

Notes de publication *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air*

Compilées par Eliana Rabinowitz

Document modifié pour la dernière fois le 2 juin 2025

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air* portant le code d'extension TLA sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Fondations de Magic: The Gathering*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonne*, *Le casse du siècle*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Aetherdrift*, *Tarkir : la tempête des dragons*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Aux portes des Éternités*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* et *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air*.

Les nouvelles cartes Jumpstart *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air* portant le code d'extension TLE sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension TLE sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

L'extension *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air* inclut également des cartes Source sans bordure avec le code d'extension TLE. Ces cartes réimprimées sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Les versions Source sans bordure de certaines de ces cartes ont un nom alternatif dans le cartouche de titre principal et un cartouche de titre secondaire en dessous de la ligne de nom qui affiche le nom de la carte tel que listé dans la référence Oracle. En ce qui concerne la légalité dans les formats, la construction de deck, les règles de jeu et les effets, ces cartes n'ont que le nom indiqué dans le cartouche de titre secondaire. Le nom alternatif n'a aucun effet sur le jeu.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Formats pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Commander pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

Nouvelle capacité mot-clé : maîtrise du Feu

Tout change lorsque la Nation du Feu attaque, y compris la quantité de mana sur laquelle vous pouvez compter pendant le combat. Les créatures avec la maîtrise du Feu créent du mana quand elles attaquent, pour alimenter les sorts ou capacités qui vous aideront à remporter la bataille.

Oncle Iroh

{1} {R/G} {R/G}

Créature légendaire : humain et noble et allié

4/2

Maîtrise du Feu 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

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

- « Maîtrise du Feu N » est un mot-clé qui représente la capacité « À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez N {R} ». Jusqu'à la fin du combat, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes se terminent. »
 - Le mana des capacités de maîtrise du Feu n'est pas perdu tant que vous n'avez pas quitté le combat et commencé votre deuxième phase principale. Il peut être utilisé à tout moment pendant le combat, même après que les blessures de combat ont été infligées.
 - Tout autre mana que vous ajouterez pendant le combat sera comme d'habitude perdu lorsque vous passerez d'une étape de combat à une autre.
 - Plusieurs occurrences de maîtrise du Feu sur la même créature se déclenchent séparément et vous accordent chacune la quantité appropriée de mana.
 - Les capacités de maîtrise du Feu ne sont pas des capacités de mana. Elles utilisent la pile et on peut y répondre.
-

Nouvelle action mot-clé : maîtriser la Terre

Les maîtres de la Terre utilisent le terrain lui-même pour lancer de redoutables attaques et fortifier leur position. Utiliser la maîtrise de la Terre sur un terrain en fait une créature et lui donne des marqueurs +1/+1 pour qu'il puisse combattre pour vous. Quand ce terrain meurt ou est exilé, ce n'est plus une créature, mais il revient pour reprendre sa fonction de terrain originelle.

Leçon de maîtrise de la Terre

{3}{G}

Rituel : leçon

Maîtrisez la Terre 4. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui.*

Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.)

- « Maîtrisez la terre N » signifie « Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature-terrain 0/0 avec la célérité en plus de ses autres types. Mettez N marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le engagé sur le champ de bataille sous votre contrôle. »
- Si le terrain ciblé devient une cible illégale avant que le sort ou la capacité qui inclut la maîtrise de la Terre ne se résolve, la maîtrise de la Terre ne fait rien. Si le sort ou la capacité n'avaient pas d'autres cibles, ni l'un ni l'autre ne se résout.
- Le terrain garde tous les autres types, sous-types ou super-types qu'il avait auparavant. Il conserve également les capacités de mana qu'il avait résultant de ces sous-types. Par exemple, une forêt qui est transformée en créature de cette manière peut quand même être engagée pour {G}.
- Maîtriser la Terre ne donne pas une couleur au terrain que vous contrôlez. Comme la plupart des terrains sont incolores, dans la plupart des cas, la créature-terrain résultante sera également incolore.
- Vous pouvez cibler un terrain qui est déjà une créature, peut-être à cause d'une précédente capacité de maîtrise de la Terre. Le terrain recevra quand même les marqueurs +1/+1, acquerra la célérité, et verra sa force et son endurance de base établies à 0/0.
- Si un terrain animé par la maîtrise de la Terre doit aller dans toute autre zone que le cimetière ou l'exil, il ne sera pas renvoyé sur le champ de bataille par la capacité déclenchée à retardement créée par la maîtrise de la Terre.

Nouvelle action mot-clé : maîtriser l'Eau

Les maîtres de l'Eau utilisent les ressources autour d'eux pour parvenir à leurs fins et font front commun pour être plus puissants. Les coûts de maîtrise de l'Eau permettent à vos créatures et artefacts de s'engager pour aider à payer de plus puissants effets.

Esprit de la rivière bienveillant

{U}{U}

Créature : esprit

4/5

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, maîtrisez l'Eau {5}. (*Vous pouvez engager vos artefacts et vos créatures pour vous aider à payer un coût de maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}.*)

Vol, parade {2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

Quand cette créature arrive, regard 2.

- « Maîtrisez l’Eau [coût] » signifie « Payez [coût]. Pour chaque mana générique dans ce coût, vous pouvez engager un artefact dégagé ou une créature dégagée que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. »
 - Si un coût de maîtrise de l’Eau fait partie du coût total pour lancer un sort ou activer une capacité, vous pouvez engager un artefact dégagé ou une créature dégagée que vous contrôlez au lieu de payer un mana générique dans ce coût total autant de fois que vous le souhaitez jusqu’à atteindre le maximum de quantité de mana générique dans la composante de maîtrise de l’Eau de ce coût total.
 - Même si le coût du sort ou de la capacité dont la maîtrise de l’Eau fait partie augmente ou diminue, vous ne pouvez quand même engager des artefacts ou des créatures pour payer les coûts que jusqu’à la quantité de mana générique dans le coût de maîtrise de l’Eau.
 - Si un artefact ou une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort ou que vous activez une capacité avec la maîtrise de l’Eau fera que l’artefact ou la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l’engager à nouveau pour la maîtrise de l’Eau. De même, si vous sacrifiez un artefact ou une créature pour activer une capacité de mana pour payer un coût avec la maîtrise de l’Eau, cet artefact ou cette créature n’est pas sur le champ de bataille quand vous payez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pouvez pas l’engager pour maîtriser l’Eau.
 - Vous pouvez engager n’importe quelle créature dégagée ou n’importe quel artefact dégagé que vous contrôlez pour payer un coût de maîtrise de l’Eau, y compris si vous ne les avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Nouvelle action mot-clé : maîtriser l’Air

Les maîtres de l’Air utilisent le vent pour esquiver les attaques et déplacer les ennemis. La maîtrise de l’Air exile des objets pour éloigner les menaces ou pour protéger vos propres permanents de la destruction jusqu’à ce qu’ils puissent à nouveau être lancés plus tard.

