

## ***Notes de publication Tarkir : la tempête des dragons***

Compilées par Jess Dunks et Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 7 janvier 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](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

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

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

---

## **NOTES GÉNÉRALES**

### **Légalité des cartes**

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

Les nouvelles cartes Commander *Tarkir : la tempête des dragons* portant le symbole d'extension TDC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension TDC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

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

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

---

### **Nouvelle mécanique : cartes de présage**

Les dragons sauvages qui émergent déjà matures des orages des dragons de Tarkir sont à la fois puissants et imprévisibles. Compte tenu de leur apparence et de leurs capacités uniques, les citoyens de Tarkir ne savent pas à quoi s'attendre face à un dragon sauvage, jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Dans cette extension, les pouvoirs individuels des dragons sauvages sont représentés par la mécanique de *présage*, qui permet à certaines cartes de créature Dragon d'être lancées comme des éphémères ou des rituels qui représentent un douloureux aperçu de l'avenir. Chaque carte de présage possède un ensemble de caractéristiques alternatives dans le sous-cadre à gauche de son encadré de texte. Vous pouvez lancer l'une de ces cartes normalement en tant que sort de créature Dragon, ou la lancer en tant que présage. Si vous faites ainsi, elle sera mélangée dans la bibliothèque de son propriétaire une fois qu'elle aura terminé de se résoudre.

Régent charognard

{3} {B}

Créature : dragon

4/4

Vol

Parade — Défaussez-vous d'une carte.

//

Exsuder des toxines

{X} {B} {B}

Rituel : présage

Chaque créature non-Dragon gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. *(Puis mélangez cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire.)*

Couvée de la tempête jumegueule

{5} {W}

Créature : dragon

5/4

Vol

Quand cette créature arrive, vous gagnez 5 points de vie.

//

Morsure incandescente

{1} {R}

Rituel : présage

La Morsure incandescente inflige 5 blessures à une créature sans le vol ciblée. *(Puis mélangez cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire.)*

- Au moment où un joueur lance une carte de présage, il choisit s'il la lance normalement ou comme présage.
- Une carte de présage est une carte de créature dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant que présage. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'elle est dans votre cimetière, la Couvée de la tempête jumegueule est une carte de créature blanche dont la valeur de mana est 6. Elle ne peut pas être la cible de la capacité réflexive créée par la capacité déclenchée des Chalutiers de Kishla (« ... Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. »).
- Quand vous lancez un sort en tant que présage, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte de présage en tant que présage, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez le Dragon à la crinière de foudre (« Vous pouvez lancer des sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 depuis le

dessus de votre bibliothèque. ») et que la Couvée de la tempête jumequeule est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez lancer la Couvée de la tempête jumequeule, mais pas la Morsure incandescente.

- Si un sort est lancé en tant que présage, son contrôleur le mélange dans la bibliothèque de son propriétaire à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout.
- Si un sort de présage a au moins une cible et que toutes sont illégales quand le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Aucun de ses effets n'a lieu, et il est mis dans le cimetière de son propriétaire. Il n'est pas mélangé dans la bibliothèque de son propriétaire.
- Si un sort de présage est contrecarré ou qu'un effet fait qu'il quitte d'une autre manière la pile, il n'est pas mélangé dans la bibliothèque de son propriétaire.
- Si un sort de présage est copié, cette copie est aussi un présage et est mélangée dans la bibliothèque de son propriétaire au moment où elle se résout. Son propriétaire mélange toujours sa bibliothèque, mais la copie cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état.
- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom de présage alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant que présage ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous permettent de lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous permettre de les appliquer au présage.

---

### Nouvelle capacité mot-clé : mobilisation

L'armée marduenne est aussi grande que réactive, ce qui lui permet de *mobiliser* des troupes très vite pour repousser les envahisseurs, chasser les orages des dragons, voire même pourfendre des dragons sauvages pour protéger le clan. À chaque fois qu'une créature avec la mobilisation attaque, vous créez un certain nombre de jetons de créature 1/1 rouge Guerrier, engagés et attaquants. Un seul de ces guerriers peut suffire à renverser le cours d'une bataille, mais plus il y en a mieux c'est, alors surveillez les créatures avec des valeurs de mobilisation élevées !

Brigade de choc

{1} {R}

Créature : goblin et soldat

1/3

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

Mobilisation 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Guerrier, engagé et attaquant. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.*)

Vengeresse des morts

{2} {B}

Créature : humain et guerrier

2/4

Contact mortel

Mobilisation X, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. (*À chaque fois que cette créature attaque, créez X jetons de créature 1/1 rouge Guerrier, engagés et attaquants. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.*)

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille chaque jeton Guerrier attaque. Ils ne sont pas forcés d'attaquer la même cible, ni de tous attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la créature avec la mobilisation.
- Bien que les jetons Guerrier arrivent sur le champ de bataille comme créatures attaquantes, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand les jetons arrivent attaquants.

### Nouvelle capacité mot-clé : harmonisation

L'identité du clan Temur s'exprime par ses liens : le lien entre ses deux chefs, la Griffedragon et le Passeur de murmures ; les liens entre les individus et leurs compagnons animaux ; et le lien entre le clan Temur et la terre elle-même. Cette nature interconnectée est représentée par la mécanique d'*harmonisation*, qui permet de lancer des éphémères et des rituels depuis le cimetière. Quand vous faites ainsi, vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire le coût d'une quantité de mana générique égale à la force de cette créature.

Murmure sans fin

{U}

Rituel

Piochez une carte.

Harmonisation {5}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'harmonisation.*

*Vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire ce coût de {X}, X étant sa force. Puis exilez ce sort.)*

Barrissement de mammoth

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

Rituel

Créez un jeton de créature 5/5 verte Éléphant.

Harmonisation {5}{G}{U}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'harmonisation. Vous pouvez engager une créature que*

*vous contrôlez pour réduire ce coût de {X}, X étant sa force. Puis exilez ce sort.)*

- « Harmonisation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] et en engageant jusqu'à une créature dégagée que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana du sort », « Si vous lancez ce sort en utilisant sa capacité d'harmonisation, son coût total est réduit d'une quantité de mana générique égale à la force de la créature engagée » et « Si le coût d'harmonisation a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Engager une créature ne réduit pas les composants de mana coloré des coûts d'harmonisation.
- Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec l'harmonisation uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'harmonisation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la réduction de coût obtenue en engageant une créature). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

- Un sort lancé avec l'harmonisation est toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec l'harmonisation même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec l'harmonisation est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

### Nouvelle action mot-clé : contempler

La puissance des dragons de Tarkir est indéniable. Chaque dragon, qu'il appartienne à un clan ou vive dans la nature, est sidérant à *contempler*. Certains sorts et capacités vous demandent de « contempler un dragon » pour obtenir un avantage supplémentaire. Pour ce faire, choisissez un dragon que vous contrôlez ou révélez une carte de dragon de votre main.

Souffle dispersant

{1} {U}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez contempler un dragon. (*Vous pouvez choisir un dragon que vous contrôlez ou révéler une carte de dragon de votre main.*)

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}. Si un dragon a été contemplé, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

Sarkhan, dragon ascendant

{1} {R}

Créature légendaire : humain et druide

2/2

Quand Sarkhan arrive, vous pouvez contempler un dragon. Si vous faites ainsi, créez un jeton Trésor. (*Pour contempler un dragon, choisissez un dragon que vous contrôlez ou révélez une carte de dragon de votre main.*)

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur Sarkhan. Jusqu'à la fin du tour, Sarkhan devient un dragon en plus de ses autres types et acquiert le vol.

- Si un effet fait référence à une « carte de [sous-type] », il fait seulement référence à une carte qui a ce sous-type. Par exemple, l'Orage des dragons grouillant est une carte qui s'intéresse aux dragons et dont l'illustration affiche des dragons, mais il ne s'agit pas d'une carte de dragon.
- Les effets qui disent « Si un [qualité] a été contemplé » ne s'intéressent qu'au fait qu'une carte de cette qualité ait été révélée ou qu'un permanent que vous contrôlez de cette qualité ait été choisi. Peu importe ce qui arrive à cette carte ou à ce permanent ensuite, il a quand même été contemplé, et les effets supplémentaires qui dépendent du fait que cette carte ou ce permanent ait été contemplé se produisent quand même.
- Si un coût pour lancer un sort inclut de révéler une carte, cette carte reste révélée du moment où le sort est annoncé jusqu'à celui où il quitte la pile.

- Si une carte dans votre main est déjà révélée (peut-être parce qu'elle a été révélée pour payer le coût d'un sort qui est toujours sur la pile ou à cause de l'effet d'une carte comme la Télépathie), vous pouvez la révéler à nouveau pour payer le coût d'un autre sort ou d'une autre capacité qui requiert que vous révéliez une carte de votre main.

