

Notes de publication *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*

Compilées par Jess Dunks et Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 23 juin 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 | Marvel's Spider-Man* portant le code d'extension SPM 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*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonne*, *Le casse du siècle*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Aetherdrift*, *Tarkir : la tempête des dragons*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Aux portes des Éternités* et *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*.

Les cartes *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* portant les codes d'extension SPE et MAR sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est déjà autorisée.

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.

Nouvelle capacité mot-clé : lanceur de toile

Que serait une extension mettant Spider-Man à l'honneur sans cartes représentant des héros qui se balancent au bout d'un fil ? Le lanceur de toile est une nouvelle capacité mot-clé qui permet aux joueurs de lancer une carte avec le lanceur de toile à coût réduit s'ils renvoient aussi dans leur main une créature engagée qu'ils contrôlent.

Sens d'araignée

{1} {U}

Éphémère

Lanceur de toile {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {U} si vous renvoyez aussi une créature engagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.*)

Contrecarrez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel ou capacité déclenchée.

Scarlet Spider, Ben Reilly

{1} {R} {G}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

4/3

Lanceur de toile {R} {G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {R}{G} si vous renvoyez aussi une créature engagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.*)

Piétinement

Sauvetage sensationnel — Si Scarlet Spider a été lancé en utilisant le lanceur de toile, il arrive avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant la valeur de mana de la créature renvoyée.

- Le lanceur de toile représente un coût alternatif. Si un autre effet vous autorise à jouer une carte pour un coût alternatif différent, y compris « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas également choisir de payer son coût de lanceur de toile. Si des coûts supplémentaires d'autres sources sont appliqués, vous devez les payer.
- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous lancez un sort avec le lanceur de toile. Pour les créatures, cela signifie d'ordinaire que vous devez les lancer pendant une phase principale de votre tour, tant que la pile est vide.
- La créature que vous renvoyez doit être engagée au moment où vous payez les coûts, mais elle ne doit pas nécessairement l'être avant que vous ne commençiez à lancer le sort. Par exemple, si vous engagez une créature avec une capacité de mana pour payer une partie du coût de lanceur de toile du sort, vous pouvez aussi renvoyer cette créature dans votre main pour payer le coût.
- Si un permanent a une capacité qui se déclenche quand le permanent que vous renvoyez quitte le champ de bataille, cette capacité est mise sur la pile une fois que vous avez fini de lancer le sort, et elle se résout avant ce sort.

Nouvelle capacité mot-clé : désordre

Un héros qui plonge dans l'action ne serait pas complet sans des méchants qui sèment la pagaille, et c'est exactement ce qu'ils peuvent faire avec la nouvelle capacité mot-clé désordre !

L'Essaim, être constitué d'abeilles

{2}{B}

Créature légendaire : insecte et méchant

2/2

Flash

Vol

Désordre {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {B} si vous vous en êtes défaussé ce tour-ci. Les règles de restriction de temps s'appliquent quand même.*)

- Le désordre représente un coût alternatif qui peut être payé pour lancer un sort depuis votre cimetière si vous vous êtes défaussé de la carte avec le désordre ce tour-ci. Vous devez payer les coûts supplémentaires que le sort a.
 - Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous lancez un sort avec le désordre. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer une carte de créature avec le désordre que vous ne pourriez pas lancer normalement pendant le tour d'un adversaire, même si vous vous défaussez de cette carte pendant le tour d'un adversaire.
-

Nouvelle capacité mot-clé : ∞ (le symbole de l'infini)

Une des nouvelles cartes de cette extension, La Pierre de l'Âme, possède le symbole de l'infini. Elle possède aussi une capacité qui vous permet de « maîtriser la Pierre de l'Âme. » Cette nouvelle capacité mot-clé accorde la capacité listée tant que La Pierre de l'Âme est maîtrisée.

La Pierre de l'Âme

{1}{B}

Artefact légendaire : infinité et pierre

Indestructible

{T} : Ajoutez {B}.

{6}{B}, {T}, exilez une créature que vous contrôlez :

Maîtrisez La Pierre de l'Âme. (*Une fois maîtrisée, sa capacité ∞ est active.*)

∞ — Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- « Maîtrisée » est une désignation que possède le permanent une fois qu'une capacité vous instruit de le maîtriser. Elle n'a pas de signification spéciale de règle, en dehors du fait d'être une désignation que la capacité ∞ (et, en théorie, d'autres effets) peut voir.
 - Tant qu'elle n'est pas maîtrisée, La Pierre de l'Âme n'a pas la capacité listée après le symbole de l'infini. Elle n'a pas non plus cette capacité dans toute autre zone que le champ de bataille.
 - Être maîtrisée n'est pas copiable. Si quelque chose d'autre devient une copie de La Pierre de l'Âme, elle doit être maîtrisée séparément. De même, si La Pierre de l'Âme est déjà maîtrisée et qu'elle devient une copie d'autre chose, elle reste maîtrisée, même s'il est très probable que cela ne sera pas pertinent tant que l'effet de copie durera.
-

Retour de mécanique : conniver

Quand ils ne sèment pas le désordre, les méchants complotent souvent pour étendre leur pouvoir. La mécanique de conniver fait son retour dans cette extension pour représenter les méchants qui reprennent le dessus au moyen de stratagèmes sournois.

Vigie bandit

{1}{U/B}

Créature : humain et gredin et méchant

0/3

Quand cette créature arrive, une créature ciblée que vous contrôlez connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature connive commence à se résoudre, aucun joueur ne peut exécuter d'autre action jusqu'à ce que ce soit fait. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature qui connive après que vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
- Si aucune carte n'est défaussée, probablement parce que la main de ce joueur est vide et qu'un effet indique qu'il ne peut pas piocher de cartes, la créature qui connive ne reçoit pas de marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Si vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez un marqueur +1/+1 sur rien. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive » se déclenchent.

Retour de terme de jeu : modifié

Modifié est une autre mécanique qui fait son retour dans cette extension. Certaines cartes de cette extension vous récompensent pour avoir amélioré vos créatures en faisant référence à des créatures « modifiées ». Une créature que vous contrôlez est considérée comme modifiée si elle a au moins un marqueur sur elle, si elle est équipée, ou si elle est enchantée par une aura que vous contrôlez.

Placard à costumes

{1}{W}

Artefact

Cet artefact arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Déplacez un marqueur +1/+1 de cet artefact sur une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur cet artefact. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

- Une aura contrôlée par un adversaire 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.

Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso

Les cartes recto-verso reviennent, avec certaines modifications mécaniques apportées à leur fonctionnement. Les cartes recto-verso de cette extension sont des cartes modales recto-verso, ce qui veut dire que vous pouvez lancer l'une ou l'autre face depuis votre main, et qu'elles ont en prime une capacité qui leur permet de se transformer. Précédemment, les cartes modales recto-verso ne pouvaient pas se transformer, mais un nouveau changement de règle va les autoriser à le faire du moment que leur autre face est un permanent. Ce changement affecte également les cartes recto-verso modales plus anciennes.