- Revers de l’Avatar
{1}{W}
Éphémère : leçon
Choisissez l’un —
- Détruisez une créature attaquante ciblée.
 - Maîtrisez l’Air sur une créature ciblée que vous contrôlez. (*Exilez-la. Tant qu’elle est exilée, son propriétaire peut la lancer pour {2} à la place de son coût de mana.*)
- Maîtriser l’Air avec au moins un permanent et/ou sort signifie exiler chacun de ces objets. Pour chaque carte exilée de cette manière, tant qu’elle est exilée, son propriétaire peut la lancer depuis l’exil en payant {2} au lieu de payer son coût de mana.
 - Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer un sort depuis l’exil de cette manière, 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 comme valeur pour X.
 - Les jetons exilés de cette manière cessent d’exister et ne peuvent pas être lancés.
 - Les terrains exilés de cette manière ne peuvent pas être joués depuis l’exil. (Les terrains animés par la maîtrise de la Terre seront renvoyés sur le champ de bataille engagés lorsqu’ils seront exilés.)

Retour de mécanique : jetons Indice

De nombreux personnages sont en quête d'indices pour retrouver l'Avatar, même s'ils n'ont pas toujours besoin d'enquêter pour trouver des traces d'un immense bison volant ! Contrairement aux extensions précédentes, les jetons Indice ne sont pas créés par la capacité d'enquêter. Il s'agit simplement de jetons prédéfinis que les cartes créent parfois.

Trahie
{3}{B}
Éphémère
Exilez une créature ciblée. Si elle a subi des blessures ce tour-ci, créez un jeton Indice. (*C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*)

- Les jetons Indice sont des jetons d'artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »
 - Créer un jeton Indice de cette manière n'est pas la même chose qu'enquêter. Notamment, une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous enquêtez ne se déclenche pas parce que vous avez créé un jeton Indice de cette manière.
-

Retour de mécanique : jetons Nourriture

Que vous préfériez les noix de litchi ou que, comme Sokka, la viande soit votre plat de prédilection, vous aurez besoin de nourriture pour votre aventure. *Nourriture* est un type d'artefact qui apparaît sur certaines cartes imprimées ainsi que sur les jetons Nourriture, qui sont des jetons d'artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »

Iroh, Maître du thé
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et citoyen et allié
2/2
Quand Iroh arrive, créez un jeton Nourriture.
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un adversaire ciblé acquière le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Allié.
Mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton pour chaque permanent que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines créatures, ce n'est jamais un type de créature.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier le Biscuit dur à cuire (une créature-artefact : nourriture et golem) pour activer la capacité de Bosco, juste un ours (une capacité avec « Sacrifiez une nourriture » dans son coût). Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la capacité de Bosco, juste un ours.

- Certains sorts et capacités qui créent des jetons Nourriture peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créez pas de jetons Nourriture.
 - Quoi que vous fassiez, ne mangez pas ces délicieuses cartes.
-

Retour de capacité mot-clé : flashback

Parfois, se pencher sur le passé permet de comprendre le présent. Le flashback vous permet de lancer des sorts d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière pour leur coût de flashback pour profiter à nouveau de leurs effets.

Attaques de la Nation du Feu

{4}{R}

Ephémère

- Créez deux jetons de créature 2/2 rouge Soldat avec maîtrise du Feu 1. (*À chaque fois qu'une créature avec maîtrise du Feu 1 attaque, ajoutez {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

Flashback {8}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

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

Retour de capacité mot-clé : épuisement

L'épuisement est une capacité mot-clé qui représente une catégorie spéciale de capacité activée. « Épuisement — [Coût] : [Effet] » signifie « [Coût] : [Effet]. N'activez cette capacité qu'une seule fois. »

Singe-cochon

{2}{B}

Créature : sanglier et singe

3/2

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Épuisement — {5} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- Les capacités d'épuisement peuvent être activées à tout moment où vous pourriez normalement activer une capacité.
- Si une capacité d'épuisement d'un permanent est activée, puis que ce permanent quitte le champ de bataille et y revient, il devient un nouvel objet et sa capacité d'épuisement peut donc à nouveau être activée.
- Si une capacité se déclenche à chaque fois que vous activez une capacité d'épuisement, cette capacité se résout avant que la capacité d'épuisement ne se résolve.

Notes sur des cartes spécifiques de l'extension principale *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air* :

Aang à la croisée du destin

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

Créature légendaire : humain et avatar et allié

3/3

Vol

Quand Aang arrive, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Quand une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, transformez Aang au début de votre prochain entretien.

////

Aang, sauveur destiné

Créature légendaire : avatar et allié

4/4

Vol

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance.

Au début du combat pendant votre tour, maîtrisez la Terre 2. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain.*

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.)

- La capacité déclenchée à retardement d'Aang à la croisée du destin se déclenche au début du prochain entretien quel que soit le joueur dont c'est le tour.
 - La capacité déclenchée à retardement d'Aang à la croisée du destin ne le transforme pas à nouveau en Aang à la croisée du destin s'il s'est déjà transformé en Aang, sauveur destiné, par exemple parce que plusieurs créatures ont quitté le champ de bataille pendant le même tour.
-

Aang, sauveur expéditif

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et avatar et allié

2/3

Flash

Vol

Quand Aang arrive, maîtrisez l'Air sur jusqu'à une autre cible, créature ou sort. (*Exilez-la. Tant qu'elle est exilée, son propriétaire peut la lancer pour {2} à la place de son coût de mana.*)

Maîtrisez l'Eau {8} : Transformez Aang.

///

Aang et La, fureur de l'océan

Créature légendaire : avatar et esprit et allié

5/5

Portée, piétinement

À chaque fois que Aang et La attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature engagée que vous contrôlez.

- Si un sort est exilé de cette manière, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il est exilé. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
-

Acte cruel

{1}{B}

Ephémère

Choisissez l'un —

- Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
- Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

- Si vous choisissez le deuxième mode de l'Acte cruel, vous choisissez quels marqueurs retirer de la créature, quel que soit le contrôleur de la créature. Vous pouvez choisir des marqueurs de différentes sortes.
 - Si vous choisissez le premier mode et que la créature gagne un marqueur en réponse, vous ne pouvez pas lui retirer de marqueurs à la place ; le sort ne se résout simplement pas. De même, si vous choisissez le deuxième mode et que la créature perd ses marqueurs en réponse, vous ne pouvez pas la détruire à la place.
-

Agents du Dai Li

{3}{B}{G}

Créature : humain et soldat

3/4

Quand cette créature arrive, maîtrisez la Terre 1, puis maîtrisez la Terre 1. (*Pour maîtriser la Terre 1, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles.