---

### Nouvelle action mot-clé : endurer

Les Abzans invoquent les esprits de leurs ancêtres pour recevoir leurs conseils ainsi que leur protection, conscients qu'un jour leur tour viendra d'être appelés pour remplir le même devoir après leur mort. La mécanique d'*endurer* représente ce lien ainsi que la capacité des Abzans à survivre dans des conditions difficiles. Si une créature que vous contrôlez est instruite d'« endurer N », vous choisissez soit de mettre N marqueurs +1/+1 sur elle, soit de créer un jeton de créature N/N blanche Esprit.

Garde-parent de la forteresse

{1} {W}

Créature : chien et soldat

1/2

Quand cette créature arrive, elle endure 1. (*Mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit.*)

Gardien du bosquet

{2} {G}

Créature : hydre

2/2

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez arrive, elle endure X, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature. (*Mettez X marqueurs +1/+1 sur la créature qui est arrivée ou créez un jeton de créature X/X blanche Esprit.*)

- Vous choisissez de mettre ou non des marqueurs +1/+1 sur la créature ou de créer un jeton Esprit au moment où la capacité qui inclut l'instruction d'endurer se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où les marqueurs sont ajoutés ou les jetons sont créés.
- Si vous ne pouvez pas mettre de marqueurs +1/+1 sur la créature pour n'importe quelle raison au moment où la capacité d'endurer se résout (par exemple, si la créature n'est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement un jeton Esprit.
- Si un permanent non-créature est instruit d'endurer, l'effet est le même. Vous pouvez mettre des marqueurs +1/+1 sur ce permanent ou créer un jeton Esprit.

---

### Nouveau mot de capacité : renouveau

Les puissants nécromanciens sultaï peuvent faire bien plus que réveiller les morts. Ils sont aussi capables de manipuler l'essence vitale pour soigner, faire croître la nature, ou même parler avec les défunts. Tout ceci est exprimé par le mot de capacité *renouveau*, qui représente une capacité activée d'une carte dans un cimetière ; payez un coût et exilez cette carte pour obtenir un effet.

Revenante de Qarsi

{1}{B}{B}

Créature : vampire

3/3

Vol, contact mortel, lien de vie

*Renouveau* — {2}{B}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Mettez un marqueur « vol », un marqueur « contact mortel » et un marqueur « lien de vie » sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Marteleur de Sagu

{3}{G}

Créature : bête

4/4

Portée

*Renouveau* — {4}{G}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Mettez deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « portée » sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si une carte avec une capacité de renouveau est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez activer cette capacité, si c'est légal de le faire, avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

---

### Nouveau mot de capacité : rafale

Les moines guerriers jeskaï s'évertuent à atteindre l'unité d'esprit, coordonnant leurs attaques martiales et magiques pour obtenir des résultats impressionnants. Afin de traduire cela mécaniquement, de nombreuses cartes liées aux Jeskaï dans cette sortie possèdent des capacités qui s'intéressent au deuxième sort que vous lancez dans un tour ; chacune de ces capacités est précédée du mot de capacité *rafale*.

Praticienne en équilibre

{2}{W}

Créature : humain et moine

2/3

*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. *Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)*

Vaillant de la montagne de Cori

{1}{R}{W}

Créature : humain et moine

3/3

*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

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

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES TARKIR : LA TEMPÊTE DES DRAGONS

---

Aïeul furieux

{1}{W}

Créature : esprit et guerrier

3/1

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt pendant que cette carte est dans votre cimetière, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

- Si l'Aïeul furieux meurt en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez, sa capacité ne se déclenche pas.
- Si l'Aïeul furieux quitte votre cimetière avant que sa capacité ne se résolve, il ne revient pas dans votre main même si vous payez {1}{W}.

---

Anafenza, lignée inflexible

{2}{W}

Créature légendaire : esprit et soldat

2/2

Flash

Initiative

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Anafenza endure 2. (*Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature 2/2 blanche Esprit.*)

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

---

Ancêtre déracinée

{2}{B}

Créature : esprit et clerc

3/2

Flash

{1}, sacrifiez une autre créature : Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

- Vous pouvez activer la dernière capacité de l'Ancêtre déracinée même si elle est déjà engagée.
-

### Appeler les dragons-esprits

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

Enchantement

Les dragons que vous contrôlez ont l'indestructible.

Au début de votre entretien, pour chaque couleur, mettez un marqueur +1/+1 sur un dragon que vous contrôlez de cette couleur. Si vous avez mis des marqueurs +1/+1 sur cinq dragons de cette manière, vous gagnez la partie.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un dragon que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Appeler les dragons-esprits quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
- Si vous contrôlez un dragon qui a plus d'une couleur, vous pouvez mettre plus d'un marqueur +1/+1 sur lui avec la dernière capacité d'Appeler les dragons-esprits.
- La dernière capacité ne vous fait gagner la partie que si vous mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de cinq dragons différents avec elle.

---

### Assaut des chevauche-dragons

{3}{G}{U}{R}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, il inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

*Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

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

---

### Balayage de Noria

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

Rituel

Engagez une créature ciblée. Mettez trois marqueurs « étourdissement » sur elle. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

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.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Balayage de Noria essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'exilez pas de cartes.

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

---

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}

Créature : bête

5/5

Célérité

Quand cette créature arrive, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Béhémoth caveur de cratères se résout.
- La capacité déclenchée du Béhémoth caveur de cratères n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas le piétinement et ne gagnent pas +X/+X.

---

Bétor, parent de tous

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

Créature légendaire : esprit et dragon

5/7

Vol

Au début de votre étape de fin, si les créatures que vous contrôlez ont une endurance totale supérieure ou égale à 10, piochez une carte. Puis, si les créatures que vous contrôlez ont une endurance totale supérieure ou égale à 20, dégagez chaque créature que vous contrôlez. Puis, si les créatures que vous contrôlez ont une endurance totale supérieure ou égale à 40, chaque adversaire perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- La dernière capacité de Bétor vérifie au moment où l'étape de fin commence si des créatures que vous contrôlez ont une endurance totale supérieure ou égale à 10. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si les créatures que vous contrôlez n'ont pas une endurance totale d'au moins 10 à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. La capacité ne vérifie si leur endurance totale est supérieure ou égale à 20 (ou à 40) que quand la capacité se résout.

---

Blâme de Narset

{4}{R}

Éphémère

Le Blâme de Narset inflige 5 blessures à une créature ciblée. Ajoutez {U}{R}{W}. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Blâme de Narsset essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'ajoutez pas de mana.
- 

Blizzard déconcertant

{4}{U}{U}

Éphémère

Piochez trois cartes. Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

- Le Blizzard déconcertant n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où il se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas -3/-0.
- 

Brisésiège marduen

{1}{R}{W}{B}

Créature : humain et guerrier

4/4

Contact mortel, célérité

Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.

À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire, créez, engagé et attaquant cet adversaire, un jeton qui est une copie de la carte exilée. Au début de votre étape de fin, sacrifiez ces jetons.

- Si le Brisésiège marduen quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.
  - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé par la troisième capacité du Brisésiège marduen, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille. La dernière capacité du Brisésiège marduen ne crée pas de copies de ce jeton.
  - Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte exilée et rien d'autre. Il ne copie pas les effets qui ont modifié ses caractéristiques avant qu'il ait été exilé.
  - Les capacités d'arrivée de la carte copiée se déclenchent quand les jetons arrivent. Toutes les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » de la carte copiée fonctionnent aussi.
  - Bien que les jetons arrivent attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ces jetons arrivent attaquants.
  - Si la carte exilée n'est pas une carte de créature, les copies jetons seront quand même créées et elles arriveront quand même engagées. Mais elles ne seront pas attaquantes.
-

Briseur de formation

{1}{G}

Créature : bête

2/1

Les créatures dont la force est inférieure à celle de cette créature ne peuvent pas la bloquer.

Tant que vous contrôlez une créature avec au moins un marqueur sur elle, cette créature gagne +1/+2.

- Vous comparez la force du Briseur de formation à la force d'une créature qui essaie de le bloquer uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. Une fois que le Briseur de formation a été légalement bloqué par une créature, modifier la force d'une des deux créatures ne modifie pas ou n'annule pas le blocage.

---

Campement dalkovan

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}, {T} : À chaque fois que vous attaquez ce tour-ci, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Guerrier, engagés et attaquants. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

- Vous devez déjà contrôler un marais ou une montagne au moment où le Campement dalkovan arrive pour qu'il arrive dégagé. S'il arrive en même temps qu'un marais ou une montagne alors que vous ne contrôlez pas d'autres marais ou montagnes, il arrive engagé.
- Activer la dernière capacité du Campement dalkovan crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche à chaque fois que vous déclarez au moins une créature comme attaquant pendant une étape de déclaration des attaquants ce tour-ci. (Cela n'arrive d'ordinaire qu'une seule fois par tour, mais des effets comme celui de la dernière capacité de l'Assaut total peuvent le faire se produire plus d'une fois.) Cette capacité se déclenche même si le Campement dalkovan n'est plus sur le champ de bataille. Elle ne se déclenche pas si vous ne déclarez pas de créatures comme attaquants.

---

Cavalière céleste ingénue

{2}{W}

Créature : humain et éclaireur

1/3

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Les jetons attaquants que vous contrôlez ont le vol.