Peter Parker
{1}{W}
Créature légendaire : humain et scientifique et héros
0/1
Quand Peter Parker arrive, créez un jeton de créature 2/1 verte Araignée avec la portée.
{1}{G}{W}{U} : Transformez Peter Parker. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
//
L'incroyable Spider-Man
{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : araignée et humain et héros
4/4
Vigilance, portée
Chaque sort légendaire que vous lancez qui a au moins une couleur a lanceur de toile {G}{W}{U}. (*Vous pouvez lancer un sort pour son coût de lanceur de toile si vous renvoyez aussi une créature engagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.*)

Jouer avec des cartes modales recto-verso

- Pour déterminer s'il est légal de jouer une carte modale recto-verso, vous ne tenez compte que des caractéristiques de la face que vous jouez et vous ignorez les caractéristiques de l'autre face. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, vous ne pouvez pas lancer Peter Parker, mais vous pouvez quand même lancer L'incroyable Spider-Man.
- Si un effet vous permet de jouer un terrain ou de lancer un sort d'un groupe de cartes, vous pouvez jouer ou lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso qui répond aux critères de cet effet. Par exemple, si un effet vous permet de lancer des sorts d'araignée depuis votre cimetière, vous pouvez lancer L'incroyable Spider-Man, mais pas Peter Parker.
- Si un effet vous permet de mettre une carte avec des caractéristiques particulières sur le champ de bataille sans vous instruire de la jouer ou de la lancer, vous ne tenez compte que des caractéristiques du recto d'une carte modale recto-verso pour voir si cette carte est admissible. Si c'est le cas, elle arrive sur le champ de bataille recto visible.
- La valeur de mana d'une carte modale recto-verso est basée sur les caractéristiques de la face dont vous tenez compte. Sur la pile ou le champ de bataille, tenez compte de la face qui est visible. Dans toutes les autres zones, ne tenez compte que du recto. C'est différent de la manière dont la valeur de mana des autres cartes recto-verso est déterminée.
- Une carte modale recto-verso ne peut pas être transformée ni être mise sur le champ de bataille transformée. C'est une modification de l'ancienne règle. Si un effet vous instruit de transformer une carte modale recto-verso sur le champ de bataille, elle se transforme uniquement si son autre face a un type de

permanent (autrement dit, si son autre face n'est pas un éphémère ou un rituel). Si ce n'est pas le cas, elle ne se transforme pas. De même, si un effet essaie de mettre une carte modale recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle arrive transformée si son verso a un type de permanent. Si ce n'est pas le cas, elle reste simplement dans sa zone actuelle.

Informations générales sur les cartes recto-verso

- Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, la carte ci-dessus n'a que les caractéristiques de Peter Parker dans le cimetière, même si c'est L'incroyable Spider-Man qui était sur le champ de bataille.
- Si un effet invite un joueur à choisir un nom de carte, le nom d'une des deux faces peut être choisi. Si cet effet ou une capacité liée fait référence à un sort du nom choisi qui est lancé et/ou à un terrain du nom choisi qui est joué, il ne considère que le nom choisi, pas le nom de l'autre face.
- 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.
- L'une ou les deux faces d'une carte recto-verso peut inclure un rappel de ce qui se trouve sur l'autre face. Ce rappel de règle n'a aucun effet sur le jeu.
- Chaque carte recto-verso a une icône dans le coin supérieur gauche de chaque face. Pour les cartes modales recto-verso de cette extension, ces icônes représentent un triangle noir au recto, et un double triangle blanc au verso.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN* :

Agent Venom
{2}{B}
Créature légendaire : symbiote et soldat et héros
2/3
Flash
Menace
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si votre Agent Venom meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
-

Appareil photo de Peter Parker

{1}

Artefact

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

{2}, {T}, retirez un marqueur « pellicule » de cet artefact : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- 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. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- La capacité de l'Appareil photo de Peter Parker cible une capacité qui est sur la pile et crée une autre occurrence de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
- La source de la copie est la même que la source de la capacité originale.
- Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
- Si la capacité 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 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.
- 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. Si une capacité déclenchée vous demande de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie séparément.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de La Tache, portail vivant est copiée et que quatre cartes sont exilées, elles reviennent toutes quand La Tache, portail vivant meurt.
- 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. Si une capacité essaie de créer un jeton qui est une copie de « la carte exilée », elle crée un jeton pour chaque carte exilée de cette manière qui est une copie de cette carte exilée.

Arachne, tisseuse psionique

{2}{W}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

3/3

Lanceur de toile {W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {W} si vous renvoyez aussi une créature engagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.*)

Au moment où Arachne arrive, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez un type de carte autre que créature.

Les sorts du type choisi coûtent {1} de plus lancer.

- Les types de carte autres que créature incluent artefact, bataille, enchantement, éphémère, de clan, planeswalker et rituel. Techniquement, vous pourriez aussi choisir terrain, mais cela n'aurait aucun effet étant donné que les terrains ne sont jamais lancés (c'est vrai aussi pour les types de carte qui n'apparaissent pas dans la plupart des parties, comme plan ou machination).
- Vous ne pouvez pas choisir de sous-type, qu'il s'agisse de types de créature tels qu'araignée ou héros, de types d'artefact comme trésor ou nourriture, ou encore de types d'enchantement comme aura.

Bagel tartiné

{1}

Artefact : nourriture

Partager — {W}, {T}, sacrifiez cet artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée. Piochez une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Bâfrer — {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

- Vous pouvez activer la première capacité du Bagel tartiné sans cible. Dans ce cas, vous ne piochez qu'une carte quand elle se résout.
- Si vous choisissez une cible pour la première capacité et que cette cible est illégale au moment où la capacité se résout, la capacité est retirée de la pile et vous ne piochez pas de carte.

Black Cat, voleuse rusée

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et gredin et méchant

2/3

Quand Black Cat arrive, regardez les neuf cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez deux d'entre elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez jouer les cartes exilées tant qu'elles restent exilées. Du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer des sorts de cette manière.

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière.

- S'il reste moins de neuf cartes dans la bibliothèque de l'adversaire au moment où la capacité se résout, vous regardez toutes les cartes restantes.
-

Bouffon vert, revenant
{3}{B}{R}
Créature légendaire : gobelin et humain et méchant
3/3
Vol, contact mortel
À chaque fois que le Bouffon vert attaque, défaussez-vous d'une carte. Puis piochez une carte pour chaque carte dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci.

- La dernière capacité du Bouffon vert compte le nombre de cartes dont vous vous êtes défaussé précédemment ce tour-ci, y compris celle dont vous vous défaussez pour la propre capacité du Bouffon vert. Peu importe si le Bouffon vert était ou non sur le champ de bataille au moment où les cartes ont été défaussées.
-

Carapace biorganique
{2}{W}{U}
Artefact : équipement
Quand cet équipement arrive, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte pour chaque créature modifiée que vous contrôlez. » (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)
Équipement {2}

- Le nombre de créatures modifiées que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité se résout, pas au moment où les blessures ont été infligées.
-

Carnage, chaos écarlate
{2}{B}{R}
Créature légendaire : symbiote et méchant
4/3
Piétinement
Quand Carnage arrive, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle acquiert « Cette créature attaque à chaque combat si possible » et « Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-la. »
Désordre {B}{R}

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
- Si la créature renvoyée ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou qu'elle est arrivée sous votre contrôle ce tour-ci), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût

associé à son attaque, vous n'êtes pas forcés de payer ce coût et, par conséquent, elle n'est pas obligée d'attaquer dans ce cas non plus.