- Vous pouvez cibler le même terrain ou deux terrains différents avec les multiples occurrences de maîtrise de la Terre des Agents du Dai Li.
- La valeur de X est déterminée au moment où la deuxième capacité des Agents du Dai Li se résout, pas quand elle est mise sur la pile.

Agna Qel'a

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un terrain de base.

{T} : Ajoutez {U}.

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

- Si l'un de ces terrains arrive en même temps qu'un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Aigle-corbeau

{2}{B}

Créature : oiseau et assassin

2/3

Vol

À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature est exilée de cette manière, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- La deuxième capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que l'Aigle-corbeau ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S'il n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.

- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la capacité se déclenche après que vous avez pioché la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit. Elle va sur la pile après que vous avez pioché et regardé toutes les cartes, et que le sort ou la capacité qui vous les a fait piocher a fini de se résoudre.
 - Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

Allié de Terre
{G}
Créature : humain et soldat et allié
0/2
Cette créature gagne +1/+0 pour chaque couleur parmi les alliés que vous contrôlez.
{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Maîtrisez la Terre 5. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

- La première capacité de l'Allié de Terre peut lui donner au maximum +5/+0, soit un +1/+0 pour chaque couleur (blanc, bleu, noir, rouge et vert). « Doré », « multicolore » et « incolore » ne sont pas des couleurs.
-

Anneaux tranchants
{1}{W}
Ephémère
Les Anneaux tranchants infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que le surplus de blessures infligées de cette manière.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
-

Apprentissage difficile
{1}{R}{G}
Enchantement
À chaque fois que vous attaquez un joueur avec au moins une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.
Épuisement — {4} : Maîtrisez la Terre 4. N'activez que pendant votre tour. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé. N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

-
- La première capacité de l’Apprentissage difficile vous fait piocher une seule carte par joueur que vous attaquez avec une créature de force supérieure ou égale à 4, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 avec lesquelles vous l’attaquez après la première.

Ascension du maître de l’Air

{1}{W}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, maîtrisez l’Air sur jusqu’à une créature ciblée.

À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement.

Au début de votre étape de fin, si cet enchantement a au moins quatre marqueurs « quête » sur lui, exilez jusqu’à une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Quand la créature est 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 maîtrise de l’Air ou par la dernière capacité de l’Ascension du maître de l’Air, il cesse d’exister et ne peut pas être lancé ou revenir sur le champ de bataille.
-

Ascension du maître de la Terre

{2}{G}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, maîtrisez la Terre 2. Puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Toucheterre — À chaque fois qu’un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Quand vous faites ainsi, s’il a au moins quatre marqueurs « quête » sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour.

- Le terrain que la première capacité cherche n’est pas sur le champ de bataille quand vous sélectionnez des cibles pour la maîtrise de la Terre. Il ne peut donc pas être le terrain auquel vous appliquez la maîtrise de la Terre.
-

Ascension du maître du Feu

{1}{R}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 2/2 rouge Soldat avec maîtrise du Feu 1. À chaque fois qu'une créature attaquante que vous contrôlez provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de cette créature, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Puis, s'il a au moins quatre marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».
- La capacité de l'Ascension du maître du Feu va toujours sur la pile au-dessus de la capacité déclenchée qui a provoqué son déclenchement. La copie qu'elle crée est créée sur la pile au-dessus de la capacité déclenchée d'origine et la copie se résout avant cette capacité.
- La copie a les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle a une liste à puces de choix), la copie a le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir de nouveaux.

Avatar Aang

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

Créature légendaire : humain et avatar et allié

4/4

Vol, maîtrise du Feu 2

À chaque fois que vous maîtrisez l'Eau, la Terre, le Feu ou l'Air, piochez une carte. Puis si vous avez maîtrisé les quatre ce tour-ci, transformez l'Avatar Aang.

///

Aang, maître des éléments

Créature légendaire : avatar et allié

6/6

Vol

Les sorts que vous lancez coûtent {W}{U}{B}{R}{G}
de moins à lancer. (*Ceci peut réduire les coûts génériques.*)

Au début de chaque entretien, vous pouvez transformer Aang, maître des éléments. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie, piochez quatre cartes, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui, et il inflige 4 blessures à chaque adversaire.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous maîtrisez l'Eau » se déclenche à chaque fois que vous payez un coût de maîtrise de l'Eau, peu importe comment vous avez payé ce coût. Vous n'êtes pas obligé d'engager des artefacts ou des créatures pour aider à payer le coût pour que la capacité se déclenche.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous maîtrisez la Terre » se déclenche immédiatement après que la liste d’actions qu’implique la maîtrise de la Terre arrive à son terme, même si certaines de ces actions ou toutes étaient impossibles, par exemple parce qu’un effet empêche de placer des marqueurs sur les créatures que vous contrôlez.
 - Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous maîtrisez le Feu » se déclenche à chaque fois qu’une capacité de maîtrise du Feu que vous contrôlez se résout.
 - Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous maîtrisez l’Air » se déclenche une fois que le procédé décrit par l’action mot-clé de maîtrise de l’Air est arrivé à son terme, même si certaines de ces actions ou toutes étaient impossibles.
 - Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
-

Azula, usurpatrice rusée

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

Créature légendaire : humain et noble et gredin

4/4

Maîtrise du Feu 2 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

Quand Azula arrive, un adversaire ciblé exile une créature non-jeton qu’il contrôle, puis il exile une carte non-terrain depuis son cimetière.

Pendant votre tour, vous pouvez lancer les cartes exilées par Azula et vous pouvez les lancer comme si elles avaient le flash. Du mana de n’importe quel type peut être dépensé pour lancer ces sorts.

- Vous payez les coûts d’une carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs de la carte à la place de son coût de mana.
 - Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
 - Lancer une carte exilée lui fait quitter l’exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
-

Ba Sing Se

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un terrain de base.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}, {T} : Maîtrisez la Terre 2. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

- Si l’un de ces terrains arrive en même temps qu’un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Bébé taupe-blaireau

{1}{G}

Créature : blaireau et taupe

2/2

Quand cette créature arrive, maîtrisez la Terre 1. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

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

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous engagez une créature pour du mana » se déclenche uniquement si vous activez une capacité de mana d'une créature incluant {T} dans son coût. Les capacités de mana qui n'incluent pas le symbole {T} et disent à la place « Engagez une créature dégagée que vous contrôlez » ou quelque chose de semblable ne provoquent pas le déclenchement de la deuxième capacité du Bébé taupe-blaireau. De la même manière, elle ne se déclenche pas si vous engagez une créature pour activer une capacité de mana d'un autre objet (même si cette capacité de mana inclut également {T}).
 - La dernière capacité du Bébé taupe-blaireau est une capacité de mana déclenchée. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
-

Bumi, déchaîné

{3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et noble et allié

5/4

Piétinement

Quand Bumi arrive, maîtrisez la Terre 4.