- Si la Cavalière céleste ingénue quitte le champ de bataille, les jetons attaquants ne se voient plus accorder le vol par la dernière capacité. Si cela se produit avant l'étape de déclaration des bloqueurs, ces jetons peuvent être bloqués par des créatures sans le vol.
-

Chalutiers de Kishla

{2} {U}

Créature : humain et citoyen

3/2

Quand cette créature arrive, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité des Chalutiers de Kishla au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous exilez une carte de créature du cimetière de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- 

Charge synchronisée

{1} {G}

Rituel

Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Harmonisation {4} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'harmonisation.*

*Vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire ce coût de {X}, X étant sa force. Puis exilez ce sort.)*

- Si deux cibles sont choisies, vous devez choisir de donner à chacune un marqueur +1/+1. Si seulement l'une de ces deux créatures est encore une cible légale au moment où le sort se résout, elle ne reçoit qu'un seul marqueur.
- 

Chasse au dragon glaciale

{U} {R}

Rituel

Piochez une carte, puis vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous vous défaissez d'une carte non-terrain de cette manière, la Chasse au dragon glaciale inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Harmonisation {4} {U} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût*

*d'harmonisation. Vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire ce coût de {X}, X étant sa force. Puis exilez ce sort.)*

- Vous ne choisissez pas de cible pour la Chasse au dragon glaciale au moment où vous la lancez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaissez d'une carte non-terrain de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Chasseuse en harmonie  
{2}{G}  
Créature : humain et ranger  
3/3  
Piétinement  
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

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

---

Conquérant clairon  
{2}{W}  
Créature : dragon  
3/3  
Vol  
Les capacités activées des artefacts, des créatures et des planeswalkers ne peuvent pas être activées.

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

---

Courant défibrillateur  
{2/R}{2/W}{2/B}  
Rituel  
Le Courant défibrillateur inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez 2 points de vie.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Courant défibrillateur essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

---

Couvée de la tempête disruptive  
{4}{G}  
Créature : dragon  
3/3  
Vol  
Quand cette créature arrive, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.  
//  
Vengeance mesquine  
{1}{B}  
Rituel : présage  
Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3. (*Puis mélangez cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire.*)

- Si la force de la créature ciblée devient supérieure à 3 avant que la Vengeance mesquine ne se résolve, la cible est illégale et le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire.

---

Danseurs Lueur-de-lotus  
{2}{B}{G}{U}  
Créature : zombie et barde  
3/6

Lien de vie

Quand cette créature arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte noire, une carte verte et une carte bleue. Mettez ces cartes dans votre cimetière, puis mélangez.

- Vous n'êtes pas contraint de trouver les trois cartes. Vous pouvez en trouver deux, une ou (si vous le souhaitez vraiment) aucune.
- Vous pouvez trouver des cartes multicolores avec la dernière capacité des Danseurs Lueur-de-lotus. Par exemple, la carte noire que vous trouvez peut avoir n'importe quel nombre de couleurs tant que le noir est l'une d'entre elles. Ses couleurs n'impactent pas les autres cartes que vous pouvez trouver. Par exemple, vous pouvez trouver une carte qui est noire, verte et bleue comme carte noire, et quand même trouver une carte verte et une carte bleue.

---

Défaite inévitable  
{1}{R}{W}{B}  
Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Défaite inévitable essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne gagne ni ne perd de points de vie.

---

Déferlante vers le front

{R}{W}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
- Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Déferlante vers le front se résout.

---

Descendante des tempêtes

{W}

Créature : humain et soldat

2/1

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, elle endure 1. (*Mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit.*)

- Vous ne pouvez pas payer le coût de la capacité déclenchée plus d'une fois à chaque fois qu'elle se déclenche.
- 

Détention de la plaine des tempêtes

{2}{W}

Enchantement

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

- Si cet enchantement quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, le permanent non-terrain ciblé n'est pas exilé.
  - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
  - Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.
- 

Dracogénèse

{6}{R}{R}

Enchantement

Vous pouvez lancer des sorts de dragon sans payer leur coût de mana.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque sort de dragon que vous lancez de cette manière.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
  - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
  - Une fois que vous avez lancé la Dracogénèse, si c'est votre tour, vous avez la priorité immédiatement après sa résolution. Vous pouvez lancer un autre sort avant qu'un joueur ne puisse essayer de retirer la Dracogénèse avec des sorts ou des capacités.
-

Dragon d'armement

{3}{W}{B}{G}

Créature : dragon

3/4

Vol

Quand cette créature arrive, répartissez trois marqueurs

+1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

- Vous choisissez combien de cibles à la capacité déclenchée du Dragon d'armement et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée du Dragon d'armement se résout, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur les cibles illégales sont perdus.

---

Éclairs jumeaux

{1}{R}

Éphémère

Les Éclairs jumeaux infligent 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

- Vous choisissez si les Éclairs jumeaux ont une cible qui subira 2 blessures ou deux cibles qui subiront chacune 1 blessure au moment où vous lancez les Éclairs jumeaux.
- Si vous lancez les Éclairs jumeaux avec deux cibles et que l'une de ces cibles devient illégale avant que les Éclairs jumeaux ne se résolvent, la cible légale restante subira 1 blessure. Vous ne pouvez pas modifier la répartition d'origine des blessures.

---

Elsbeth, tueuse de tempêtes

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

5

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.

+1: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

0: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent le vol jusqu'à votre prochain tour.

-3: Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du jeton ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement d'Elsbeth. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants.
-

Escarmouche de la Route du sel

{3} {B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée. Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Guerrier. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Escarmouche de la Route du sel essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Cependant, si la cible est toujours légale mais qu'elle n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous créez toujours deux jetons Guerrier.
- 

Escouflenfer magmatique

{2} {R} {R}

Créature : dragon

4/5

Vol

Quand cette créature arrive, détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée avec un marqueur « étourdissement » sur elle, puis mélange. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Escouflenfer magmatique essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne cherche de carte de terrain de base dans sa bibliothèque.
  - Tant que la dernière capacité de l'Escouflenfer magmatique se résout, le contrôleur du terrain ciblé peut chercher une carte de terrain de base même si le terrain ciblé n'a pas été détruit par la capacité. Cela peut arriver parce que le terrain a l'indestructible.
- 

Eshki Griffedragon

{1} {G} {U} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier

4/4

Vigilance, piétinement, parade {1}

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé à la fois un sort de créature et un sort non-créature ce tour-ci, piochez une carte et mettez deux marqueurs +1/+1 sur Eshki Griffedragon.

- Si vous n'avez pas lancé à la fois un sort de créature et un sort non-créature ce tour-ci au moment où votre étape de début de combat commence, la dernière capacité d'Eshki ne se déclenche pas du tout. Vous ne pouvez pas lancer un sort de créature ou un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
-

Être à l'affût

{B}{G}{U}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Être à l'affût inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la force de cette carte.

- Vous ne pouvez pas lancer Être à l'affût à moins que vous ne choisissiez une carte de créature dans votre cimetière et une créature sur le champ de bataille comme cibles.
  - Utilisez la force de la carte dans le cimetière pour déterminer combien de blessures Être à l'affût inflige à la créature ciblée.
- 

Éveiller les morts honorés

{B}{G}{U}

Enchantement : saga

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

I — Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

II — Meulez trois cartes.

III — Vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de chapitre d'Éveiller les morts honorés au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Vous pouvez choisir la carte dont vous venez de vous défausser ou une carte qui était déjà dans votre cimetière. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- 

Expert de l'équilibre

{3}{R}

Créature : chien et moine

2/4

Quand cette créature arrive, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, cette créature acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

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

Foulée d'envergure  
{U}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.  
{2}{U} : Renvoyez cette aura dans la main de son propriétaire.

- Si la créature à laquelle cette aura est attachée quitte le champ de bataille ou cesse d'être une créature avant que la capacité activée ne se résolve, la Foulée d'envergure est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état avant que cette capacité ne se résolve, et elle n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

---

Frappe de la Griffedragon  
{2/G}{2/U}{2/R}  
Rituel  
Doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Puis elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. De même, une créature dont l'endurance est doublée gagne +0/+X, X étant son endurance au moment où l'effet commence à s'appliquer.

---

Garde du corps orateur de la Voie  
{3}{W}  
Créature : orque et moine  
3/4  
Quand cette créature arrive, renvoyez dans votre main une carte de permanent non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.  
*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

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

Gardelot de Kheru

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

Créature : dragon

3/3

Vol

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière pendant votre tour, créez un jeton Trésor.