Carnage maximum

{4}{R}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I — Jusqu'à votre prochain tour, chaque créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.

II — Ajoutez {R}{R}{R}.

III — Cette saga inflige 5 blessures à chaque adversaire.

- La première capacité de chapitre du Carnage maximum affecte toutes les créatures jusqu'à votre prochain tour, qu'elles aient été ou non sur le champ de bataille au moment où la capacité s'est résolue.
 - Si une créature sous les effets de la première capacité de chapitre ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou qu'elle est arrivée sous votre contrôle ce tour-ci), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcés de payer ce coût et, par conséquent, elle n'est pas obligée d'attaquer dans ce cas non plus.
 - Cependant, si une telle créature ne peut pas attaquer d'autres joueurs que vous, elle doit vous attaquer (à moins que vous ne la contrôlez) ou un planeswalker ou une bataille qu'elle peut attaquer.
 - Bien que les effets de la première capacité de chapitre soient les mêmes que ceux de l'action mot-clé inciter, cette capacité ne fait pas que des créatures deviennent incitées. Les effets qui font référence à des « créatures incitées » ne s'appliquent pas.
-

Docteur Octopus, maître stratège

{5}{U}{B}

Créature légendaire : humain et scientifique et méchant

4/8

Les autres méchants que vous contrôlez gagnent +2/+2.

La taille maximale de votre main est huit.

Au début de votre étape de fin, si vous avez moins de huit cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

- Votre taille de main maximale est uniquement vérifiée pendant l'étape de nettoyage de votre tour. À tout autre moment, vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes en main.
- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de leur création. Par exemple, si vous mettez le Livre de sorts (un artefact qui dit que vous n'avez pas de taille de main maximale) sur le champ de bataille et que vous mettez ensuite Docteur Octopus, maître stratège sur le champ de bataille, votre taille de main maximale sera huit. Cependant, si ces permanents arrivent dans l'ordre inverse, vous n'aurez pas de taille de main maximale.
- Le nombre de cartes que vous piochez au final peut être affecté par des effets de remplacement. Par exemple, si vous avez six cartes en main au moment où la dernière capacité du Docteur Octopus se résout et que vous contrôlez aussi la Réverbération de pensée (un enchantement avec « Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place. »), vous piocherez quatre cartes au total.

Eddie Brock

{2}{B}

Créature légendaire : humain et héros et méchant

3/3

Quand Eddie Brock arrive, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière.

{3}{B}{R}{G} : Transformez Eddie Brock. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

Venom, protecteur mortel

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

Créature légendaire : symbiote et héros et méchant

5/5

Menace, piétinement, célérité

À chaque fois que Venom attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, piochez X cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant la valeur de mana de la créature sacrifiée.

- Si une créature ou une carte de la main ou du cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Electro, batterie électrique d'assaut

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et méchant

2/3

Vol

Vous ne perdez pas le mana rouge non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, ajoutez {R}.

Quand Electro quitte le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, il inflige X blessures à un joueur ciblé.

- Vous pouvez conserver le mana rouge non dépensé indéfiniment tant qu'Electro est sous votre contrôle. Cela veut dire que si vous ajoutez un mana rouge pendant une étape ou une phase, vous pouvez le dépenser pendant une future étape ou phase, ou encore pendant un autre tour. Vous perdrez quand même les autres types de mana non dépensés à la fin de chaque étape et de chaque phase.
- Si un mana rouge que vous ajoutez a certaines restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit avec la dernière capacité de l'Arène de gloire), elles s'appliqueront à ce mana quel que soit le moment où vous le dépenserez.
- Une fois qu'Electro quitte le champ de bataille, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana rouge que vous avez avant que vous ne le perdiez normalement. Il n'y a aucune pénalité associée, à part la perte du mana.

- La dernière capacité d'Electro se déclenche sans nécessiter de cible. Vous choisissez la valeur de X au moment où cette capacité se résout. Si vous payez le mana, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la cible de cette capacité à ce moment-là. Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée réflexive normalement, en sachant la quantité de blessures qui sera infligée quand elle se résoudra.
-

Ennemis supérieurs de Spider-man

{2}{R}

Créature : humain et gredin et méchant

3/3

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, vous pouvez exiler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte jusqu'à ce que vous exiliez une autre carte avec cette créature.

- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière.
-

Équipe de choc

{3}{G}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Une ou deux créatures ciblées que vous contrôlez gagnent chacune +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Chacune d'elles inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est zéro pour déterminer sa valeur de mana.
-

Équipe de Damage Control

{3}{G}

Créature : humain et citoyen

3/3

Quand cette créature arrive, choisissez l'un —

- *Réparer* — Renvoyez une carte ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 depuis votre cimetière dans votre main.

- *Saisir* — Exilez une cible, artefact ou enchantement.

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

Flash Thompson, fan de Spider-Man

{1}{W}

Créature légendaire : humain et citoyen

2/2

Flash

Quand Flash Thompson arrive, choisissez l'un ou les deux —

- *Interruption* — Engagez une créature ciblée.
- *Culte du héros* — Dégagez une créature ciblée.

- Si vous choisissez les deux modes, le premier mode a lieu, puis le deuxième mode a lieu. En particulier, cela signifie que si vous choisissez la même cible pour les deux modes, elle est engagée avant d'être dégagée.
-

Gwen Stacy

{1}{R}

Créature légendaire : humain et artiste et héros

2/1

Quand Gwen Stacy arrive, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte tant que vous contrôlez cette créature.

{2}{U}{R}{W} : Transformez Gwen Stacy. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

Ghost-Spider

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

Créature légendaire : araignée et humain et héros

4/4

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que vous jouez un terrain depuis l'exil ou que vous lancez un sort depuis l'exil, mettez un marqueur +1/+1 sur Ghost-Spider.

Retirez deux marqueurs de Ghost-Spider : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Transformer Gwen Stacy ne lui fait pas quitter le champ de bataille, ce qui signifie que la carte que vous avez exilée quand elle est arrivée peut toujours être jouée après la transformation.
 - La capacité déclenchée de Ghost-Spider se déclenche même si le sort que vous avez lancé n'est pas représenté par une carte. Par exemple, si un effet copie une carte en exil et vous permet de lancer la copie, lancer cette copie déclenchera la capacité déclenchée de Ghost-Spider.
-

Gwenom, implacable

{3}{B}{B}

Créature légendaire : symbiote et araignée et héros

4/4

Contact mortel, lien de vie

À chaque fois que Gwenom attaque, jusqu'à la fin du tour, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment et vous pouvez jouer des cartes 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.

- Après la résolution de la capacité déclenchée, Gwenom 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. Cependant, une fois que l'effet se termine à votre étape de nettoyage, vous ne pouvez plus regarder la carte du dessus.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, 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 quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière.
- 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. 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 la carte.

Hydro-Man, félon fluide

{U}{U}

Créature légendaire : élémental et méchant

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, si Hydro-Man est une créature, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, dégagerez Hydro-Man. Jusqu'à votre prochain tour, il devient un terrain et acquiert « {T} : Ajoutez {U}. ». (Ce n'est pas une créature pendant cette période.)