À chaque fois que Bumi inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Seules les créatures-terrains peuvent attaquer pendant cette phase de combat.

- La restriction ne permettant qu'aux créatures-terrains d'attaquer s'applique uniquement à la phase de combat créée par Bumi, déchaîné, et non aux autres phases de combat qui peuvent avoir lieu ce tour-ci.
-

Bumi, roi des trois épreuves

{5}{G}

Créature légendaire : humain et noble et allié

4/4

Quand Bumi arrive, choisissez jusqu'à X, X étant le nombre de cartes de leçon dans votre cimetière —

- Mettez trois marqueurs +1/+1 sur Bumi.
- Un joueur ciblé applique regard 3.
- Maîtrisez la Terre 3. (Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.)

-
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode de la capacité déclenchée de Bumi, roi des trois épreuves plus d'une fois. Comme il n'y a que trois modes, même si X est supérieur à trois, vous n'obtiendrez pas d'effets supplémentaires après avoir choisi chaque mode une fois.

Cachette du Lotus blanc

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

- Un « sort de leçon ou de reliquaire » est tout sort avec le sous-type leçon ou reliquaire. Le mana produit par la deuxième capacité ne peut pas être dépensé pour payer les coûts des capacités de reliquaires que vous contrôlez.
-

Cadettes de la Nation du Feu

{R}

Créature : humain et soldat

1/2

Cette créature a maîtrise du Feu 2 tant qu'il y a au moins une carte de leçon dans votre cimetière. (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

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

- Vous devez avoir au moins une carte de leçon dans votre cimetière pendant que vous attaquez avec les Cadettes de la Nation du Feu pour que la capacité de maîtrise du Feu 2 se déclenche. Si vous mettez une carte de leçon dans votre cimetière après que les Cadettes de la Nation du Feu ont attaqué, les Cadettes de la Nation du Feu acquièrent toujours la maîtrise du Feu 2, mais la capacité ne se déclenche pas.
-

Canard-tortue

{G}

Créature : tortue terrestre et oiseau

0/4

{3} : Jusqu'à la fin du tour, cette créature a une force de base de 4 et acquiert le piétinement.

- La capacité du Canard-tortue remplace tous les effets précédents qui établissaient sa force à une valeur spécifique. D'autres effets établissant sa force à une valeur spécifique qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplacent cette partie de l'effet.
 - Les effets qui modifient la force du Canard-tortue sans l'établir s'appliquent peu importe quand ils ont commencé à prendre effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force.
-

Chauve-loup

{2}{B}

Créature : loup et chauve-souris

2/2

Vol

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, avec un marqueur « fatalité » sur elle. (*Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.*)

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que la Chauve-loup ait été dans votre cimetière quand la première carte a été piochée. Si elle n'est pas dans votre cimetière quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la capacité se déclenche après que vous avez pioché la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit. Elle va sur la pile après que vous avez pioché et regardé toutes les cartes, et que le sort ou la capacité qui vous les a fait piocher a fini de se résoudre.
- Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

Chute épique

{1}{B}

Rituel

Exilez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Colonne de bourdons-vautours

{3}{B}

Créature : oiseau et insecte

2/2

Vol

Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un artefact ou une créature. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

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

- La dernière capacité de la Colonne de bourdons-vautours met tous les marqueurs qui étaient sur la créature qui est morte sur la Colonne de bourdons-vautours, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de la Colonne de bourdons-vautours ne vous fait pas déplacer des marqueurs de la créature qui est morte sur elle. À la place, vous mettez sur la Colonne de bourdons-vautours le même nombre de chaque sorte de marqueurs que la créature avait sur elle quand elle est morte.

- Vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez deux Colonies de bourdons-vautours quand une créature meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur sur les deux.
 - Si une autre créature que vous contrôlez a des marqueurs -1/-1 sur elle quand elle meurt, la capacité de la Colonie de bourdons-vautours inclut également ceux-ci. Ceci pourrait également entraîner la mort de la Colonie de bourdons-vautours.
 - 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 la Colonie de bourdons-vautours voit tous les marqueurs +1/+1 qu'elle avait quand elle a quitté le champ de bataille ainsi que les marqueurs -1/-1 qu'elle avait, et un nombre égal de chacune de ces sortes de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la Colonie de bourdons-vautours.
-

Comète de Sozin

{3}{R}{R}

Rituel

Chaque créature que vous contrôlez acquiert maîtrise du Feu 5 jusqu'à la fin du tour. (*À chaque fois qu'elle attaque, ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

Prédiction {2}{R} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

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

Confrontation inévitable

{2}{W}{W}

Rituel

Chaque joueur choisit n'importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle.

- La Confrontation inévitable fait choisir à chaque joueur n'importe quel nombre de créatures et vérifie ensuite que la force totale des créatures que chaque joueur a choisies de cette manière est inférieure ou égale à 4. Par exemple, vous pourriez sauver deux créatures 2/2, ou une créature 1/1 et une créature 3/3, mais pas ces quatre créatures.

- Au moment où la Confrontation inévitable se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit quelles créatures seront épargnées, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, toutes les créatures non choisies sont sacrifiées en même temps.
 - Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale des autres créatures que son contrôleur choisit. Cela peut permettre à des créatures de force supérieure ou égale à 5 de survivre.
-

Dirigeable de la flotte du Phénix

{2}{B}{B}

Artefact : véhicule

4/4

Vol

Au début de votre étape de fin, si vous avez sacrifié un permanent ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie de ce véhicule.

Tant que vous contrôlez au moins huit permanents appelés Dirigeable de la flotte du Phénix, ce véhicule est une créature-artefact.

Pilotage 1

- Le jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur le Dirigeable de la flotte du Phénix, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force du Dirigeable de la flotte du Phénix, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement un Dirigeable de la flotte du Phénix, mais si un effet de copie a affecté ce Dirigeable de la flotte du Phénix, il est pris en compte.
 - Si le Dirigeable de la flotte du Phénix quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même comme une copie du Dirigeable de la flotte du Phénix, en utilisant ses valeurs copiables au moment où il a quitté le champ de bataille.
 - Le jeton aura les capacités du Dirigeable de la flotte du Phénix. Il pourra aussi créer des copies de lui-même lors des tours suivants.
-

Disciple du Déserteur

{1}{R}

Créature : humain et rebelle et allié

2/2

{T} : Une autre 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 passe à 3 ou plus après que la capacité du Disciple du Déserteur est activée mais avant qu'elle ne se résolve, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe à 3 ou plus après la résolution de la capacité à la place, elle ne peut quand même pas être bloquée pendant ce tour.
 - Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, la capacité du Disciple du Déserteur ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.
-

Émeutier du Rocher bouillant

{2}{B}

Créature : humain et gredin et allié

3/3

Maîtrise du Feu 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

Engagez un allié dégagé que vous contrôlez : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez lancer un sort d'allié parmi les cartes exilées que vous possédez par cette créature.