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

Renouveau — {2}{B}{G}{U}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Mettez deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « vol » sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Gardien de Karakyk

{3}{G}{U}{R}

Créature : dragon

6/5

Vol, vigilance, piétinement

Cette créature a la défense talismanique si elle n'a pas encore infligé de blessures. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- Si le Gardien de Karakyk quitte le champ de bataille et revient, il est considéré comme un nouvel objet, même si celui-ci est représenté par la même carte. Il a la défense talismanique à nouveau jusqu'à ce qu'il inflige des blessures.
  - Si une capacité déclenchée se déclenche en même temps que le Gardien de Karakyk inflige des blessures pour la première fois, les cibles pour cette capacité sont choisies après que le Gardien de Karakyk n'a plus la défense talismanique.
- 

Gardien de la route yathan

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

Créature : humain et éclaireur

3/3

Quand cette créature arrive, si vous l'avez lancée, meulez quatre cartes. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Gardien de la route yathan au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous meulez quatre cartes de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Gardien du bosquet

{2}{G}

Créature : hydre

2/2

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez arrive, elle endure X, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature. (*Mettez X marqueurs +1/+1 sur la créature qui est arrivée ou créez un jeton de créature X/X blanche Esprit.*)

- La valeur de X est déterminée au moment où la dernière capacité se résout. Si le Gardien du bosquet n'est plus sur le champ de bataille à ce moment, le nombre de marqueurs qu'il avait sur lui au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille est utilisé pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 mettre sur la créature qui a enduré ou la force et l'endurance du jeton Esprit créé.
- 

Globe d'orage des dragons

{3}

Artefact

Chaque dragon que vous contrôlez arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Les dragons que vous contrôlez qui arrivent en même temps que le Globe d'orage des dragons n'arrivent pas avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur eux.
- 

Grande cité d'Arashin

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {B}.

{1}{B}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit.

- Vous devez déjà contrôler une forêt ou une plaine au moment où la Grande cité d'Arashin arrive pour qu'elle arrive dégagée. Si elle arrive en même temps qu'une forêt ou une plaine alors que vous ne contrôlez pas d'autres forêts ou d'autres plaines, elle arrive engagée.
- 

Hématovores d'estuaire

{1}{B}

Créature : insecte

1/2

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, si vous contrôlez une créature avec un marqueur sur elle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- La dernière capacité des Hématovores d'estuaire vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez une créature avec un marqueur sur elle. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si

elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas de créature avec un marqueur sur elle à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

---

#### Héritage du troupeau

{1}{G}

Artefact

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

- Une fois que la dernière capacité de l'Héritage du troupeau s'est résolue, réduire la force de la créature affectée en dessous de 4 ne lui fait pas perdre ces capacités.
- 

#### Hôte de l'après

{2}{B}{G}

Créature : zombie et psychagogue

2/2

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

À chaque fois que cette créature ou une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ses marqueurs sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si l'Hôte de l'après meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures qui avait des marqueurs sur elle, y compris lui-même le cas échéant.
  - La dernière capacité de l'Hôte de l'après ne vous fait pas déplacer des marqueurs de la créature qui est morte sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que la créature avait sur elle quand elle est morte.
  - La dernière capacité de l'Hôte de l'après met tous les marqueurs qui étaient sur la créature qui est morte sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
  - Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolith et l'Hôte de l'après quand une créature que vous contrôlez avec des marqueurs sur elle meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolith et la créature ciblée.
  - Si la créature qui est morte avait des marqueurs -1/-1 sur elle quand elle est morte, la capacité de l'Hôte de l'après les met sur la créature ciblée également. Ceci pourrait également entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
  - Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur une créature que vous contrôlez en même temps pour faire tomber son endurance à 0 ou moins, la dernière capacité de l'Hôte de l'après voit tous les marqueurs +1/+1 qu'elle avait quand elle est morte ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la créature ciblée.
-

Kotis, le Gardecroc  
{1}{B}{G}{U}  
Créature légendaire : zombie et guerrier  
2/1

Indestructible  
À chaque fois que Kotis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant la quantité de blessures infligées. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

- Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Vous lancez les sorts parmi les cartes exilées pendant que la dernière capacité de Kotis se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer les sorts, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si les sorts ont des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si l'un des sorts que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

---

La mort engendre la vie  
{5}{B}{G}{U}  
Rituel  
Détruisez toutes les créatures et tous les enchantements.  
Piochez une carte pour chaque permanent détruit de cette manière.

- Si un permanent détruit de cette manière va dans une zone autre qu'un cimetière (par exemple s'il a un marqueur « fatalité » sur lui), il compte quand même comme ayant été détruit et vous piochez quand même une carte.
- Les permanents avec l'indestructible ne sont pas détruits de cette manière.

---

Lame flambetempête  
{1}{W}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +3/+0.  
À chaque fois que la créature équipée attaque, piochez une carte si vous contrôlez au moins trois créatures attaquantes.  
Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La deuxième capacité vérifie le nombre de créatures attaquantes que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Si un autre déclenchement d'attaque (comme celui de la capacité de mobilisation) met

des créatures sur le champ de bataille attaquantes, vous pouvez choisir l'ordre des capacités déclenchées pour que ces créatures arrivent avant la résolution de la capacité de la *Lame flambetempête*.

---

Lutteuse porteflamme

{U} {R} {W}

Créature : humain et moine

3/3

Initiative

Quand cette créature arrive, copiez le prochain sort que vous lancez ce tour-ci quand vous le lancez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Après la résolution de la dernière capacité de la Lutteuse porteflamme, le prochain sort que vous lancez ce tour-là sera copié qu'il ait des cibles ou non.
- La copie créée par la dernière capacité de la Lutteuse porteflamme se résout avant le sort qu'elle copie. Elle se résout même si le sort d'origine est contrecarré avant que la copie ne soit créée.
- Si le sort a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

---

Maître naturel

{2} {U} {R}

Créature : orque et moine

4/3

Vigilance

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

Cette créature arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si vous avez lancé au moins deux sorts ce tour-ci.

- La dernière capacité du Maître naturel compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui inclut le Maître naturel lui-même si vous l'avez lancé. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.
- 

#### Manœuvre de K.O.

{2} {G}

Rituel

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

- Vous ne pouvez pas lancer la Manœuvre de K.O à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle comme cibles.
  - Si l'une des créatures est une cible illégale au moment où la Manœuvre de K.O se résout, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle, même si elle est encore sur le champ de bataille.
- 

#### Marché du rakshasa

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

Éphémère

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- Si vous avez seulement deux cartes dans votre bibliothèque, les deux vont dans votre main.
- 

#### Maréchal des égarés

{2} {W} {B}

Créature : orque et guerrier

3/3

Contact mortel

À chaque fois que vous attaquez, une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquant.

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

#### Mesures désespérées

{B}

Éphémère

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

Quand elle meurt sous votre contrôle ce tour-ci, piochez deux cartes.

- Tant que vous la contrôlez, vous piochez deux cartes quand la créature ciblée va au cimetière, peu importe qu'elle soit morte parce qu'elle avait 0 d'endurance ou pour une autre raison.
  - Si la créature n'est plus une créature au moment où elle va au cimetière, vous piochez quand même deux cartes si vous la contrôliez à ce moment.
- 

#### Monastère de la montagne de Cori

##### Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {R}.

{3}{R}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous devez déjà contrôler une plaine ou une île au moment où le Monastère de la montagne de Cori arrive pour qu'il arrive dégagé. S'il arrive en même temps qu'une plaine ou une île alors que vous ne contrôlez pas d'autres plaines ou îles, il arrive engagé.
  - Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- 

#### Monument abzan

{2}

##### Artefact

Quand cet artefact arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, de marais ou de forêt de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{1}{W}{B}{G}, {T}, sacrifiez cet artefact : Créez un jeton de créature X/X blanche Esprit, X étant l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Monument abzan se résout.
  - Si vous ne contrôlez pas de créatures au moment où la dernière capacité du Monument abzan se résout, X est 0. Dans ce cas, vous créez un jeton de créature 0/0 blanche Esprit, qui mourra probablement immédiatement, à moins qu'une autre chose n'augmente son endurance.
-

Naga façonneur de chair

{3} {U}

Créature : serpent et changeforme

0/0

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

*Renouveau* — {2} {U}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez. Chaque autre créature que vous contrôlez devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Les deux capacités du Naga façonneur de chair copient exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Elles ne copient pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le Naga façonneur de chair (ou dans le cas de sa capacité de renouveau, chaque autre créature que vous contrôlez) copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
- Si la créature copiée copie autre chose, le Naga façonneur de chair arrive comme ce que cette créature copiait. De même, sa capacité de renouveau fait que chaque autre créature que vous contrôlez devient une copie de ce que cette créature copiait.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le Naga façonneur de chair arrive. Les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi. Activer sa capacité de renouveau ne fait pas arriver des créatures sur le champ de bataille. Par conséquent, ces sortes de capacités ne marchent pas avec la capacité de renouveau du Naga façonneur de chair.
- Vous pouvez choisir de ne pas faire arriver le Naga façonneur de chair comme une copie d'une autre créature. Si vous faites ainsi, ce sera simplement un serpent et changeforme 0/0, et à moins qu'un autre effet n'augmente son endurance, il sera mis dans votre cimetière.

---

Narset, maîtresse de la Voie jeskaï

{U} {R} {W}

Créature légendaire : humain et moine

3/4

Au début de votre étape de fin, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez un nombre de cartes égal au nombre de sorts que vous avez lancés ce tour-ci.

