière, vous créez un jeton de créature 1/2 blanche Mog avec le lien de vie. Puis, si une carte non-créature a été défaussée de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque mog que vous contrôlez.

- Tant qu'au moins une carte de créature a été défaussée de cette manière, vous créez un jeton Mog, et tant qu'au moins une carte non-créature a été défaussée de cette manière, vous mettez un marqueur +1/+1 sur chaque mog que vous contrôlez. Les cartes de créatures supplémentaires défaussées en plus de la première n'entraînent pas la création de jetons Mog supplémentaires, et les cartes non-créature supplémentaires défaussées en plus de la première n'entraînent pas la création de marqueurs supplémentaires.

Œil de Nidhogg
{2}{B}
Enchantement légendaire : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée est un dragon noir avec une force et une endurance de base de 4/2, a le vol et le contact mortel et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*
Quand l'Œil de Nidhogg est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

- L'Œil de Nidhogg 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 sans définir une force et/ou une endurance de base s'appliquent à la créature 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.

- L’Œil de Nidhogg remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C’est juste un dragon noir. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), ainsi que tout autre type de carte qu’elle avait (comme enchantement).
- L’Œil de Nidhogg peut enchanter un permanent qui n’est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l’Œil de Nidhogg sera mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu’action basée sur l’état une fois que la créature cessera d’être une créature.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si l’Œil de Nidhogg lui devient attaché ou détaché pendant ce tour-là.
- Si, pendant l’étape de déclaration des attaquants d’un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu’elle ne peut pas attaquer, ou qu’elle n’a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu’elle n’a pas la célérité), alors elle n’attaque pas. S’il y a un coût associé à l’attaque d’une créature sur un joueur, son contrôleur n’est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n’est pas forcée d’attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu’elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l’a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l’un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu’un adversaire contrôle, une bataille qu’un adversaire protège, ou le joueur qui l’a incitée.
- Être incitée n’est pas une capacité que la créature a. Une fois qu’elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu’elle cesse d’être incitée. S’il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu’elle ne cesse d’être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l’un de vos adversaires qui ne l’a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d’inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu’un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Papalymo Totolymo
{W}{B}
Créature légendaire : nain et sorcier
1/2
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Papalymo Totolymo inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.
{4}, {T}, sacrifiez Papalymo Totolymo : Chaque adversaire qui a perdu des points de vie ce tour-ci sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu’il contrôle.

- La première capacité de Papalymo Totolymo 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.
- Pendant la résolution de la deuxième capacité de Papalymo Totolymo, le prochain adversaire dans l’ordre du tour qui a perdu des points de vie ce tour-ci choisit une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu’il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour qui a perdu des points de vie ce tour-ci fait de même. Puis toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément.

Pièce du destin
{1}{W}
Artefact
Quand cet artefact arrive, surveillez 1.
{3}{W}, {T}, exilez deux cartes de créature de votre cimetière, sacrifiez cet artefact : Un adversaire choisit une des cartes exilées. Vous mettez cette carte au-dessous de votre bibliothèque et renvoyez l'autre sur le champ de bataille engagée. Vous devenez le monarque.

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

Pouvoir de stagnation de la Lumière
{3}{U}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : une créature qu'un adversaire contrôle
Quand cette aura arrive, retirez la créature enchantée du combat. Puis piochez une carte pour chaque créature engagée que son contrôleur contrôle.
La créature enchantée perd toutes ses capacités et ne peut ni attaquer ni bloquer.

- Retirer la créature enchantée du combat ne la fait pas devenir dégagée.

Professeur Hôjô
{1}{G}
Créature légendaire : humain et scientifique
2/2
La première capacité activée que vous activez pendant votre tour qui cible une créature que vous contrôlez coûte {2} de moins à activer.
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez devient la cible d'une capacité activée, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- 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.
- La première capacité du Professeur Hôjô réduit uniquement la quantité de mana générique de la première capacité activée que vous activez pendant votre tour qui cible une créature. Par exemple, elle réduit un coût d'activation de {2} à {0} mais n'a aucun effet sur un coût d'activation de {G}.
- La dernière capacité du Professeur Hôjô se résout avant la capacité activée qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si cette capacité activée est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile.

Programme militaire SOLDAT
{2}{W}
Enchantement
Au début du combat pendant votre tour, choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez choisir les deux à la place.
• Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.
• Ciblez jusqu'à deux soldats que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'eux.