- Comme la capacité activée de l'Émeutier du Rocher bouillant n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager une créature (y compris l'Émeutier du Rocher bouillant lui-même) qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût.
-

Enfin alliés

{2}{G}

Éphémère

Affinité pour les alliés (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque allié que vous contrôlez.*)

Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez.

Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité d'Enfin alliés). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - L'affinité pour les alliés réduit uniquement le mana générique du coût d'Enfin alliés. Le mana coloré doit quand même être payé.
-

Enseignements des éléments

{4}{G}

Éphémère : leçon

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes de terrain ayant des noms différents et révélez-les. Un adversaire choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et les cartes restantes sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Vous pouvez choisir de trouver moins de quatre cartes si vous le souhaitez. Si vous trouvez une ou deux cartes, votre adversaire doit choisir de les mettre dans votre cimetière.
-

Équipe de l'Avatar

{2}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité déclenchée de l'Équipe de l'Avatar ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où la capacité déclenchée de l'Équipe de l'Avatar commence à se résoudre. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.
- De même, les blessures infligées par la capacité activée de l'Équipe de l'Avatar sont calculées pendant la résolution de la capacité.

Éventail de combat kyoshi

{2}

Artefact : équipement

Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature

1/1 blanche Allié, puis attachez-lui cet équipement.

La créature équipée gagne +1/+0.

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

- Le jeton de créature Allié arrive comme une créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force ou endurance arrive verra le jeton arriver comme une créature 1/1.

Faucon estafette

{2}{U/B}

Créature : oiseau et éclaireur

1/2

Vol

Quand cette créature arrive, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)

Cette créature gagne +2/+0 tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci.

- La dernière capacité du Faucon estafette s'applique même si vous avez pioché au moins deux cartes juste avant son arrivée.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la capacité du Faucon estafette ne les compte pas.

Flopsie, compagnon de Bumi

{4}{G}{G}

Créature légendaire : grand singe et chèvre

4/4

Quand Flopsie arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

- La deuxième capacité s'applique uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. Si une créature que vous contrôlez de force inférieure à 4 devient bloquée par plus d'une créature, augmenter sa force à 4 ou plus ne changera pas ni n'annulera le blocage.
-

Foreuse de la Nation du Feu

{2}{B}{B}

Artefact légendaire : véhicule

6/3

Piétinement

Quand la Foreuse de la Nation du Feu arrive, vous pouvez l'engager. Quand vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 4.

{1} : Les permanents que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 2

- Si un permanent avec la défense talismanique ou l'indestructible arrive sous le contrôle d'un adversaire après la résolution de la première capacité activée de la Foreuse de la Nation du Feu, il ne perd pas cette capacité à moins que vous n'activez à nouveau la capacité de la Foreuse de la Nation du Feu. C'est aussi vrai si le permanent d'un adversaire acquiert l'indestructible ou la défense talismanique après la résolution de la capacité de la Foreuse de la Nation du Feu.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures précédemment infligées à une créature avec l'indestructible peuvent provoquer sa destruction si la première capacité activée de la Foreuse de la Nation du Feu se résout pendant ce tour.
-

Gardienne des esprits du Marais brumeux

{1}{U}{B}

Créature : humain et druide et allié

2/4

Lien de vie

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 incolore

Esprit avec « Ce jeton ne peut pas bloquer ou être bloqué par des créatures non-Esprit. »

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe si la Gardienne des esprits du Marais brumeux était sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. Si elle n'est

pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.

- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la capacité se déclenche après que vous avez pioché la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit. Elle va sur la pile après que vous avez pioché et regardé toutes les cartes, et que le sort ou la capacité qui vous les a fait piocher a fini de se résoudre.
 - Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

Général du Royaume de la Terre

{3}{G}

Créature : humain et soldat et allié

2/2

Quand cette créature arrive, maîtrisez la Terre 2. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur +1/+1 sur une créature, vous pouvez gagner autant de points de vie. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Une fois que vous choisissez de gagner des points de vie en utilisant la deuxième capacité du Général du Royaume de la Terre, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau ce tour-ci.
-

Geôlier du Royaume de la Terre

{2}{W}

Créature : humain et soldat et allié

3/3

Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.

- Si le Geôlier du Royaume de la Terre quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la cible, artefact, créature ou enchantement, ne sera pas exilée.
 - 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 une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.
-

Guérisseuse compatissante

{1}{W}

Créature : humain et clerc et allié

2/2

À chaque fois que cette créature devient engagée, vous gagnez 1 point de vie et regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous.)

- La capacité déclenchée de la Guérisseuse compatissante ne vous permet pas d'engager la Guérisseuse compatissante. Vous devez trouver un autre moyen de l'engager, par exemple en payant un coût de maîtrise de l'Eau ou en attaquant.
-

Guide du Grand canyon

{1}{G}

Créature : humain et éclaireur et allié

2/3

Chaque terrain et allié que vous contrôlez a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Le Guide du Grand canyon est un allié et s'octroie à lui-même la capacité qu'il accorde.
-

Haïku de Sokka

{3}{U}{U}

Ephémère : leçon

Contrecarrez un sort ciblé.

Piochez une carte, puis meulez trois cartes.

Dégagez un terrain ciblé.

- Un haïku a cinq syllabes dans ses premier et troisième vers et sept dans son deuxième vers. Le texte anglais de cette carte est donc un haïku. Pas la version française, mais on s'est dit que ça vous amuserait de le savoir.
-

Hakoda, commandant dévoué

{3}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

3/5

Vigilance

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

Vous pouvez lancer des sorts d'allié depuis le dessus de votre bibliothèque.

Sacrifiez Hakoda : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, 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 un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
 - Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
-

Hama, le maître du Sang

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

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/3

Quand Hama arrive, un adversaire ciblé meule trois cartes. Exilez jusqu'à une carte non-créature, non-terrain depuis le cimetière de ce joueur. Tant que vous contrôlez Hama, vous pouvez lancer la carte exilée pendant votre tour en maîtrisant l'Eau {X} à la place de payer son coût de mana, X étant sa valeur de mana. (*Vous pouvez engager vos artefacts et vos créatures pour vous aider à payer un coût de maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}.*)

- Vous pouvez lancer un sort de cette manière uniquement en payant le coût de maîtrise de l'Eau. Vous ne pouvez pas payer son coût normal et vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez encore payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez un sort de cette manière.
 - Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, le seul choix légal pour X est 0.
-

Hei Bai, esprit de l'équilibre

{2}{W/B}{W/B}

Créature légendaire : ours et esprit

3/3

À chaque fois que Hei Bai arrive ou attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre artefact. Si vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Hei Bai.