- Vous pouvez choisir de vous défausser de votre main même si votre main contient zéro carte.
-

Neriv, cœur de la tempête  
{1}{R}{W}{B}  
Créature légendaire : esprit et dragon  
4/5  
Vol

Si une créature que vous contrôlez qui est arrivée ce tour-ci devait infliger des blessures, elle inflige deux fois ce nombre de blessures à la place.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par Neriv à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures qu'une créature que vous contrôlez qui est arrivée ce tour-ci devrait infliger (par exemple en prévenant une partie de ces blessures), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de la dernière capacité de Neriv) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues avant que l'effet de la dernière capacité de Neriv ne puisse s'appliquer, son effet ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant les effets qui modifient combien de blessures sont infligées. Par exemple, mettons que vous contrôlez Neriv et que vous attaquez un adversaire avec une créature 5/5 avec le piétinement et la célérité qui est arrivée ce tour-ci. Si elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.

---

Nouveau départ  
{1}{U}  
Enchantement : aura  
Flash  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne -5/-0 et perd toutes ses capacités.

- Si la créature enchantée acquiert une capacité après que le Nouveau départ lui devient attaché, elle garde cette capacité.

---

Nouvelle voie à suivre  
{2}{U}{R}{W}  
Éphémère  
La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Quand des blessures sont prévenues de cette manière, la Nouvelle voie à suivre inflige autant de blessures au contrôleur de cette source et vous piochez autant de cartes.

- La Nouvelle voie à suivre ne cible ni permanent, ni joueur. Vous choisissez une source au moment où la Nouvelle voie à suivre se résout.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures que la source choisie devrait vous infliger ce tour-ci, vous choisissez l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de la Nouvelle voie à suivre) s'appliquent.

---

Orage des dragons jaillissant

{4} {R}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si la valeur de mana de ce sort est inférieure ou égale à 8. Si vous ne le faites pas, mettez cette carte dans votre main.

Quand un dragon que vous contrôlez arrive, renvoyez cet enchantement dans la main de son propriétaire.

- Si vous choisissez de lancer la carte exilée, vous le faites pendant que la première capacité de l'Orage des dragons jaillissant se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

---

Première ligne unie

{3} {W}

Rituel

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de permanent non-créature, non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

---

Prêtresse de la rupture

{W} {B} {G}

Créature : djinn et clerc

3/3

Contact mortel

Quand cette créature arrive, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, exilez cette carte.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X blanche Esprit, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

- Si vous avez choisi de ne pas exiler de carte, l'effet de la dernière capacité ne fait rien. Personne ne crée de jeton.

---

Rakshasa de Gurmag

{4} {B} {B}

Créature : démon

5/5

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

Quand cette créature arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour et une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous ne pouvez pas cibler une créature qu'un adversaire contrôle et une créature que vous contrôlez quand la dernière capacité du Rakshasa de Gurmag se déclenche, la capacité n'est pas mise sur la pile.

---

Redécouvrir la Voie

{U} {R} {W}

Enchantement : saga

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

I, II — Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

III — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature ce tour-ci, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée créée par la capacité de chapitre III peut se déclencher plusieurs fois pendant le tour, même si Redécouvrir la Voie ne sera probablement plus sur le champ de bataille.

---

Régent de Floreliane

{3} {G} {G}

Créature : dragon

4/5

Vol

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre dragon que vous contrôlez arrive, vous gagnez 3 points de vie.

//

Revendication de territoire

{2} {G}

Rituel : présage

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révélez-les, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez. (*Mélangez aussi cette carte.*)

- Si le Régent de Floreliane arrive en même temps qu'au moins un autre dragon que vous contrôlez, sa capacité déclenchée se déclenche pour chacun de ces dragons, y compris lui-même.

---

Relique des couvées draconiques

{1}{G}

Artefact

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{3}{W}{U}{B}{R}{G}, sacrifiez cet artefact : Créez un jeton de créature 4/4 Dragon appelé Dragon du reliquaire qui est de toutes les couleurs. Il a le vol, le lien de vie et « Quand ce jeton arrive, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

---

Restauration d'héritage

{1}{G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez un artefact ciblé.
- Détruisez un enchantement ciblé.
- Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

Piochez une carte.

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour la Restauration d'héritage si vous choisissez son troisième mode. Cependant, si vous le faites, et que cette cible est illégale au moment où la Restauration d'héritage essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

---

Révélation jeskaï

{4}{U}{R}{W}

Éphémère

Renvoyez une cible, sort ou permanent, dans la main de son propriétaire. La Révélation jeskaï inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse. Piochez deux cartes. Vous gagnez 4 points de vie.

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

Rôdeuse lasyd

{2}{G}{G}

Créature : serpent et ranger

5/5

Quand cette créature arrive, vous pouvez meuler un nombre de cartes égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

*Renouveau* — {1}{G}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant le nombre de cartes de terrain dans votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si vous n'avez pas au moins autant de cartes dans votre bibliothèque que de terrains que vous contrôlez quand la première capacité de la Rôdeuse lasyd se résout, vous ne pouvez pas choisir de meuler autant de cartes.
- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de renouveau de la Rôdeuse lasyd se résout.

---

Rugissement du Chant sans fin

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

Enchantement : saga

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

I, II — Créez un jeton de créature 5/5 verte Éléphant.

III — Doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. De même, une créature dont l'endurance est doublée gagne +0/+X, X étant son endurance au moment où l'effet commence à s'appliquer.

---

Rythme de la nature

{X}{G}{G}

Rituel

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

Harmonisation {X}{G}{G}{G}{G} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'harmonisation. Vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire ce coût d'une quantité de mana générique égale à sa force. Puis exilez ce sort.)*

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

Saisir l'opportunité

{2} {R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.
- Ciblez jusqu'à deux créatures. Chacune d'elles gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

Scion oragécailles

{4} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

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

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Les copies deviennent des jetons.*)

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
  - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
  - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
  - La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- 

Shiko, paragon de la Voie

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

Créature légendaire : esprit et dragon

4/5

Vol, vigilance

Quand Shiko arrive, exilez une carte non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière. Copiez-la, puis vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Vous lancez la copie pendant que la dernière capacité de Shiko se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
  - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
  - Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.
  - Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.
- 

Sidisi, régente de la fondrière

{1}{B}

Créature légendaire : zombie et serpent et psychagogue

1/3

{T}, sacrifiez une créature que vous contrôlez avec une valeur de mana de X autre que Sidisi : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de X plus 1. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si une créature sur le champ de bataille ou une carte de créature dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
- 

Siège de Gelfalaise

{1}{U}{R}

Enchantement

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez

Jeskaï ou Temur.

- Jeskaï — À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
  - Temur — Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le piétinement et la célérité.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque le Siège de Gelfalaise et qu'aucun choix n'a été fait pour lui (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie), il n'a aucune des deux capacités.
  - Si vous avez choisi Jeskaï et que des créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plusieurs joueurs en même temps, la capacité du Siège de Gelfalaise se déclenche une fois pour chaque joueur ayant subi des blessures de combat de cette manière.
-

### Siège de Glacebois

{1}{G}{U}

#### Enchantement

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez

Temur or Sultaï.

- Temur — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, un joueur ciblé meule quatre cartes.
- Sultaï — Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

- Si vous contrôlez d'une manière quelconque le Siège de Glacebois et qu'aucun choix n'a été fait pour lui (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie), il n'a aucune des deux capacités.
  - La capacité Sultaï du Siège de Glacebois ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
  - La capacité du Siège de Glacebois ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
- 

### Siège de la steppe érodée

{2}{W}{B}

#### Enchantement

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez

Abzan ou Mardu.

- Abzan — Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
- Mardu — Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci, chaque adversaire sacrifie une créature de son choix.

- Si vous contrôlez d'une manière quelconque le Siège de la steppe érodée et qu'aucun choix n'a été fait pour lui (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie), il n'a aucune des deux capacités.
  - La capacité Mardu du Siège de la steppe érodée vérifie au début de l'étape de fin si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci. Si aucune n'est morte, la capacité ne se déclenche pas du tout.
- 

### Siège de Mornecreux

{B}{G}

#### Enchantement

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez Sultaï ou Abzan.

- Sultaï — À chaque fois qu'un marqueur est mis sur une créature que vous contrôlez, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
- Abzan — À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée. Elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôlez d'une manière quelconque le Siège de Mornecreux et qu'aucun choix n'a été fait pour lui (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie), il n'a aucune des deux capacités.
- Une capacité qui se déclenche quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenche si ce permanent arrive sur le champ de bataille avec ces marqueurs d'une manière quelconque.

Sonneur de cloche de hautecime

{2}{U}

Créature : djinn et moine

1/4

Vol

Le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte

{1} de moins à lancer.

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

Taigam, maître opportuniste

{1}{U}

Créature légendaire : humain et moine

2/2

*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, copiez-le, puis exilez le sort que vous avez lancé avec quatre marqueurs « temps » sur lui. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension.