- L'effet de la dernière capacité d'Hydro-Man se termine au moment où votre tour commence. Il n'y a plus d'opportunité d'engager Hydro-Man pour {U} une fois votre tour commencé.

-
- Cependant, après que la capacité déclenchée s'est déclenchée pendant votre étape de fin, vous pouvez l'engager pour {U}, même s'il est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

J. Jonah Jameson

{2}{R}

Créature légendaire : humain et citoyen

2/2

Quand J. Jonah Jameson arrive, suspectez jusqu'à une créature ciblée. (*Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.*)

À chaque fois qu'une créature avec la menace que vous contrôlez attaque, créez un jeton Trésor.

- Quand un effet suspecte une créature, elle devient suspectée. Elle acquiert la menace et « Cette créature ne peut pas bloquer » tant qu'elle est suspectée. Elle reste suspectée jusqu'à ce qu'elle quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet fasse qu'elle n'est plus suspectée.
- Si une créature suspectée perd toutes ses capacités, elle perd la menace et « Cette créature ne peut pas bloquer », mais elle ne cesse pas d'être suspectée.
- Être suspecté n'est pas une valeur copiable. Si un permanent devient une copie d'une créature suspectée, il n'est pas suspecté.
- Si une créature est déjà suspectée, la suspecter à nouveau n'a aucun effet.
- Bien que Jonah ne suspecte qu'une seule créature quand il arrive, il n'y a généralement pas de limite au nombre de créatures qui peuvent être suspectées. Suspecter une nouvelle créature ne fait pas que les autres créatures arrêtent d'être suspectées.

Journalistes du Daily Bugle

{3}{W}

Créature : humain et citoyen

2/3

Quand cette créature arrive, choisissez l'un —

- *Article élogieux* — Ciblez jusqu'à deux créatures.

Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- *Journalisme d'investigation* — Renvoyez dans votre

main une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

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

Kraven, fier prédateur

{1}{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier et méchant

*/4

Vigilance

Sommet de la chaîne alimentaire — La force de Kraven est égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez.

-
- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est zéro pour déterminer sa valeur de mana.

L'Homme de métal, fournaise incarnée

{2} {R}

Créature légendaire : élémental et méchant

0/0

Quand L'Homme de métal arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

L'Homme de métal gagne +1/+1 pour chaque montagne que vous contrôlez.

Quand L'Homme de métal quitte le champ de bataille, sacrifiez un terrain.

- Si L'Homme de métal quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée d'arrivée, sa capacité déclenchée de sortie du champ de bataille se résout en premier, et vous sacrifiez un terrain avant de chercher une montagne dans votre bibliothèque.
-

L'Homme-Sable, vaurien changeant

{1} {G} {G}

Créature légendaire : sable et élémental et méchant

/

La force et l'endurance de L'Homme-Sable sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

L'Homme-Sable ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

{3} {G} {G} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, cette carte et une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

- La première capacité de L'Homme-Sable fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
 - La deuxième capacité de L'Homme-Sable s'applique uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. Par exemple, si L'Homme-Sable est bloqué par une créature avec 4 de force et qu'un effet donne à cette créature -3/-0, elle n'arrêtera pas de bloquer L'Homme-Sable.
-

La Tache, portail vivant

{3} {W} {B}

Créature légendaire : humain et scientifique et méchant

4/4

Quand La Tache arrive, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé et jusqu'à une carte de permanent non-terrain ciblée depuis un cimetière.

Quand La Tache meurt, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Si vous faites ainsi, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

- Si La Tache est un jeton, vous ne pouvez pas le déplacer depuis le cimetière quand il meurt, ce qui veut dire que les cartes exilées ne sont pas renvoyées.
-

Lady Octopus, inventrice inspirée
{U}
Créature légendaire : humain et scientifique et méchant
0/2
À chaque fois que vous piochez votre première ou deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur « ingéniosité » sur Lady Octopus.
{T} : Vous pouvez lancer un sort d'artefact depuis votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « ingéniosité » sur Lady Octopus sans payer son coût de mana.

- Le sort est lancé au moment où la dernière capacité de Lady Octopus se résout. Vous ne pouvez pas attendre et le lancer plus tard.
 - Vous n'êtes pas obligé de lancer un sort au moment où cette capacité se résout. Si vous choisissez de ne pas le faire pour une raison quelconque, ne laissez personne juger vos plans géniaux.
-

Le Chacal, génie généticien
{G} {U}
Créature légendaire : humain et scientifique et méchant
1/1
Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une valeur de mana égale à la force de Le Chacal, copiez ce sort, excepté que la copie n'est pas légendaire. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur Le Chacal. (*La copie devient un jeton.*)

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

Le Lézard, malédiction de Connors
{2} {G} {G}
Créature légendaire : lézard et méchant
5/5
Piétinement
Formule du lézard — Quand Le Lézard, malédiction de Connors arrive, jusqu'à une autre créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une créature verte Lézard avec une force et une endurance de base de 4/4.

- L'effet de la capacité déclenchée de Le Lézard ne se termine pas à la fin du tour.

Le Spider-Man supérieur

{2}{U}{B}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

4/4

Échange d'esprits — Vous pouvez faire que Le Spider-Man supérieur arrive comme une copie de n'importe quelle carte de créature dans un cimetière, excepté que son nom est Le Spider-Man supérieur et qu'il est une araignée et humain et héros 4/4 en plus de ses autres types. Quand vous faites ainsi, exilez cette carte.

- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Traitez Le Spider-Man supérieur comme s'il était la carte choisie qui arrive (avec les exceptions indiquées). Toutes les capacités « Au moment où cette créature arrive », « Cette créature arrive avec » et « Quand cette créature arrive » de la carte choisie fonctionnent.
-

Lézards en maraude

{1}{G}

Créature : lézard et méchant

1/3

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

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

Madame Web, clairvoyante

{4}{U}{U}

Créature légendaire : mutant et conseiller

4/4

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

Vous pouvez lancer des sorts d'araignée et des sorts non-créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez meuler une carte. (*Vous pouvez mettre la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Madame Web 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, activez une capacité ou faites une action spéciale, 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 quand vous lancez un sort de cette manière.
-

Manoir sauvage

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

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

{4}, {T} : Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

- ERRATUM : Dans sa version imprimée, la carte a été imprimée par erreur sous le nom Manoir Kravinoff. Son véritable nom est « Manoir sauvage » et elle est présentée dans ces notes de publication dans sa version corrigée. Seule la version imprimée de la carte est impactée.
-

Mister Negative

{5}{W}{B}

Créature légendaire : humain et méchant

5/5

Vigilance, lien de vie

Inversion d'énergie noire — Quand Mister Negative arrive, vous pouvez échanger de totaux de points de vie avec un adversaire ciblé. Si vous avez perdu des points de vie de cette manière, piochez autant de cartes.