- ERRATUM : Dans la version française publiée du Programme militaire SOLDAT, le texte « Choisissez jusqu'à deux soldats que vous contrôlez » apparaît comme « Ciblez jusqu'à deux soldats que vous contrôlez ». Cette carte apparaît ici dans sa version corrigée
- Il n'y a aucun bonus supplémentaire si vous contrôlez plus d'un commandant.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.

Red XIII, fier protecteur
{1}{R}{G}
Créature légendaire : bête et guerrier
3/3
Vigilance, piétinement
Les autres créatures modifiées que vous contrôlez ont la vigilance et le piétinement. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*
Mémoire Cosmos — Quand Red XIII arrive, renvoyez une carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Une aura contrôlée par un autre joueur ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.
- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.

Rikku, gardienne ingénieuse
{2}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
2/3
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur une créature, jusqu'à la fin du tour, cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures que vos adversaires contrôlent.
Voler — {1}, {T} : Déplacez un marqueur d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle sur une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Une fois qu'une créature a été bloquée, la première capacité de Rikku ne la fait pas devenir non-bloquée.
- Pour déplacer un marqueur d'un permanent à un autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.

Sabin, expert en arts martiaux
{4}{R}
Créature légendaire : humain et noble et moine
4/3
Double initiative
Blitz — {2}{R}{R}, défaussez-vous d'une carte. *(Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)*
Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en utilisant sa capacité de blitz.

- Si vous choisissez de payer le coût de blitz à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut y répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de blitz uniquement si vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
- Si vous payez le coût de blitz pour lancer un sort de créature, ce permanent est sacrifié uniquement s'il est encore sur le champ de bataille quand cette capacité déclenchée se résout. S'il meurt ou qu'il va dans une autre zone avant ça, il reste là où il se trouve.
- Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec le blitz à moins qu'une autre capacité ne vous dise de le faire.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou devient une copie d'une créature dont le coût de blitz a été payé, la copie n'a pas la célérité, n'est pas sacrifiée, et son contrôleur ne pioche pas de carte quand elle meurt.
- La capacité déclenchée qui permet à son contrôleur de piocher une carte se déclenche quand elle meurt pour n'importe quelle raison, pas seulement quand vous la sacrifiez pendant l'étape de fin.

Seigneur Jyscal Guado
{1}{W}
Créature légendaire : esprit et clerc
2/1
Vol
Au début de chaque étape de fin, si vous avez mis un marqueur sur une créature ce tour-ci, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

- La dernière capacité du Seigneur Jyscal Guado vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous avez mis un marqueur sur une créature ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Une fois que votre étape de fin commence, il est trop tard pour mettre un marqueur sur une créature afin de provoquer le déclenchement de cette capacité.

Séphiroth, héros déchu
{3}{R}{W}
Créature légendaire : humain et avatar et soldat
7/5
Cellules de Jénova — À chaque fois que Séphiroth attaque, vous pouvez mettre un marqueur « cellule » sur une créature ciblée. Jusqu'à la fin du tour, chaque créature modifiée que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 7/5. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*
Réunion — {3}, sacrifiez une créature modifiée : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, cette carte depuis votre cimetière.

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

- Une aura contrôlée par un autre joueur ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.
- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.

Setzer, flambeur errant
{1}{B}{R}
Créature légendaire : humain et gredin et pilote
2/2
Quand Setzer arrive, créez Le Blackjack, un jeton d'artefact légendaire 3/3 incolore Véhicule avec le vol et pilotage 2.
À chaque fois qu'un véhicule que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, jouez à pile ou face.
À chaque fois que vous gagnez à pile ou face, créez deux jetons Trésor engagés.

- Certains effets qui instruisent un joueur de jouer à pile ou face s'intéressent uniquement au fait que la pièce retombe sur pile ou face. Normalement, ces effets ne font pas qu'un joueur gagne ou perd ce pile ou face.

Shadow, assassin mystérieux
{2}{B}
Créature légendaire : humain et assassin
3/3
Contact mortel
Lancer — À chaque fois que Shadow inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier un autre permanent non-terrain. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes et chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana du permanent sacrifié.

- Utilisez la valeur de mana du permanent sacrifié au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de points de vie que chaque adversaire perd.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Siegfried, épéiste réputé
{3}{B}
Créature légendaire : humain et guerrier et gredin
2/2
Menace
Quand Siegfried arrive, meulez trois cartes. Puis mettez X marqueurs +1/+1 sur Sigfried, X étant deux fois le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Siegfried se résout.

Sifflement de Yuna
{1}{G}{G}
Éphémère
Révélez 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. Quand vous révélez une carte de créature de cette manière, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana de cette carte.