*(Au début de l'entretien de son propriétaire, il retire un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, il peut jouer cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)*

- La capacité de Taigam et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qu'elle copie. Elles se résolvent même si le sort d'origine est contrecarré avant que la copie ne soit créée. Veuillez noter que la capacité de Taigam exile le sort d'origine au moment où la capacité se résout, ce qui retire ce sort de la pile avant qu'il ne puisse se résoudre.
- La copie a les mêmes cibles et modes que le sort d'origine. Si le sort partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, ces choix s'appliquent à la copie.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.
- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié sur elle (le nombre avant le tiret) en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous donne l'option de lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Veuillez noter que si une carte est exilée puis « acquiert la suspension », seules les deux capacités déclenchées sont concernées.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée de suspension se résout, vous pouvez lancer la carte. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si vous choisissez de ne pas lancer la carte (ou que vous ne le pouvez pas), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.

Tapeurs tapés

{2} {R}

Créature : goblin et guerrier

1/2

Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature

1/1 rouge Gobelin.

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

- Si la force de la créature ciblée augmente au-dessus de 2 avant que la capacité ne se résolve, elle ne sera pas une cible légale et la capacité ne fera rien. Une fois que la capacité s'est résolue, cependant, la créature ne peut pas être bloquée même si sa force augmente au-dessus de 2.

Tersa Briselumière

{2} {R}

Créature légendaire : orque et sorcier

3/3

Célérité

Quand Tersa Briselumière arrive, défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

À chaque fois que Tersa Briselumière attaque, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, exilez une carte au hasard depuis votre cimetière. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- La dernière capacité de Tersa Briselumière vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas au moins sept cartes dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

---

Tête d'affiche du stade

{R}

Créature : goblin et guerrier

1/1

Mobilisation 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Guerrier, engagé et attaquant. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.*)

{1} {R}, sacrifiez cette créature : Elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

- Le nombre de créatures que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité activée se résout. Cela signifie qu'un adversaire peut répondre en détruisant vos créatures pour réduire la quantité de blessures infligées.

---

Teval, arbitre de la vertu

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

Créature légendaire : esprit et dragon

6/6

Vol, lien de vie

Les sorts que vous lancez ont la fouille. (*Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ces sorts paie {1}.*)

À chaque fois que vous lancez un sort, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- « Fouille » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez exiler une carte depuis votre cimetière plutôt que payer ce mana. » La capacité de fouille n'est pas un coût

supplémentaire ou alternatif et elle s'applique uniquement après que le coût total du sort avec la fouille est déterminé.

- Si un sort sur la pile a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X au moment où il a été lancé pour déterminer la valeur de mana de ce sort.

---

Tigre iridescent

{4} {R}

Créature : chat

3/4

Quand cette créature arrive, si vous l'avez lancée, ajoutez {W} {U} {B} {R} {G}.

- La capacité du Tigre iridescent n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- La capacité du Tigre iridescent se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez le Tigre iridescent sur le champ de bataille sans le lancer.

---

Trahison stratégique

{1} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle et son cimetière.

- L'adversaire choisit quelle créature exiler quand la Trahison stratégique se résout. S'il ne contrôle pas de créatures à ce moment, il exile simplement son cimetière.

---

Trancheur en acier de Cori

{1} {R}

Artefact : équipement

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

*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse. Vous pouvez lui attacher cet équipement. (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le jeton gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Équipement {1} {R}

- Le jeton Moine que vous créez arrive sur le champ de bataille comme une créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 1/1. Les capacités statiques qui affectent la force et l'endurance du moine peuvent changer cela.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Moine et celui où vous choisissez si vous lui attachez le Trancheur en acier de Cori.

- Si la capacité déclenchée fait qu'au moins deux moines sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), vous pouvez faire que le Trancheur en acier de Cori devienne attaché à l'un d'eux.

Ugin, l'Œil des tempêtes

{7}

Planeswalker légendaire : Ugin

7

Quand vous lancez ce sort, exilez jusqu'à un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, exilez jusqu'à un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

+2: Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

0: Ajoutez {C} {C} {C}.

-11: Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes non-terrain incolores, exilez-les, puis mélangez. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps normales de chaque sort que vous lancez en utilisant la permission accordée par la dernière capacité d'Ugin.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Uréni, le Chant sans fin

{5} {G} {U} {R}

Créature légendaire : esprit et dragon

10/10

Vol, protection contre le blanc et contre le noir

Quand Uréni arrive, iel inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

- Vous ne pouvez pas choisir plus de X cibles pour la capacité déclenchée d'Uréni. Vous choisissez comment répartir les blessures après que vous avez choisi ces cibles. La valeur de X ne change pas même si le nombre de terrains que vous contrôlez change après cela. Cette répartition des blessures ne change pas non plus, même si les blessures ne peuvent pas être infligés à au moins une de ces cibles au moment où la capacité se résout (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille).

Vengeresse des morts

{2} {B}

Créature : humain et guerrier

2/4

Contact mortel

Mobilisation X, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. (*À chaque fois que cette créature attaque, créez X jetons de créature 1/1 rouge Guerrier, engagés et attaquants. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.*)

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la capacité de mobilisation de la Vengeresse des morts se résout.
- 

Vétéran de cent batailles

{3} {B}

Créature : zombie et guerrier

4/2

Tant qu'il y a au moins trois sortes de marqueurs différentes parmi les créatures que vous contrôlez, cette créature gagne +2/+4.

Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, elle arrive avec un marqueur « fatalité » sur elle. (*Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exiliez-la à la place.*)

- Vous payez toujours les coûts et obéissez aux règles de restriction de temps quand vous lancez le Vétéran de cent batailles depuis votre cimetière avec la permission de sa dernière capacité.
  - Si le Vétéran de cent batailles est contrecarré après avoir été lancé depuis votre cimetière, il retourne dans votre cimetière. Il peut être relancé de cette manière. (Cela ne comptera pas comme l'une des cent batailles.)
  - Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
  - Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exiliez-le à la place.
  - Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
  - Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
  - Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
-

### Village de Kishla

#### Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {G}.

{3}{G}, {T} : Surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.*)

- Vous devez déjà contrôler une île ou un marais au moment où le Village de Kishla arrive pour qu'il arrive dégagé. S'il arrive en même temps qu'une île ou un marais alors que vous ne contrôlez pas d'autres îles ou marais, il arrive engagé.

---

### Village de Lèvebrume

#### Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci ne peut pas être contrecarré.

- Vous devez déjà contrôler une montagne ou une forêt au moment où le Village de Lèvebrume arrive pour qu'il arrive dégagé. S'il arrive en même temps qu'une montagne ou une forêt alors que vous ne contrôlez pas d'autres montagnes ou forêts, il arrive engagé.

---

### Zurgo, décret du tonnerre

{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier

2/4

Mobilisation 2 (*À chaque fois que cette créature attaque, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Guerrier, engagés et attaquants. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.*)

Pendant votre étape de fin, les jetons Guerrier que vous contrôlez ont « Ce jeton ne peut pas être sacrifié. »

- Si un permanent ne peut pas être sacrifié, vous ne pouvez pas le choisir pour les effets ou les coûts qui nécessitent que vous sacrifiiez un permanent.
- La capacité déclenchée à retardement qui fait que les jetons Guerrier créés par une capacité de mobilisation sont sacrifiés ne se produit qu'une fois, au début de la prochaine étape de fin. Si Zurgo, décret du tonnerre est sous votre contrôle au moment où cette capacité se résout, ces jetons ne sont pas sacrifiés, et la capacité associée avec ces jetons ne se déclenche pas à nouveau.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *TARKIR* : *LA TEMPÊTE DES DRAGONS*

---

#### Ultimatum de genèse

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

#### Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de permanent parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main. Exilez l'Ultimatum de genèse.

- Vous pouvez choisir de ne pas mettre de cartes de permanent sur le champ de bataille de cette manière. Vous les mettrez dans votre main sans les révéler et sans dire si l'une d'elles est une carte de permanent.
- Une capacité qui se déclenche au moment où les permanents arrivent sur le champ de bataille de cette manière n'est mise sur la pile qu'après que l'Ultimatum de genèse a fini de se résoudre et est en exil.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, vous ne pouvez pas choisir de la mettre sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle est mise dans votre main avec toutes les autres cartes qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille de cette manière.
- Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d'autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.

---

#### Ultimatum émergent

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

#### Rituel

Cherchez jusqu'à trois cartes monochromes avec des noms différents dans votre bibliothèque et exilez-les. Un adversaire choisit une de ces cartes. Mélangez cette carte dans votre bibliothèque. Vous pouvez lancer les autres cartes sans payer leur coût de mana. Exilez l'Ultimatum émergent.