- Quand les totaux de points de vie sont échangés, chaque joueur gagne ou perd la quantité de points de vie requise pour égaler le total de points de vie de l'autre joueur. Par exemple, si un joueur a 10 points de vie et que l'autre a 17 points de vie, le premier joueur gagne 7 points de vie et l'autre perd 7 points de vie. Les effets de remplacement peuvent modifier ces gains et pertes, et les capacités déclenchées peuvent se déclencher avec eux.
 - Si un joueur ne peut pas gagner de points de vie, ce joueur ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur qui a un total de points de vie supérieur. De la même manière, un joueur qui ne peut pas perdre de points de vie ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur qui a un total de points de vie inférieur.
-

Montre interdimensionnelle

{4}

Artefact

Quand cet artefact arrive, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts depuis l'exil.

- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière.

-
- Le mana de la dernière capacité de la Montre interdimensionnelle peut être dépensé pour n'importe quel sort lancé depuis l'exil, pas seulement ceux lancés depuis l'exil avec sa première capacité.

Mystério, maître des illusions

{3}{U}

Créature légendaire : humain et méchant

3/3

Quand Mystério arrive, créez un jeton de créature 3/3 bleue Illusion et Méchant pour chaque méchant non-jeton que vous contrôlez. Exilez ces jetons quand Mystério quitte le champ de bataille.

- Si Mystério quitte le champ de bataille avant que les jetons ne soient créés, la capacité qui les retire ne se déclenche jamais.
-

Norman Osborn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et scientifique et méchant

1/1

Norman Osborn ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que Norman Osborn inflige des blessures de combat à un joueur, il connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

{1}{U}{B}{R} : Transformez Norman Osborn.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

Bouffon vert

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

Créature légendaire : gobelin et humain et méchant

3/3

Vol, menace

Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière coûtent {2} de moins à lancer.

Formule du bouffon — Chaque carte non-terrain dans votre cimetière a le désordre. Le coût de désordre est égal à son coût de mana. (*Vous pouvez lancer une carte depuis votre cimetière pour son coût de désordre si vous vous en êtes défaussé ce tour-ci. Les règles de restriction de temps s'appliquent quand même.*)

- La capacité de réduction de coût du Bouffon vert ne réduit que le composant de mana générique du coût d'un sort. Par exemple, si vous lancez un sort depuis votre cimetière qui coûterait normalement {1}{B}, vous devrez payer {B} pour le lancer.
 - La capacité de réduction de coût du Bouffon vert ne vous permet pas elle-même de lancer des sorts depuis votre cimetière. Elle réduit seulement le coût des sorts qu'un autre effet (comme celui de la dernière capacité du Bouffon vert) vous a permis de lancer.
-

Oscorp Industries

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive depuis un cimetière, vous perdez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Désordre (*Vous pouvez jouer cette carte depuis votre cimetière si vous vous en êtes défaussé ce tour-ci. Les règles de restriction de temps s'appliquent quand même.*)

- Vous ne pouvez jouer Oscorp Industries en utilisant sa capacité de désordre que s'il vous reste des mises en jeu de terrain. Il n'y a pas de coût pour jouer un terrain ; vous le jouez simplement depuis votre cimetière.
-

Placard à costumes

{1}{W}

Artifact

Cet artefact arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Déplacez un marqueur +1/+1 de cet artefact sur une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur cet artefact. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

- Les marqueurs +1/+1 sur le Placard à costumes ne l'affectent pas à moins qu'il ne devienne une créature d'une manière quelconque.
 - Une fois que le Placard à costumes est à court de marqueurs +1/+1, il reste sur le champ de bataille. Cependant, activer sa deuxième capacité n'a aucun effet.
 - Si le Placard à costumes a quitté le champ de bataille ou n'a aucun marqueur +1/+1 lui au moment où sa capacité activée se résout, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. Si la créature devient une cible illégale ou ne peut pas avoir de marqueurs +1/+1 mis sur elle pour une autre raison quelconque, vous ne retirez pas de marqueur +1/+1 du Placard à costumes.
-

Public en colère

{1}{R}

Créature : humain et citoyen

2/2

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{5}{R} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Scarlet Spider, Ben Reilly

{1}{R}{G}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

4/3

Lanceur de toile {R}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {R}{G} si vous renvoyez aussi une créature engagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.*)

Piétinement

Sauvetage sensationnel — Si Scarlet Spider a été lancé en utilisant le lanceur de toile, il arrive avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant la valeur de mana de la créature renvoyée.

- Utilisez la valeur de mana de la créature renvoyée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X. Si elle avait {X} dans son coût de mana, X est 0 au moment de déterminer sa valeur de mana.

Se cacher au plafond

{X}{U}

Éphémère

Exilez X cibles, artefacts et/ou créatures. Renvoyez les cartes exilées sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires au début de la prochaine étape de fin.

- Si une carte recto-verso est exilée de cette manière, elle revient sur le champ de bataille avec son recto visible, peu importe quel côté était visible quand elle a été exilée.

Sens d'araignée

{1}{U}

Éphémère

Lanceur de toile {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {U} si vous renvoyez aussi une créature engagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.*)

Contrecarrez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel ou capacité déclenchée.

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

Sortie entre héros

{R}

Rituel

Choisissez l'un —

- *Rencart* — Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
- *Nuit de patrouille* — Une ou deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Pour le premier mode, vous choisissez quelle carte vous serez autorisé à jouer au moment où la capacité se résout. L'autre carte restera en exil indéfiniment.
 - Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière.
 - Si vous choisissez le deuxième mode, vous choisissez si la Sortie entre héros a une ou deux cibles au moment où vous la lancez. Si vous choisissez deux cibles, chacune d'elles gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
-

Spider-Punk

{1}{R}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

2/1

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

Les autres araignées que vous contrôlez ont l'émeute.

Les sorts et les capacités ne peuvent pas être contrecarrés.

Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix d'un marqueur +1/+1 ou de la célérité.
 - Si une créature qui arrive sur le champ de bataille a l'émeute mais ne peut pas avoir de marqueurs +1/+1 mis sur elle, elle acquiert la célérité.
 - Si vous choisissez qu'une créature avec l'émeute acquiert la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.
 - Tant que Spider-Punk est sur le champ de bataille, les sorts et les capacités peuvent toujours être ciblés par un autre sort ou une autre capacité qui devrait normalement les contrecarrer, mais ils ne sont pas contrecarrés au moment où ce sort ou cette capacité se résout.
-

Spider-Verse

{3}{R}{R}

Enchantement

La « règle de légende » ne s'applique pas aux araignées que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Si la copie est un sort de permanent, elle acquiert la célérité. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Si, pendant que vous contrôlez le Spider-Verse, vous contrôlez aussi un permanent Araignée légendaire et un seul permanent non-Araignée légendaire du même nom, la règle de légende ne vous fera mettre aucun des deux dans votre cimetière.
- Si, pendant que vous contrôlez le Spider-Verse, vous contrôlez également plus d'un permanent non-Araignée légendaire et au moins un permanent Araignée légendaire portant le même nom, la règle de légende s'applique uniquement aux permanents non-Araignée. Vous devez choisir un des permanents non-Araignée à garder et mettre le reste des permanents non-Araignée de ce nom dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas choisir de garder l'un des permanents Araignée et vous ne pouvez mettre aucune des araignées dans votre cimetière de cette manière.
- Une fois que vous choisissez de copier un sort en utilisant la dernière capacité du Spider-Verse, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau ce tour-ci. Les occurrences de la capacité qui sont déjà sur la pile quand vous choisissez de copier un sort n'ont aucun effet.
- 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.