- Vous ne choisissez pas de cible pour le Sifflement de Yuna au moment où vous le lancez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous révélez une carte de créature 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.
- Si la carte révélée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Sin, cataclysme sans fin
{5}{G}{U}
Créature légendaire : léviathan et avatar
5/5
Vol, piétinement
Au moment où Sin arrive, retirez tous les marqueurs de n'importe quel nombre d'artefacts, de créatures et d'enchantements. Sin arrive avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant deux fois le nombre de marqueurs retirés de cette manière.
Quand Sin meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis mélangez cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire.

- La dernière capacité de Sin met tous les marqueurs qui étaient sur Sin sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de Sin ne vous fait pas déplacer des marqueurs de Sin sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que Sin avait sur lui quand il est mort.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithe (« À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur L'Ozolithe. ») quand la dernière capacité de Sin se résout, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithe et la créature ciblée.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Sin essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Sin reste dans la zone où il est allé quand il est mort (qui est d'ordinaire le cimetière).

Souffle nasal
{3}{R}
Rituel
Chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher cinq cartes. Puis le Souffle nasal inflige 5 blessures à chaque adversaire qui s'est défaussé de sa main de cette manière.
Flashback {5}{R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- Un joueur peut choisir de se défausser de sa main même si sa main ne contient aucune carte. Le Souffle nasal inflige quand même 5 blessures à ce joueur s'il choisit de se défausser de sa main vide.

Sphérier
{1}{G}
Enchantement
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
Apprendre une compétence — Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ont la portée et le piétinement.

- Une fois qu'une créature qui a la portée grâce à la dernière capacité du Sphérier a bloqué une créature, lui retirer tous ses marqueurs +1/+1 ou faire que le Sphérier quitte le champ de bataille ne fait pas que cette créature cesse de bloquer.

Strago et Relm
{2}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/3
Peindre et Magie bleue — {2}{R}, {T} : Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère, de rituel ou de créature. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez cette créature. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous lancez la carte pendant que la capacité de Strago et Relm se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur ses types sont ignorées.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Tataru Taru
{1}{W}
Créature légendaire : nain et conseiller
0/3
Quand Tataru Taru arrive, vous piochez une carte et un adversaire ciblé peut piocher une carte.
Trésorière des Héritiers — À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si ce n'est pas le tour de ce joueur, créez un jeton Trésor engagé. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où la première capacité de Tataru Taru essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Terra, symbole d'espoir pour le monde
{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier et guerrier
3/3
Transe — Au début du combat pendant votre tour, meulez deux cartes. Terra acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que Terra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière, engagée, une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Terra au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {2} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Thancred Waters
{4}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/5
Flash
Garde royale — Quand Thancred Waters arrive, un autre permanent légendaire ciblé que vous contrôlez acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez Thancred Waters.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Thancred Waters acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Si Thancred Waters quitte le champ de bataille ou si vous en perdez le contrôle avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent légendaire ciblé n'acquiert pas l'indestructible.
- La dernière capacité de Thancred Waters 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.

Tidus, gardien de Yuna
{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/3
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez déplacer un marqueur d'une créature ciblée que vous contrôlez sur une deuxième créature ciblée que vous contrôlez.
Encourager — À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez avec des marqueurs sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte et proliférer. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Pour déplacer un marqueur d'un permanent à un autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.

- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.

- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.

- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Tifa, experte en arts martiaux
{1}{R}{G}{W}
Créature légendaire : humain et moine
4/4
Mêlée *(À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)*
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 7 inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Si c'est la première phase de combat pendant votre tour, il y a une phase de combat supplémentaire après cette phase.

- Vous déterminez la taille du bonus au moment où la capacité de mêlée se résout. Comptez chaque adversaire que vous avez attaqué avec au moins une créature. Peu importe si les créatures attaquantes

attaquent toujours ou si elles sont toujours sur le champ de bataille. Peu importe aussi si l'adversaire que vous avez attaqué est toujours dans la partie.

- Le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué un joueur n'a pas d'importance, seulement le fait que vous ayez attaqué un joueur avec au moins une créature. Par exemple, si vous attaquez un joueur avec Tifa et un autre joueur avec cinq créatures, Tifa gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- La mêlée se déclenche si la créature avec la mêlée attaque un planeswalker ou une bataille. Cependant, l'effet ne compte que les adversaires (et pas les planeswalkers ou les batailles) que vous avez attaqués avec au moins une créature pour déterminer le bonus.
- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes, donc elles ne comptent pas pour l'effet de la mêlée. De même, si une créature avec la mêlée arrive sur le champ de bataille attaquante, la mêlée ne se déclenche pas.
- La dernière capacité de Tifa s'intéresse à la force de chaque créature individuelle qui a infligé des blessures de combat à un joueur, pas à leur force totale.
- La dernière capacité de Tifa 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.