- Une carte monochrome a exactement une couleur : blanc, bleu, noir, rouge ou vert, et aucune autre couleur. Une carte incolore n'est pas monochrome.
  - Si vous ne trouvez qu'une carte, vous la mélangez dans votre bibliothèque et vous exilez l'Ultimatum émergent sans rien lancer.
  - Si vous souhaitez lancer des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de l'Ultimatum émergent. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
  - L'Ultimatum émergent est encore sur la pile pendant que vous lancez les cartes que vous avez trouvées, donc ces sorts pourraient le cibler. Cependant, une fois qu'il est exilé, ce n'est plus une cible légale.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
  - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

Ultimatum inquiétant

{W} {W} {B} {B} {B} {G} {G}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec des noms différents depuis votre cimetière.

- Vous choisissez quelles cartes de permanent renvoyer au moment où l'Ultimatum inquiétant se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où ces cartes reviennent sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne renvoyer qu'une carte de permanent, quel que soit son nom.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
- Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d'autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.

---

Ultimatum inspiré

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

Rituel

Un joueur ciblé gagne 5 points de vie, l'Ultimatum inspiré inflige 5 blessures à n'importe quelle cible, puis vous piochez cinq cartes.

- Vous pouvez vous cibler vous-même comme joueur qui doit gagner 5 points de vie.
- Si l'une des cibles devient illégale avant la résolution de l'Ultimatum inspiré, l'autre sera affectée selon le cas approprié et vous piochez cinq cartes. Si les deux cibles deviennent illégales, le sort ne se résout pas et vous ne piochez pas cinq cartes.

---

**NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER *TARKIR : LA TEMPÊTE DES DRAGONS***

---

Bétor, voix des ancêtres  
{2}{W}{B}{G}  
Créature légendaire : esprit et dragon  
3/5

Vol, lien de vie  
Au début de votre étape de fin, mettez sur jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci.

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

Bibliophile vorace  
{3}{U}  
Créature : dragon  
3/3  
Vol, vigilance  
À chaque fois que vous lancez un sort avec au moins une cible, piochez autant de cartes.

- Un sort d'aura requiert une cible, définie dans sa capacité d'enchanter.
- 

Chanteur d'orage redoublé  
{2}{R}  
Créature : orque et sorcier  
3/3  
Initiative  
À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque jeton de créature que vous contrôlez qui est arrivé ce tour-ci, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de ce jeton. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez ces jetons.

- Chacun des jetons créés par la dernière capacité du Chanteur d'orage redoublé copie les caractéristiques originales du jeton qu'il copie comme indiqué par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si un jeton de créature que vous contrôlez qui est arrivé ce tour-ci copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce jeton de créature copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » du jeton copié fonctionnent aussi.
- Bien que les jetons soient attaquants, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ces jetons arrivent attaquants.

- Vous déclarez quel joueur, planeswalker ou bataille chaque jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que le Chanteur d'orage redoublé ou l'un des jetons créés par la dernière capacité du Chanteur d'orage redoublé.

---

Dévoreur d'ossements

{3} {B}

Créature : dragon

2/2

Flash

Vol

Cette créature arrive avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.

Quand cette créature meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si le Dévoreur d'ossements a des marqueurs +1/+1 sur lui, puis que suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur lui pour que son endurance soit réduite à 0, X est égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il avait sur lui au moment où ces marqueurs -1/-1 ont été mis sur lui.

---

Dragon à la crinière de foudre

{3} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

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

Vous pouvez lancer des sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 depuis le dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Le Dragon à la crinière de foudre 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.
  - La dernière capacité du Dragon à la crinière de foudre vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si le sort résultant est un sort de créature avec une force supérieure ou égale à 4, que c'est votre phase principale et que la pile est vide. Si ce sort de créature a le flash, vous pourrez le lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un adversaire.
-

Dragon transcendant

{4}{U}{U}

Créature : dragon

4/3

Flash

Vol

Quand cette créature arrive, si vous l'avez lancée, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire, puis vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

- Si vous souhaitez lancer la carte exilée, vous le faites en tant que partie de la résolution de la dernière capacité du Dragon transcendant. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

---

Écumeur des tombes colossal

{6}{B}{G}

Créature : dragon

7/6

Vol

À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mettez l'une d'elles sur le champ de bataille.

- Les trois cartes meulées sont mises dans votre cimetière en même temps. S'il y a plus d'une carte de créatures parmi elles, la dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

---

Escouflegel trompeur

{U}{U}

Créature : dragon

1/1

Vol

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie d'une créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 4, excepté que c'est un dragon en plus de ses autres types et qu'elle a le vol.

- L'Escouflegel trompeur copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, l'Escouflegel trompeur copie 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 copie autre chose, l'Escouflegel trompeur arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand l'Escouflegel trompeur arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Vous pouvez choisir de ne pas faire arriver l'Escouflegel trompeur comme une copie d'une autre créature. Si vous faites ainsi, ce sera juste une créature 1/1 Dragon avec le vol.

Évocateur floral

{2} {G}

Créature : serpent et druide

2/3

*Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{G}, défaissez-vous d'une carte de créature : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

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

Felothar l'inébranlable

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

Créature légendaire : humain et guerrier

0/5

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

{3}, {T}, sacrifiez une autre créature : Piochez un nombre de cartes égal à l'endurance de la créature sacrifiée, puis défaissez-vous d'un nombre de cartes égal à sa force.

- La première capacité de Felothar ne change pas la force des créatures. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat que ces créatures attribuent. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs.

#### Festival du Zénith

{X} {R} {R}

#### Rituel

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Harmonisation {X} {R} {R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'harmonisation. Vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire ce coût d'une quantité de mana générique égale à sa force. Puis exilez ce sort.)*

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

#### Fioriture en transformation

{2} {R}

#### Éphémère

Démonstration *(Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)*

Détruisez une cible, artefact ou créature, que vous ne contrôlez pas. Si ce permanent est détruit de cette manière, son contrôleur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain, puis il peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Vous choisissez si vous faites une copie ou non au moment où la capacité de démonstration se résout. Ceci a lieu avant que le sort d'origine ne se résolve. Votre copie va sur la pile au-dessus du sort d'origine.
- Si vous copiez un sort avec la démonstration, vous choisissez immédiatement un adversaire. S'il copie le sort, il va au-dessus de la pile.
- Si le sort nécessite des cibles, vous choisissez la cible du sort d'origine au moment où vous le lancez. Si vous créez une copie du sort, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie au moment où vous créez cette copie. De même, l'adversaire que vous choisissez pour créer une copie peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie au moment où elle est créée. En d'autres mots, votre adversaire connaît les cibles de votre sort d'origine et de votre copie quand il choisit les nouvelles cibles, le cas échéant, pour sa copie.
- Si vous lancez un sort avec la démonstration et que vous et un adversaire le copiez, la copie de l'adversaire se résout en premier, puis votre copie se résout et enfin le sort d'origine se résout.
- Si vous lancez le sort et que vous choisissez de ne pas le copier, aucun adversaire ne peut le copier.
- Si le contrôleur du permanent détruit choisit de lancer la carte exilée sans payer son coût de mana, il ne peut pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Il peut cependant payer les coûts supplémentaires,

comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

- Si la carte exilée a  $\{X\}$  dans son coût de mana, le contrôleur du permanent détruit doit choisir 0 pour la valeur de X quand il la lance sans payer son coût de mana.

---

Fléau meneur de couvée

$\{5\}\{G\}\{G\}$

Créature : dragon

5/7

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à ces blessures.

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

---

Forgeron à la volonté de fer

$\{3\}\{W\}$

Créature : orque et artificier

3/3

*Lieutenant* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez acquiert la myriade jusqu'à la fin du tour. (*À chaque fois qu'elle attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer une copie jeton engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.*)

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait, au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait ou au protecteur de la bataille qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'attaque plus, elle fait référence au joueur concerné en fonction de ce que la créature a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé. S'il attaque un planeswalker, vous choisissez lequel. Vous ne pouvez pas faire que les jetons attaquent une bataille.
- Bien que les jetons arrivent attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les jetons créés par une même occurrence de myriade arrivent tous en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déengagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des

équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si une occurrence de myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

---

Intendante de la récolte

{3} {G}

Créature : humain et druide

3/3

Quand cette créature arrive, exiliez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.

Les créatures que vous contrôlez ont toutes les capacités activées de toutes les cartes de terrain exilées par cette créature.

- Les créatures que vous contrôlez acquièrent uniquement les capacités activées des cartes de terrain exilées. Elles n'acquièrent pas les capacités déclenchées, capacités statiques ou capacités mot-clé qui ne sont pas des capacités activées.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée d'une carte de terrain exilée avec l'Intendante de la récolte fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version de cette capacité sur chaque créature que vous contrôlez comme si elle faisait référence au nom de la créature qui l'a à la place.
- Les cartes de terrain avec au moins un type de terrain de base ont la capacité activée intrinsèque « {T} : Ajoutez [symbole de mana] », même si l'encadré de texte ne contient pas de texte ou que la carte n'a pas d'encadré de texte. Pour les plaines, [symbole de mana] est {W} ; pour les îles, {U} ; pour les marais, {B} ; pour les montagnes, {R} ; et pour les forêts, {G}.