Spinneret et Spiderling

{R}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

1/2

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux araignées, mettez un marqueur +1/+1 sur Spinneret et Spiderling.

À chaque fois que Spinneret et Spiderling infligent au moins 4 blessures, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Spinneret et Spiderling sont une seule araignée d'après les règles du jeu.
- Spinneret et Spiderling n'ont pas besoin d'être parmi les deux araignées ou plus avec lesquelles vous attaquez pour déclencher leur première capacité.
- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière.

Symbiose extraterrestre

{1}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1, a la menace et est un symbiose en plus de ses autres types.

Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous lancez la Symbiose extraterrestre en utilisant sa dernière capacité.
-

Syndrome de l'imposteur

{4}{U}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il n'est pas légendaire.

- Hormis le fait qu'il n'est pas légendaire, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent ne copie lui-même autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature fonctionnent aussi.
 - Si quelque chose devient une copie du jeton, la copie n'est pas légendaire non plus.
-

Tentacules de Doc Ock

{1}

Artefact : équipement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 arrive, vous pouvez lui attacher cet équipement.

La créature équipée gagne +4/+4.

Équipement {5}

- Si une créature a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Votre fidèle serviteur

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand cette aura arrive, créez trois jetons de créature 1/1 verte et blanche Humain et Citoyen.

Le terrain enchanté a « {1}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- Le nombre de créatures que vous contrôlez est déterminé au moment où la capacité activée se résout.

NOTES SUR DES CARTES SOURCE SANS BORDURE *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN*

Agente de l'opposition

{2}{B}

Créature : humain et gredin

3/2

Flash

Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.

Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour les lancer.

- Pendant que vous contrôlez un adversaire, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. Cependant, comme l'effet de contrôle est limité au moment où il cherche dans sa bibliothèque, il est improbable que le joueur soit autorisé à prendre des décisions autres que ce qu'il cherche à trouver.
- Vous ne pouvez pas faire que le joueur trouve des cartes dans sa bibliothèque qui ne sont pas demandées par les instructions de recherche. Par exemple, si l'adversaire cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, vous ne pouvez pas lui faire trouver une carte différente, comme une carte de créature.
- Si l'instruction de recherche indique une qualité de la carte à trouver, comme une couleur ou un type de carte, vous pouvez faire que l'adversaire ne trouve aucune carte. Si la recherche ne vise qu'un nombre de cartes sans indiquer une qualité, vous devez lui faire trouver autant de cartes (ou autant que possible, si sa bibliothèque ne contient pas autant de cartes).
- Pendant que vous contrôlez un adversaire, vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi. Vous ne pouvez pas lui faire concéder la victoire ou faire qu'il accepte un match nul intentionnel.
- Les cartes trouvées dans la recherche seront exilées à la place d'être mises là où le sort ou la capacité dit à l'adversaire de les mettre après les avoir trouvées. Tout autre effet du sort ou de la capacité s'applique toujours. Si un tel effet fait référence aux cartes trouvées, il ne peut pas les voir en exil.

- Si un sort ou une capacité invite un adversaire que vous contrôlez à chercher dans plusieurs zones y compris la bibliothèque, vous décidez quelles cartes il trouve dans toutes les zones. Il exile toutes les cartes qu'il trouve dans n'importe quelles zones.
 - Si plus d'un joueur contrôle une Agente de l'opposition, et qu'un autre joueur cherche dans sa bibliothèque, le contrôleur de l'Agente de l'opposition qui est arrivée le plus récemment sur le champ de bataille contrôle ce joueur pendant la recherche. Comme la dernière capacité de chaque Agente de l'opposition essaie d'exiler la carte et autorise à la jouer, le propriétaire de la carte exilée choisit quel effet gagne. Cependant, ce propriétaire sera sous le contrôle d'un autre joueur, donc le joueur qui contrôle ce propriétaire prend en fait la décision. En d'autres termes, le joueur qui contrôle l'Agente de l'opposition dont l'effet s'applique (et donc qui contrôle l'adversaire) peut choisir de se donner à lui-même toutes les permissions à moins qu'il ne se sente d'humeur très généreuse.
 - Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque carte exilée. Si l'une d'elles est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
 - Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
 - Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie.
-

Alibou, témoin ancien

(Nom alternatif : Iron Spider, guerrier civil)

{3}{R}{W}

Créature-artefact légendaire : golem

4/5

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez attaque, Iron Spider inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous appliquez regard X, X étant le nombre d'artefacts engagés que vous contrôlez.

- Si Alibou quitte le champ de bataille, les créatures-artefacts que vous contrôlez perdent la célérité. Si elles n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début du tour et qu'elles n'ont pas la célérité d'une autre manière, elles ne peuvent pas attaquer ce tour-là. Si elles ont déjà attaqué, perdre la célérité ne les retire pas du combat et elles restent des attaquants.
 - Vous choisissez une cible au moment où la capacité déclenchée d'Alibou est mise sur la pile. Si cette cible n'est pas légale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et vous n'appliquez pas le regard.
 - Si vous ne contrôlez pas d'artefacts engagés quand la capacité déclenchée se résout (par exemple parce qu'ils ont été détruits ou qu'ils avaient la vigilance), aucune blessure n'est infligée et vous n'appliquez pas le regard.
-

Arasta de la Toile sans fin

(Nom alternatif : *Le Tisseur, protecteur de la toile*)

{2} {G} {G}

Créature-enchantement légendaire : araignée

3/5

Portée

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

- 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.
-

Assaut implacable

{2} {R} {R}

Rituel

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.

Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

- Si vous parvenez à lancer ceci pendant une phase principale du tour de votre adversaire, les créatures de cet adversaire se dégagent et cet adversaire peut à nouveau attaquer. Ce sort ne vous permet pas d'attaquer pendant son tour.
 - Les capacités qui se déclenchent quand une créature attaque, bloque ou est bloquée se déclenchent à chaque combat de ce tour-là.
 - Une créature qui attaque à chaque tour si possible ne doit attaquer qu'une seule fois ce tour-la. Elle n'est pas forcée de participer à chaque attaque de ce tour-là. Cependant, une créature qui attaque à chaque combat si possible doit attaquer à nouveau si elle le peut.
 - L'Assaut implacable crée une phase de combat et une phase principale supplémentaires uniquement s'il se résout pendant une phase principale.
-

Attaque sauvage

{3} {R} {R}

Éphémère

Ne lancez ce sort que pendant votre tour et pendant le combat.

Choisissez l'un —

- Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Union {1} {R}

- La phase de combat supplémentaire suit directement la phase de combat pendant laquelle l'Attaque sauvage est lancée. Il n'y a pas de phase principale entre les deux phases de combat.
-

Bague de mariage

{2}{W}{W}

Artefact

Quand cet artefact arrive, s'il a été lancé, un adversaire ciblé crée un jeton qui en est une copie.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage pioche une carte pendant son tour, vous piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage gagne des points de vie pendant son tour, vous gagnez autant de points de vie.