Transformation des chimères en magilithes
{3}{B}
Éphémère
Exilez le cimetière de chaque adversaire. Quand vous faites ainsi, choisissez jusqu'à une carte de créature ciblée exilée de cette manière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un artefact et qu'il perd tous ses autres types de carte.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la Transformation des chimères en magilithes au moment où vous la lancez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous exilez le cimetière de chaque adversaire 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.
- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte a pu être à tout moment avant d'être exilée.
- Le jeton est un artefact à la place de ses autres types. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Transposition
{2}{B}
Éphémère
Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Vous perdez 1 point de vie. Si ce sort a été lancé depuis votre main, créez un jeton de créature 0/1 noire Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, ce jeton inflige 1 blessure à chaque adversaire. »
Rebond *(Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

- La capacité du jeton Sorcier 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.
- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas parce qu'un effet vous l'interdit, la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque, y compris parce qu'il a été contrecarré, ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

Tromell, majordome de Seymour
{2}{G}
Créature légendaire : elfe et conseiller
2/3
Chaque autre créature non-jeton que vous contrôlez arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
{1}, {T} : Proliférez X fois, X étant le nombre de créatures non-jeton que vous contrôlez qui sont arrivées ce tour-ci. *(Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Tromell se résout. Pour déterminer cette valeur, regardez les créatures non-jeton que vous contrôlez et comptez chacune qui est arrivée ce tour-ci. Peu importe si elles étaient des créatures quand elles sont arrivées ou qui les contrôlait quand elles sont arrivées.
- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.

- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Lorsque vous proliférez plusieurs fois, les joueurs ne peuvent pas répondre entre la première fois et la deuxième fois que vous proliférez, et ainsi de suite.
- Si vous proliférez plusieurs fois, vous n'êtes pas forcé de choisir les mêmes joueurs et/ou permanents pour leur donner des marqueurs supplémentaires à chaque fois.

Umaro, yeti peu docile
{5}{R}
Créature légendaire : yeti et berserker
6/6
Piétinement
Au début du combat pendant votre tour, choisissez l'un au hasard —
• Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
• Défaussez-vous de votre main, puis piochez quatre cartes.
• Umaro inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

- Au moment où vous mettez la capacité déclenchée d'Umaro sur la pile, vous choisissez un mode au hasard. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quel mode a été choisi.
- Dans le cas incroyablement rare où il n'y aurait pas de cible légale pour le dernier mode, ce mode ne peut pas être choisi. Les deux premiers modes peuvent toujours être choisis.

Urianger Augurelt
{W}{U}
Créature légendaire : elfe et conseiller
1/3
À chaque fois que vous jouez un terrain depuis l'exil ou que vous lancez un sort depuis l'exil, vous gagnez 2 points de vie.
Tirage de carte — {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez l'exiler face cachée.
Dévoilement de carte — {T} : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes exilées par Urianger Augurelt. Les sorts que vous lancez de cette manière coûtent {2} de moins à lancer.

- La première capacité d'Urianger Augurelt 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. (Jouer un terrain n'utilise pas la pile.)
- 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 d'Urianger Augurelt.

- Si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous pouvez la jouer uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain restante ce tour-ci.
- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts que vous lancez avec la permission accordée par la dernière capacité d'Urianger Augurelt.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la dernière capacité d'Urianger Augurelt). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Vengeur, chien de Shadow
{2}{B}{B}
Créature légendaire : chien
4/3
Menace
Les assassins que vous contrôlez ont la menace.
À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature légendaire, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille, engagée et attaquante, depuis votre cimetière.

- Au moment où Vengeur revient sur le champ de bataille grâce à sa capacité déclenchée, vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille il attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que vos créatures légendaires.
- Bien que la dernière capacité de Vengeur fasse qu'il arrive attaquant, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive attaquant.

Vincent, expiateur vengeur
{2}{R}
Créature légendaire : assassin
3/3
Menace
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur Vincent.
Chaos — À chaque fois que Vincent inflige des blessures de combat à un adversaire, il inflige autant de blessures à chaque autre adversaire si la force de Vincent est supérieure ou égale à 7.