Quand Hei Bai quitte le champ de bataille, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La dernière capacité de Hei Bai met tous les marqueurs qui étaient sur Hei Bai sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de Hei Bai ne vous fait pas déplacer des marqueurs de Hei Bai sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueur que Hei Bai avait sur lui quand il a quitté le champ de bataille.
- Dans certains cas, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez une Colonie de bourdons-vautours quand Hei Bai meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur la Colonie de bourdons-vautours et la créature ciblée. Si

vous ciblez la Colonie de bourdons-vautours avec la dernière capacité de Hei Bai, elle recevra des marqueurs des deux capacités.

- Si Hei Bai a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il quitte le champ de bataille, cette capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
 - Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur Hei Bai en même temps pour faire tomber son endurance à 0 ou moins, sa dernière capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'il avait quand il a quitté le champ de bataille 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.
-

Iceberg d'Aang

{2}{W}

Enchantement

Flash

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

Maîtrisez l'Eau {3} : Sacrifiez cet enchantement. Si vous faites ainsi, regard 2. (*Vous pouvez engager vos artefacts et vos créatures pour vous aider à payer un coût de maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}.*)

- Si l'Iceberg d'Aang quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, y compris s'il est sacrifié par sa capacité activée, le permanent ciblé n'est pas exilé.
 - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.
 - La troisième capacité de l'Iceberg d'Aang vous permet de sacrifier l'Iceberg d'Aang au moment où la capacité se résout, pas en tant que coût pour activer la capacité. Si l'Iceberg d'Aang quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité activée, vous ne pouvez pas sacrifier l'Iceberg d'Aang et vous n'appliquez pas le regard, même si l'Iceberg d'Aang a été sacrifié avec une capacité différente pendant que sa capacité activée était sur la pile.
-

Ingénieur de la Nation du Feu

{2}{B}

Créature : humain et artificier

2/3

Saccage — Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre cible, créature ou véhicule, que vous contrôlez.

- Les capacités de saccage s'intéressent uniquement au fait que vous ayez attaqué ou non avec une créature. Peu importe le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué ou quel adversaire, planeswalker ou bataille ces créatures ont attaqué.
 - Les capacités de saccage évaluent l'intégralité du tour pour vérifier si vous avez attaqué avec une créature. Cette créature ne doit pas obligatoirement encore être sur le champ de bataille. De même, le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elle a attaquée ne doit pas obligatoirement être encore dans la partie ou sur le champ de bataille.
-

Iroh, Maître du thé
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et citoyen et allié
2/2
Quand Iroh arrive, créez un jeton Nourriture.
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un adversaire ciblé acquière le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Allié.
Mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton pour chaque permanent que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

- Vous choisissez des cibles pour la deuxième capacité d'Iroh au début de chaque combat, même si vous ne vous sentez pas d'humeur généreuse. La décision de donner à un adversaire le contrôle du permanent n'est prise qu'une fois la capacité résolue.
 - Si l'adversaire ou le permanent que vous contrôlez devient une cible illégale au moment où la deuxième capacité d'Iroh se résout, la capacité ne fait rien et vous ne pouvez pas choisir qu'un adversaire acquière le contrôle du permanent.
 - Si un adversaire quitte la partie, tous les permanents que vous lui avez donnés reviennent sous votre contrôle.
 - Si vous quittez la partie, tous les permanents que vous possédez quittent la partie avec vous.
-

Jeong Jeong, le Déserteur
{2}{R}
Créature légendaire : humain et rebelle et allié
2/3
Maîtrise du Feu 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)
Épuisement — {3} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jeong Jeong. Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort de leçon ce tour-ci, copiez-le et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- Le déclenchement de la capacité d'épuisement de Jeong Jeong et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Elles se résolvent même si le sort est contrecarré avant que la copie ne soit créée.

- 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.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
-

Jet, Combattant de la liberté
{2}{R/W}{R/W}{R/W}
Créature légendaire : humain et rebelle et allié
3/1
Quand Jet arrive, il inflige un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
Quand Jet meurt, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- La quantité de blessures que la première capacité de Jet inflige est calculée uniquement à la résolution de la capacité. Seules les créatures que vous contrôlez quand la capacité se résout sont comptées.
-

Joo Dee, une parmi la multitude
{1}{B}
Créature : humain et conseiller
2/2
{B}, {T} : Surveillez 1. Créez un jeton qui est une copie de cette créature, puis sacrificez un artefact ou une créature. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*Pour surveiller 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Le jeton copie 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). 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.
- La partie sacrifice de la capacité de Joo Dee se produit en tant que partie de la résolution de la capacité. Les joueurs ne peuvent pas faire quoi que ce soit entre la création de la copie et le sacrifice d'un artefact ou d'une créature.

-
- Si vous ne contrôlez pas de créatures autres que Joo Dee ni aucun artefact au moment où la capacité se résout, vous devrez sacrifier Joo Dee ou la copie jeton.

Jours d'errance

{4} {U}

Éphémère : leçon

Le propriétaire d'une cible, créature ou enchantement, la met dans sa bibliothèque en deuxième position à partir du dessus ou au-dessous. Vous créez un jeton Indice.

C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)

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

Jour du Soleil noir

{X} {B} {B}

Rituel

Chaque créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

Détruissez ces créatures.

- Si une créature avec une capacité qui se déclenche quand cette créature meurt ou quitte le champ de bataille perd cette capacité puis est détruite, cette capacité ne se déclenche pas. Ces types de déclenchements doivent exister sur le champ de bataille pour fonctionner. Toutes les capacités qui se déclenchent quand une carte de créature est « mise dans le cimetière depuis n'importe où » se déclenchent quand même, car ces capacités fonctionnent depuis le cimetière, où la carte est un nouvel objet qui possède toujours la capacité.

June, chasseuse de primes

{1} {B}

Créature légendaire : humain et mercenaire

2/2

June ne peut pas être bloquée tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci.

{1}, sacrifiez une autre créature : Créez un jeton Indice.
N'activez que pendant votre tour. *C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

- Une fois que June, chasseuse de primes a été bloquée, piocher deux cartes ou plus ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.
- Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

Katara, espoir de la Tribu de l'Eau

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

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

3/3

Vigilance

Quand Katara arrive, créez un jeton de créature 1/1

blanche Allié.