- Les conditions de déclenchement de la deuxième et de la troisième capacité de la Bague de mariage s'intéressent aux adversaires qui contrôlent des artefacts appelés Bague de mariage, pas seulement la copie jeton créée par sa première capacité.
-

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l'exil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
 - Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.
-

Confluence mystique

{3}{U}{U}

Éphémère

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
- Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
- Piochez une carte.

- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Si le mode du milieu est choisi plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour renvoyer les créatures ciblées.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution de la Confluence mystique.
- Si la Confluence mystique est copiée, l'effet qui crée la copie vous permettra généralement de choisir de nouvelles cibles, mais vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.

- Si vous choisissez le premier et/ou le deuxième mode mais que toutes les cibles deviennent illégales avant que la Confluence mystique ne se résolve, le sort ne se résout pas. Si vous choisissez aussi le dernier mode une ou deux fois, vous ne piochez pas de cartes. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
-

Contemplation

{U}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque,
puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez mélanger.

Piochez une carte.

- Si vous choisissez de mélanger votre bibliothèque, cela inclut les trois cartes que vous venez de regarder et de remettre au-dessus de votre bibliothèque.
-

Éclaircie

{1}{W}

Éphémère

Renvoyez un sort ciblé dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
-

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

Flash

Domaine — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour
chaque type de terrain de base parmi les terrains que
vous contrôlez.

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

- La capacité de domaine de l'Emprisonnement par les lignes ley ne change pas sa valeur de mana, qui est toujours 6.

Enchevêtrement

{1}{G}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient
être infligées ce tour-ci.

Chaque créature attaquant ne se dégage pas pendant la
prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- Les créatures qui ne se dégagent pas sont déterminées au moment où ce sort se résout.

Frisson de probabilité

{1} {R}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

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

Imitateur rusé

{2} {U} {U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

- Vous choisissez quel permanent non-terrain l'Imitateur rusé copie, le cas échéant, au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ceci ne cible pas ce permanent non-terrain.
- Rappelez-vous : si vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom, vous devez en choisir un pour rester sur le champ de bataille et mettre le reste dans les cimetières de leurs propriétaires.
- Si l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un planeswalker, il arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs « loyauté » égal à la valeur de loyauté imprimée dans le coin inférieur droit de la carte de planeswalker. Il ne copie pas le nombre de marqueurs « loyauté » du planeswalker d'origine.
- L'Imitateur rusé copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent choisi et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, ses capacités et ainsi de suite.
- Si le permanent choisi a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent choisi est une copie d'autre chose (par exemple, si le permanent choisi est un autre Imitateur rusé), votre Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié.
- Si le permanent choisi est un jeton, l'Imitateur rusé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. L'Imitateur rusé n'est pas un jeton.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent choisi se déclenchent quand l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- Si l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent, il ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent non-terrain qui est déjà sur le champ de bataille.

- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0, et il est mis au cimetière immédiatement (à moins que quelque chose ne fasse passer son endurance au-dessus de 0).
-

Intervention héroïque

{1}{G}

Ephémère

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Un planeswalker avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « loyauté » au moment où il subit des blessures. S'il n'a plus de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
 - Une bataille avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « défense » au moment où elle subit des blessures. Si c'est un siège, il est quand même exilé quand le dernier marqueur « défense » lui est retiré, et son contrôleur peut quand même le lancer transformé sans payer son coût de mana.
-

Lorthos, le Faiseur de marées

(Nom alternatif: Doc Ock, armé et dangereux)

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

Créature légendaire : pieuvre

8/8

À chaque fois que Doc Ock attaque, vous pouvez payer {8}. Si vous faites ainsi, engagez jusqu'à huit permanents ciblés. Ces permanents ne se dégagent pas pendant les prochaines étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

- Vous pouvez cibler jusqu'à huit permanents (ou moins). Ce n'est pas un problème si certains d'entre eux sont déjà engagés et ce n'est pas non plus un problème si certains d'entre eux sont contrôlés par quelqu'un d'autre que le joueur défenseur.
 - Si un permanent ciblé est dégagé au moment où la prochaine étape de dégagement de son contrôleur commence, cette capacité n'a pas d'effet sur lui. Elle ne s'applique pas plus tard quand le permanent ciblé est engagé.
 - Si un permanent affecté change de contrôleur avant l'étape de dégagement suivante de son ancien contrôleur, cette capacité l'empêchera de se dégager pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.
-

Maléfice hexagonal

{4}{B}{B}

Rituel

Détruissez six créatures ciblées.

- Vous devez cibler six créatures différentes. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas lancer le Maléfice hexagonal. Si certaines des créatures deviennent des cibles illégales avant la résolution du sort, le Maléfice hexagonal détruit quand même les autres.
-

Najeela, la fleur tranchante

(Nom alternatif: Spider-Gwen, guerrière de la toile)

{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 attaquentes. 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 attaquentes (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.

Neuf vies

{1}{W}{W}

Enchantement

Défense talismanique

Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et mettez un marqueur « incarnation » sur cet enchantement.

Quand il y a au moins neuf marqueurs « incarnation » sur cet enchantement, exilez-le.

Quand cet enchantement quitte le champ de bataille, vous perdez la partie.

- Si plus d'une source vous inflige des blessures en même temps, prévenez les blessures de chacune d'elles et mettez autant de marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, même si cela fait qu'il y a plus de neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies.
- Si les blessures qu'une source devait vous infliger ne peuvent pas être prévenues, vous mettez quand même un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.
- Une fois que la première capacité déclenchée est sur la pile, elle ne se redéclenche pas, même si d'autres blessures sont prévenues et que d'autres marqueurs « incarnation » sont mis sur elles.
- Si vous contrecarrez la première capacité déclenchée ou la retirez de la pile, elle se redéclenche immédiatement si les Neuf vies ont toujours au moins neuf marqueurs « incarnation » sur elles.
- La dernière capacité des Neuf vies se déclenche quelle que soit la manière dont elles quittent le champ de bataille.

Nourrir l'essaim

{1} {B}

Rituel

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

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

Piège brisesprit

{2} {U} {U}

Éphémère : piège

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

- La condition de coût alternatif du Piège brisesprit vérifie si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, pas si ces sorts se sont résolus.
 - Pour que le coût alternatif du Piège brisesprit s'applique, un même adversaire doit lancer au moins trois sorts. Trois adversaires lançant chacun un seul sort ne fonctionne pas, par exemple.
 - Si un sort est exilé, 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 sur les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés.
-

Réanimation

{B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- La quantité de points de vie que vous perdez est déterminée par la valeur de mana de la carte dans le cimetière, pas par celle de la créature une fois qu'elle est sur le champ de bataille.
- Vous perdez des points de vie après que la créature arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités qu'elle a qui interagissent avec la perte de points de vie, comme celle de l'Emperion de platine, s'appliquent à cette perte de points de vie.

- Si des capacités se déclenchent quand la créature arrive sur le champ de bataille, ces capacités se résolvent après que vous avez perdu des points de vie. Si la perte de points de vie vous fait perdre la partie, ces capacités ne se résolvent pas.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, la créature que vous contrôlez grâce à la Réanimation est exilée.