- Les blessures infligées par Vincent grâce à sa dernière capacité ne sont pas des blessures de combat et ne provoquent donc pas à nouveau le déclenchement de la capacité.
- La dernière capacité de Vincent ne s'intéresse pas à la valeur de la force de Vincent quand il inflige des blessures de combat à un adversaire ; le seul moment où la valeur de sa force compte est lors de la résolution de la capacité. Par exemple, si la force de Vincent était 7 lorsqu'il a infligé des blessures de combat à un adversaire mais qu'elle a été réduite à 6 juste avant la résolution de sa dernière capacité, il n'infligera pas de blessures supplémentaires quand sa dernière capacité se résoudra.

- Si Vincent n’est pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer s’il inflige des blessures à chaque autre adversaire.

Wakka, gardien pieux
{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
4/4
Portée, piétinement
À chaque fois que Wakka inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez jusqu’à un artefact ciblé que ce joueur contrôle et mettez un marqueur +1/+1 sur Wakka.
Capitaine de blitzball — Au début de votre étape de fin, si un marqueur a été mis sur Wakka ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

- Vous n’êtes pas contraint de choisir une cible pour la deuxième capacité de Wakka. 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 mettrez pas de marqueur sur Wakka.
- La dernière capacité de Wakka vérifie au moment où elle devrait se déclencher si un marqueur a été mis sur Wakka ce tour-ci. Si ce n’est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Une fois que votre étape de fin commence, il est trop tard pour mettre un marqueur sur Wakka afin de provoquer le déclenchement de cette capacité.

Y’shtola, sorcière
{1}{W}{U}{B}
Créature légendaire : chat et psychagogue
2/4
Vigilance
Au début de chaque étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, vous piochez une carte.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3, Y’shtola inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

- La deuxième capacité de Y’shtola vérifie au moment où elle devrait se déclencher si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci. Si ce n’est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Une fois qu’une étape de fin commence, il est trop tard pour faire perdre des points de vie à un joueur afin de provoquer le déclenchement de cette capacité.
- La dernière capacité de Y’shtola 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.
- Pour les sorts sur la pile avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.

Yuffie, chasseuse de matérias
{2}{R}
Créature légendaire : humain et ninja
3/3
Ninjutsu {1}{R} *({1}{R}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)*
Quand Yuffie arrive, acquérez le contrôle d'un artefact non-créature ciblé tant que vous contrôlez Yuffie. Puis vous pouvez attacher un équipement que vous contrôlez à Yuffie.

- La capacité de ninjutsu ne peut être activée qu'après la déclaration des bloqueurs. Avant cela, les créatures attaquantes ne sont ni bloquées ni non-bloquées.
- Au moment où vous activez la capacité de ninjutsu de Yuffie, vous révélez Yuffie depuis votre main et vous renvoyez la créature attaquante. Yuffie n'est pas mise sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité. Si Yuffie quitte votre main avant cela, alors elle n'arrive pas du tout.
- Yuffie arrive attaquant le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la créature renvoyée attaquait. C'est une règle spécifique au ninjutsu. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquante, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille elle attaque.
- Même si Yuffie arrive attaquante quand sa capacité de ninjutsu se résout, elle n'est jamais déclarée comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- La capacité de ninjutsu peut être activée pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat. Si vous attendez jusqu'à après l'étape de déclaration des bloqueurs, comme toutes les blessures de combat sont infligées en même temps, Yuffie n'inflige normalement pas de blessures de combat.
- Si au moins une créature en combat a l'initiative ou la double initiative, vous pouvez activer la capacité de ninjutsu de Yuffie pendant l'étape des blessures de combat d'initiative. Dans ce cas, Yuffie infligera des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale, même si elle a l'initiative.
- Si vous perdez le contrôle de Yuffie ou qu'elle quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle de l'artefact non-créature ciblé.
- Si la cible de la dernière capacité de Yuffie 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 n'attachez pas d'équipement à Yuffie.
- Vous ne pouvez pas utiliser la dernière capacité de Yuffie pour essayer d'attacher un équipement à Yuffie si cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.

Yuna, Grand Invokeur
{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et clerc
1/5
Osmose — {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Quand vous lancez votre prochain sort de créature ce tour-ci, cette créature arrive avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.
À chaque fois qu'un autre permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, s'il avait au moins un marqueur sur lui, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

- La dernière capacité de Yuna compte tous les marqueurs qui étaient sur le permanent, pas seulement les marqueurs +1/+1.

© SQUARE ENIX ©2025 Wizards of the Coast LLC. Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, La Nouvelle-Capenna, Kamigawa, Dominaria, La Guerre Fratricide, Phyrexia, Eldraine et Ixalan sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.