---

Jugement de Teval

{2} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci

—

- Piochez une carte.
- Créez un jeton Trésor.
- Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Druides.

- Si la capacité du Jugement de Teval se déclenche plus de trois fois pendant un tour, aucun mode ne peut être choisi pour les occurrences de la capacité passée la troisième, et ces dernières sont retirées de la pile et ne font rien.
- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la capacité du Jugement de Teval ne se déclenche qu'une seule fois.

---

Lever les écailles

{2} {B}

Rituel

Sacrifiez une créature. Quand vous faites ainsi, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

- Vous ne choisissez les créatures à sacrifier qu'au moment où Lever les écailles se résout. Vous devez sacrifier exactement une créature si vous en contrôlez une à ce moment-là. Le faire déclenche une capacité « réflexive ». Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en connaissant la valeur de X.
- Utilisez l'endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

---

Mâchoires de la défaite

{3} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la différence entre la force et l'endurance de cette créature.

- Pour trouver la différence entre la force d'une créature et son endurance, soustrayez la plus petite de ces valeurs à la plus grande. Par exemple, la différence entre la force et l'endurance d'une créature 3/5 est 2. La différence entre la force et l'endurance d'une créature 5/3 est aussi 2.

---

Neriv, avant-garde crépitante

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

Créature légendaire : esprit et dragon

4/4

Vol, contact mortel

Quand Neriv arrive, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

À chaque fois que Neriv attaque, exilez un nombre de cartes égal au nombre de jetons appelés différemment que vous contrôlez du dessus de votre bibliothèque.

Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec un commandant, vous pouvez jouer ces cartes.

- L'effet qui crée un jeton peut aussi définir le nom de ce jeton. Un jeton qui est une copie d'autre chose a le nom de l'objet dont il est une copie, sauf indication contraire. Tous les autres jetons ont un nom qui correspond aux sous-types du jeton qui a été créé plus le mot « Jeton ». Par exemple, un effet qui dit « Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe » crée un jeton qui s'appelle « Jeton Elfe ».
  - Pour déterminer le nombre de jetons appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque jeton que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas le même que celui d'un autre jeton que vous avez déjà compté de cette manière. Par exemple, si vous contrôlez deux jetons appelés « Jeton Elfe » et un jeton appelé « Jeton Gobelin », vous exilez deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
-

Poteau d'entraînement évolutif

{2} {U}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, si cet artefact a moins de trois marqueurs

« charge » sur lui, mettez un marqueur « charge » sur lui.

Retirez trois marqueurs « charge » de cet artefact :

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

- Après la résolution de la dernière capacité du Poteau d'entraînement évolutif, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-là sera copié qu'il ait des cibles ou non.
- La copie créée par la dernière capacité du Poteau d'entraînement évolutif se résout avant le sort qu'elle copie. Elle se résout même si le sort d'origine est contrecarré avant que la copie ne soit créée.
- Si le sort a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

---

Protecteur des landes

{4} {W} {W}

Créature : dragon

5/5

Vol

Quand cette créature arrive ou qu'elle devient monstrueuse, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements, contrôlées par des joueurs différents.

{4} {W} : Monstruosité 3. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.

- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.

---

Pyrogueule de la caldera

{3} {R} {R}

Créature : dragon

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à un adversaire ciblé.

- Si le Pyrogueule de la caldera quitte le champ de bataille en réponse à sa capacité, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures il inflige au moment où sa capacité se résout.

---

Réunion de la Maison

{5} {W} {W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de force totale inférieure ou égale à 10. Exilez la Réunion de la Maison.

- La Réunion de la Maison peut renvoyer n'importe quelle combinaison de cartes de créature dont la force totale est inférieure ou égale à 10. Par exemple, elle peut cibler dix cartes de créature 1/1, deux cartes de créature 5/5, et ainsi de suite. Quelles que soient les autres cartes de créature que vous choisissez comme cibles, vous pouvez aussi choisir n'importe quel nombre de cartes de créature ayant une force de 0 comme cibles.
  - Utilisez la force des cartes de créature telles qu'elles existent dans votre cimetière pour déterminer si elles peuvent être les cibles de la Réunion de la Maison. Par exemple, une carte de créature 0/0 qui arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature 15/15 peut être renvoyée, tout comme cinq cartes de créature 0/0 qui arrivent chacune sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elles.
  - Si la force des cartes de créature ciblées change pendant qu'elles sont dans votre cimetière, probablement parce que l'une d'elles a une capacité de définition de caractéristique qui définit un \* dans sa force, la force totale des créatures peut devenir supérieure à 10. Si cela arrive, la totalité de la sélection des cibles est illégale. Dans ce cas, la Réunion de la Maison ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Rien n'est renvoyé sur le champ de bataille, et la Réunion de la Maison est mise dans le cimetière de son propriétaire.
-

Rudoyeuse de parapets

{2}{R}{R}

Créature : dragon

4/3

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire,

choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci —

- Détruisez un artefact ciblé que cet adversaire contrôle.
- Cette créature inflige 4 blessures à chaque autre adversaire.
- Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

- Si la capacité déclenchée se déclenche plus de trois fois pendant un tour, aucun mode ne peut être choisi pour les occurrences de la capacité passée la troisième, et ces dernières sont retirées de la pile et ne font rien.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

---

Shiko et Narsset, unifiées

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et esprit et dragon

4/4

Vol, vigilance

*Rafale* — À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, copiez ce sort s'il cible un permanent ou un joueur, et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Si vous ne copiez pas un sort de cette manière, piochez une carte.

- Si le deuxième sort que vous lancez cible un permanent ou un joueur, vous devez copier ce sort, même s'il ne sera pas possible de choisir des cibles légales pour la copie. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le copier pour piocher une carte.
- La dernière capacité de Shiko et Narsset, unifiées et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qu'elle copie. Elles se résolvent même si le sort d'origine est contrecarré avant que la copie ne soit créée.
- Un sort d'aura requiert une cible, définie dans sa capacité d'enchanter.
- La copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

#### Technique de tempête

{3} {W}

Enchantement : aura

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Les copies deviennent des jetons.*)

Enchanter : une créature que vous contrôlez

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

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne sont pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

#### Teval, la balance équilibrée

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

Créature légendaire : esprit et dragon

4/4

Vol

À chaque fois que Teval attaque, meulez trois cartes.

Puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre cimetière.

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Druide.

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

Triade convoite-or

{4} {R}

Créature : dragon

4/3

Vol

Myriade (*À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer une copie jeton, engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.*)

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait, au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait ou au protecteur de la bataille qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'attaque plus, elle fait référence au joueur concerné en fonction de ce que la créature a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé. S'il attaque un planeswalker, vous choisissez lequel. Vous ne pouvez pas faire que les jetons attaquent une bataille.
- Bien que les jetons arrivent attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les jetons créés par une même occurrence de myriade arrivent tous en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si une occurrence de myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

---

Tyran à tête de marteau

{4} {U} {U}

Créature : dragon

6/6

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de ce sort dans la main de son propriétaire.

- Si un permanent a  $\{X\}$  dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
  - Si un sort a  $\{X\}$  dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X au moment où il a été lancé pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
- 

#### Volonté des Abzans

$\{3\} \{B\}$

Rituel

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Ciblez n'importe quel nombre d'adversaires. Chacun d'eux sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle et perd 3 points de vie.
  - Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
  - Une fois que vous avez annoncé que vous lancez ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
  - Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.
- 

#### Volonté des Jeskaï

$\{3\} \{R\}$

Rituel

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher cinq cartes.
  - Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.
- Un joueur peut se défausser de sa main même si sa main ne contient aucune carte.
  - Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
  - Une fois que vous avez annoncé que vous lancez ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
  - Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque

avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.

---

#### Volonté des Mardu

{2} {W}

Éphémère

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Guerrier égal au nombre de créatures qu'un joueur ciblé contrôle.
- La Volonté des Mardu inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
  - Une fois que vous avez annoncé que vous lancez ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
  - Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.
- 

#### Volonté des Sultaï

{4} {G}

Rituel

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Un joueur ciblé meule trois cartes. Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.
- Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez. Elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Volonté des Sultaï se résout.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
- Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.

---

### Volonté des Temur

{5} {U}

#### Rituel

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé, excepté que c'est une créature 4/4 Dragon avec le vol en plus de ses autres types.
- Un joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez.

- Le jeton créé par le premier mode de la Volonté des Temur copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
  - Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec les exceptions listées.
  - Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées.
  - Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
  - Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
  - Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
  - Une fois que vous avez annoncé que vous lancez ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
  - Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.
-

Zurgo, broyeur de tempête

{R} {W} {B}

Créature légendaire : orque et guerrier

3/3

Mobilisation 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Guerrier, engagé et attaquant. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.*)

À chaque fois qu'un jeton de créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, piochez une carte s'il attaquit. Sinon, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Si Zurgo, broyeur de tempête quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins un jeton de créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche une fois pour chacun de ces jetons de créature.

---

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerre Fratricide, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Croisetonnerre, Bloomburrow, Mornebrune et Tarkir sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2025 Wizards.