Repose en paix
 {1}{W}
 Enchantement
 Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières.
 Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

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

Réveiller la bête
 {2}{G}
 Éphémère
 Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

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

Rite de duplication
 {2}{U}{U}
 Rituel
 Kick {5}
 Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

- « Kick [coût] » signifie « vous pouvez payer [coût] supplémentaire au moment où vous lancez ce sort. »
- Si le coût de kick d'un 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 copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.
- 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.

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

Scier en deux

{2}{B}

Ephémère

Détruisez une créature ciblée. Si cette créature meurt de cette manière, son contrôleur crée deux jetons qui sont des copies de cette créature, excepté que leur force est égale à la moitié de la force de cette créature et que leur endurance est égale à la moitié de l'endurance de cette créature. Arrondissez à l'unité supérieure à chaque fois.

- Si la créature n'est pas détruite (par exemple parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur ne crée pas de jetons. C'est vrai aussi si la créature est détruite mais qu'au lieu d'aller dans le cimetière de son propriétaire, un effet de remplacement la déplace ailleurs, par exemple l'exil.
- Utilisez la force et l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la force et l'endurance des jetons.
- Hormis la force et l'endurance, les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature d'origine avait une capacité de définition de caractéristique qui déterminait sa force et/ou son endurance, cette capacité n'est pas copiée.
- Si la créature copiée avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée était un jeton, les nouveaux jetons copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée copiait autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand les jetons arrivent sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Skithiryx, le Dragon du Fléau

(Nom alternatif: *Venom, roi en noir*)

{3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette

4/4

Vol, infection

{B} : Venom acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Venom.

- Les blessures qu'une créature avec l'infection inflige ne font pas que des blessures soient marquées sur une créature ou qu'un joueur perde des points de vie. À la place, autant de marqueurs -1/-1 sont mis sur cette créature ou autant de marqueurs « poison » sont donnés à ce joueur. Les blessures infligées aux planeswalkers leur font quand même perdre autant de marqueurs « loyauté ». Les blessures infligées aux batailles leur font quand même perdre autant de marqueurs « défense ».
- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état.
- Les marqueurs -1/-1 restent sur la créature indéfiniment. Ils ne sont pas retirés si la créature régénère ou si le tour se termine.
- Les blessures d'une source avec l'infection sont des blessures à tous les points de vue. Si la source avec l'infection a aussi le lien de vie, les blessures infligées par cette source font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur. Les blessures d'une source avec l'infection peuvent être prévenues ou redirigées. Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent si une source avec l'infection inflige des blessures, le cas échéant.
- Activer la capacité de régénération crée un effet de remplacement qui agit comme un bouclier, remplaçant la prochaine fois que Skithiryx devrait être détruit ce tour-là. Le bouclier fonctionne contre les effets qui essaient de détruire Skithiryx ou contre les blessures mortelles qui seraient infligées à Skithiryx.
- Si le bouclier de régénération est utilisé, Skithiryx n'est pas détruit, toutes les blessures marquées sur Skithiryx sont guéries, il devient engagé et il est retiré du combat (le cas échéant).
- Skithiryx peut se régénérer même s'il n'est pas au combat, s'il est déjà engagé ou s'il n'est pas blessé.

Sort bien mérité

{3}{W}

Ephémère

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si des blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si des blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

- L'effet du Sort bien mérité n'est pas un effet de redirection. S'il prévient des blessures, le Sort bien mérité (pas la source d'origine) inflige des blessures au permanent ou au joueur en tant que partie de cet effet de prévention. Le Sort bien mérité est la source des nouvelles blessures, ce qui veut dire que les caractéristiques de la source d'origine (comme sa couleur, ou si elle avait le lien de vie ou le contact

mortel) n'affectent pas ces nouvelles blessures. Les nouvelles blessures ne sont pas des blessures de combat, même si les blessures prévenues l'étaient.

Vents du changement

{R}

Rituel

Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

- Chaque joueur pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes qu'il a mélangées dans sa propre bibliothèque.
-

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

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

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DU DECK DE BIENVENUE *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN*

Double difficulté

{4}{R}

Éphémère

Doublez la force de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

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

Ghost-Spider, Gwen Stacy

{3}{R}{R}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

4/4

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

À chaque fois que Ghost-Spider attaque, elle inflige X blessures au joueur défenseur, X étant le nombre de créatures attaquentes.

- Comptez le nombre de créatures attaquentes au moment où la capacité de Ghost-Spider se résout. Si un joueur a répondu à la capacité en retirant des créatures du combat, ce nombre peut être différent du nombre de créatures qui attaquaient quand la capacité s'est déclenchée.
-

MJ, étoile montante

{2}{W}

Créature légendaire : humain et artiste

2/3

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

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

- Si MJ, étoile montante subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
 - La capacité de MJ, étoile montante se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
 - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de MJ, étoile montante se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
 - Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de MJ, étoile montante ne se déclenche qu'une seule fois.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité de MJ, étoile montante, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
-

Rôdeur, mentor malavisé

{2}{G}

Créature légendaire : humain et gredin et méchant

3/3

Rôdeur ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois que Rôdeur inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- La première capacité de Rôdeur s'applique uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. Par exemple, si Rôdeur est bloqué par une créature avec 4 de force et qu'un effet donne à cette créature -3/-0, elle n'arrêtera pas de bloquer Rôdeur.
-

Spider-Man, Miles Morales

{4}{G}{G}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

5/5

Vigilance, piétinement (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager. Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur qu'elle attaque.*)

À chaque fois que Spider-Man arrive ou attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de Spider-Man, Miles Morales se déclenche uniquement lorsqu'il arrive ou attaque, pas quand une autre créature appelée Spider-Man arrive ou attaque.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA BOÎTE SCÉNIQUE *MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN*

Bombes citrouilles

{1}{R}

Artefact

{T}, défaussez-vous de deux cartes : Piochez trois cartes, puis mettez un marqueur « mèche » sur cet artefact. Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « mèche » sur lui à un adversaire ciblé. Il acquiert le contrôle de cet artefact.

- Comme se défausser de deux cartes fait partie du coût de la capacité, vous ne pouvez pas activer la capacité si vous n'avez pas au moins deux cartes en main.
- Si les Bombes citrouilles ne sont plus sur le champ de bataille au moment où leur capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « mèche » sur elles au moment où elles ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Le sensationnel Spider-Man

{1}{W}{U}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

3/3

À chaque fois que Le sensationnel Spider-Man attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Puis vous pouvez retirer jusqu'à trois marqueurs « étourdissement » parmi tous les permanents. Piochez un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « étourdissement » retirés de cette manière.

- Vous pouvez retirer des marqueurs « étourdissement » aux permanents que vous contrôlez comme à ceux que vos adversaires contrôlent.

- Les marqueurs « étourdissement » ne doivent pas forcément être retirés au même permanent. Par exemple, si un adversaire contrôle trois permanents qui ont chacun deux marqueurs « étourdissement » sur eux, vous pouvez retirer un marqueur « étourdissement » à chacun de ces permanents.
- Un marqueur « étourdissement » ou plus sur un permanent crée un effet de remplacement unique qui empêche le permanent de se dégager. Cet effet est le suivant : « Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » sur lui devait devenir dégagé, retirez-lui un marqueur « étourdissement » à la place. »

© 2025 MARVEL. Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Croisetonne, Bloomburrow, Mornebrune et Tarkir sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2025 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.