Maîtrisez l'Eau {X} : Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X jusqu'à la fin du tour. X ne peut pas être 0. N'activez que pendant votre tour. (*Vous pouvez engager vos artefacts et vos créatures pour vous aider à payer un coût de maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}.*)

- La capacité de Katara, espoir de la Tribu de l'Eau remplace tout effet qui établissait précédemment la force et/ou l'endurance de base d'une créature. Tous les effets ou marqueurs existants qui augmentent ou réduisent la force et/ou l'endurance d'une créature continuent de s'appliquer.
-

Katara, l'intrépide

{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

3/3

Si une capacité déclenchée d'un allié que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé comme la prouesse sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
 - Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité de Katara. Par exemple, un allié qui arrive avec un marqueur +1/+1 sur lui ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
 - L'effet de Katara ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
 - Si un allié qui arrive en même temps que Katara (y compris Katara elle-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un allié que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
 - Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
 - Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée.
 - Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux exemplaires de Katara, l'intrépide, une capacité déclenchée d'un allié se déclenchera trois fois, pas quatre.
-

Koh, le Voleur de visages

{4}{B}{B}

Créature légendaire : changeforme et esprit

6/6

Quand Koh arrive, exilez jusqu'à une autre créature ciblée.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez l'exiler.

Payez 1 point de vie : Choisissez une carte de créature exilée par Koh.

Koh a toutes les capacités activées et déclenchées de la dernière carte choisie.

- ERRATUM : La carte a été imprimée avec le texte « À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez l'exiler. ». Le mot « autre » doit être supprimé. La carte est ici présentée corrigée.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. ». Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé comme la prouesse sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée qui exile les créatures non-jeton qui meurent. Si la carte quitte le cimetière avant la résolution de la capacité, Koh n'exile pas la carte et elle ne peut pas être choisie avec la capacité activée de Koh.

L'ascension de Sozin

{4}{B}{B}

Enchantement : saga

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

I — Détruisez toutes les créatures.

II — Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à quatre cartes avec ce nom et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Seigneur du Feu Sozin

Créature légendaire : humain et noble

5/5

Menace, maîtrise du Feu 3 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

À chaque fois que Seigneur du Feu Sozin inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X depuis le cimetière de ce joueur.

- Vous ciblez un adversaire quand la deuxième capacité de chapitre de L'ascension de Sozin est mise sur la pile, mais vous ne nommez pas de carte avant qu'elle ne se résolve. Notamment, cela signifie que les joueurs ne peuvent pas répondre à la capacité en sachant quelle carte vous allez nommer.
 - Vous n'êtes pas forcés de choisir le nom d'une carte que vous avez déjà vue pendant cette partie ; vous pouvez essayer de deviner une carte que vous pensez que votre adversaire pourrait avoir dans sa main ou sa bibliothèque, si vous le souhaitez.
 - Cette capacité n'a aucun effet sur les permanents du nom choisi qui sont sur le champ de bataille.
 - Même si vous choisissez un nom de carte (par exemple un terrain de base) qui apparaît plus de quatre fois dans le deck de votre adversaire, vous ne pouvez choisir que jusqu'à quatre exemplaires de la carte. Vous pouvez aussi toujours choisir moins de quatre exemplaires de la carte à exiler, même s'il y en a davantage dans le deck.
 - La capacité déclenchée du Seigneur du Feu Sozin peut cibler n'importe quelle combinaison de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à X. 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 avec une valeur de mana de 0 comme cibles.
-

L'unagi de l'île de Kyoshi

{3}{U}{U}

Créature légendaire : grand serpent

5/5

Flash

Parade — Maîtrisez l'Eau {4}. (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {4}. Il peut engager ses artefacts et ses créatures pour l'aider à payer ce coût. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}.*)

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous piochez deux cartes.

- La dernière capacité ne peut se déclencher qu'une fois par tour pour chaque adversaire. Peu importe que L'unagi de l'île de Kyoshi ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S'il n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
 - Si un effet instruit à votre adversaire de piocher plusieurs cartes, la capacité se déclenche après qu'il pioche la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit. Elle va sur la pile après qu'il a pioché et regardé toutes les cartes, et que le sort ou la capacité qui les lui a fait piocher a fini de se résoudre.
 - Si une carte ou une capacité instruit l'adversaire de mettre des cartes dans sa main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

La légende de Kuruk

{2}{U}{U}

Enchantement : saga

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

I, II — Regard 2, puis piochez une carte.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Avatar Kuruk

Créature légendaire : avatar

4/3

À chaque fois que vous lancez un sort, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit avec « Ce jeton ne peut pas bloquer ou être bloqué par des créatures non-Esprit. »

Épuisement — Maîtrisez l'Eau {20} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (*Vous pouvez engager vos artefacts et vos créatures pour vous aider à payer un coût de maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}. N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
 - Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
 - La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
 - Une carte recto-verso qui se transforme arrive avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou ne vous permette de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
 - Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une face est une copie de La légende de Kuruk, la capacité de chapitre III provoque son exil et elle reste ensuite en exil.
-

La légende de Kyoshi

{4}{G}{G}

Enchantement : saga

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

I — Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

II — Maîtrisez la Terre X, X étant le nombre de cartes dans votre main. Ce terrain devient une île en plus de ses autres types.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Avatar Kyoshi

Créature légendaire : avatar

5/4

Les terrains que vous contrôlez ont le piétinement et la défense talismanique.

{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou ne vous permette de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une face est une copie de La légende de Kyoshi, la capacité de chapitre III provoque son exil et elle reste ensuite en exil.
- La force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est déterminée au moment où la première capacité de chapitre de La légende de Kyoshi se résout. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est inférieure ou égale à 0 à ce moment-là, vous ne piochez pas de cartes.
- L'effet qui fait du terrain une île n'a pas de durée et dure indéfiniment tant que ce terrain est sur le champ de bataille. Le terrain garde les types de terrain et les capacités qu'il avait déjà. Une île a la capacité « {T} : Ajoutez {U}. »
- La dernière capacité de l'Avatar Kyoshi est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est inférieure ou égale à 0, aucun mana n'est ajouté.

La légende de Roku

{2}{R}{R}

Enchantement : saga

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

I — Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

II — Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Avatar Roku

Créature légendaire : avatar

4/4

Maîtrise du Feu 4 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}{R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

{8} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol et maîtrise du Feu 4.

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou ne vous permette de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une face est une copie de La légende de Roku, la capacité de chapitre III provoque son exil et elle reste ensuite en exil.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées depuis l'exil avec la première capacité de chapitre de La légende de Roku. 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. Vous pouvez jouer ces cartes exilées même si vous ne contrôlez plus La légende de Roku.

La légende de Yangchen

{3}{W}{W}

Enchantement : saga

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

I — En commençant par vous, chaque joueur choisit jusqu'à un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 parmi les permanents que vos adversaires contrôlent. Exilez ces permanents.

II — Vous pouvez faire qu'un adversaire ciblé pioche trois cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Avatar Yangchen

Créature légendaire : avatar

4/5

Vol

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, maîtrisez l'Air sur jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé. (*Exilez-le. Tant qu'il est exilé, son propriétaire peut le lancer pour {2} à la place de son coût de mana.*)

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruise de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou ne vous permette de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une face est une copie de La légende de Yangchen, la capacité de chapitre III provoque son exil et elle reste ensuite en exil.
- Les permanents choisis par les joueurs avec la première capacité de La légende de Yangchen sont exilés simultanément une fois que tous les joueurs ont choisi des permanents.
- Vous devez choisir un adversaire ciblé pour la deuxième capacité de chapitre de La légende de Yangchen quand elle est mise sur la pile. Vous ne choisissez pas si cet adversaire pioche ou non des cartes tant que la capacité ne s'est pas résolue.

Lavage de cerveau de Jet

{R}

Rituel

Kick {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Si ce sort a été kické, acquérez le contrôle de cette créature jusqu'à la fin du tour, dégagez-la, et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Créez un jeton Indice. *C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*

- Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».
- La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
- Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Le dernier Agni Kai

{1}{R}

Ephémère

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si la créature que l'adversaire contrôle subit un surplus de blessures de cette manière, ajoutez autant de {R}.

Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas le mana rouge non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.

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

Le Mécanicien, artisan aérien

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier et allié
1/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton Indice. *C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un jeton d'artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 3/1 Construction avec le vol.

- La capacité activée de Le Mécanicien, artisan aérien ne retire pas les capacités que le jeton d'artefact ciblé a. Le jeton d'artefact conserve aussi les types, sous-types ou super-types qu'il a.
 - Si le jeton d'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent 3/1. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité de Le Mécanicien, artisan aérien remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanique ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
 - La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
-

Le Roi de la Terre

{3}{G}

Créature légendaire : humain et noble et allié

2/2

Quand Le Roi de la Terre arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Ours.

À chaque fois qu'au moins une créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez attaque, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à autant de cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- La deuxième capacité de Le Roi de la Terre compte le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 avec lesquelles vous attaquez quand la capacité se déclenche. Même si certaines de ces créatures ou toutes ne sont plus attaquantes ou n'ont plus une force supérieure ou égale à 4 quand la capacité se résout, elles sont toujours comptabilisées concernant le nombre de terrains que vous pouvez chercher.
-

Les murailles de Ba Sing Se

{8}

Créature-artefact légendaire : mur

0/30

Défenseur

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Les murailles de Ba Sing Se quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.
- Un planeswalker avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « loyauté » au moment où il subit des blessures. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire si sa loyauté devient 0.
- Une bataille avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « défense » au moment où elle subit des blessures. Si c'est un siège, il est quand même exilé quand le dernier marqueur « défense » lui est retiré, et son contrôleur peut quand même le lancer transformé sans payer son coût de mana.

Leçon de maîtrise du Feu

{R}

Éphémère : leçon

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

La Leçon de maîtrise du Feu inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à cette créature à la place.

- Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».
 - La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
 - Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Lieutenant du roi de la Terre

{G}{W}

Créature : humain et soldat et allié

1/1

Piétinement

Quand cette créature arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature Allié que vous contrôlez.

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

- Si le Lieutenant du roi de la Terre arrive en même temps qu'un autre allié, chacune des capacités du Lieutenant du roi de la Terre se déclenche. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur les deux créatures.
-

Lo et Li, conseillères jumelles

{4}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/2

Quand Lo et Li arrivent, cherchez dans votre bibliothèque une carte de leçon ou de noble, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Les créatures Noble que vous contrôlez et les sorts de leçon que vous contrôlez ont le lien de vie.

- Un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie fait gagner des points de vie à son contrôleur uniquement s'il est la source des blessures qui sont infligées. Un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie qui fait qu'une autre source inflige des blessures ne fait pas gagner de points de vie à son contrôleur.
-

Mabouba

{U}

Créature légendaire : humain et paysan et allié

1/2

À chaque fois que Mabouba devient engagée, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Les sorts non-créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer tant qu'il y a au moins trois cartes de leçon dans votre cimetière.

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

Maîtrise de l'Énergie

{2}

Éphémère : leçon

Les terrains que vous contrôlez acquièrent tous les types de terrain de base jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt. L'acquisition d'un type de terrain de base permet aussi au terrain de s'engager pour la couleur de mana associée, ce qui signifie qu'un terrain avec tous les types de terrain de base peut s'engager pour n'importe quelle couleur de mana.
-

Manchot-loutre

{1}{U}

Créature : loutre et oiseau

2/1

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, cette créature gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois que le Manchot-loutre a été bloqué, sa capacité déclenchée ne le fait pas devenir non-bloqué.
 - Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

Momo, volant amical

{W}

Créature légendaire : lémure et chauve-souris et allié

1/1

Vol

Le premier sort de créature non-Lémure avec le vol que vous lancez pendant chacun de vos tours coûte {1} de moins à lancer.

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

- La deuxième capacité de Momo, volant amical réduit uniquement le coût de mana générique du sort. Si le premier sort de créature non-Lémure avec le vol que vous lancez pendant votre tour n'a pas de mana générique dans son coût, le coût n'est pas réduit et la réduction de coût ne s'appliquera pas au prochain sort que vous lancerez ce tour-ci.
-

Nuée de libellules

{1}{U}{R}

Créature : dragon et insecte

*/3

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

La force de cette créature est égale au nombre de cartes non-créature, non-terrain dans votre cimetière.

Quand cette créature meurt, s'il y a au moins une carte de leçon dans votre cimetière, piochez une carte.

- La capacité déclenchée de la Nuée de libellules vérifie s'il y a une carte de leçon dans votre cimetière quand elle est mise sur la pile, puis à nouveau au moment de sa résolution. S'il n'y a pas de carte de leçon dans votre cimetière quand la Nuée de libellules meurt, la capacité n'est pas mise sur la pile.
-

Oncle Iroh

{1}{R/G}{R/G}

Créature légendaire : humain et noble et allié

4/2

Maîtrise du Feu 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

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

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

Ours-ornithorynque

{1}{G/U}

Créature : ornithorynque et ours

2/3

Défenseur

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

Tant qu'il y a au moins une carte de leçon dans votre cimetière, cette créature peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

-
- Une fois que l'Ours-ornithorynque a attaqué, il reste une créature attaquante pour ce combat, même si la carte de leçon est retirée de votre cimetière.

Ozai, le Roi phénix

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

Créature légendaire : humain et noble

7/7

Piétinement, maîtrise du Feu 4, célérité

Si vous deviez perdre du mana non dépensé, ce mana devient rouge à la place.

Ozai a le vol et l'indestructible tant que vous avez au moins 6 manas non dépensés.

- Tant qu'Ozai, le Roi phénix est sur le champ de bataille, vous conservez le mana non dépensé lorsque les étapes et les phases se terminent (bien que ce mana devienne rouge). Cela veut dire que vous pouvez ajouter du mana et le dépenser pendant une future étape, une future phase ou un autre tour. Une fois qu'Ozai quitte le champ de bataille, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour utiliser le mana avant qu'il ne disparaisse.
 - Si le mana non dépensé a des restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par la Cachette du Lotus blanc), elles restent associées à ce mana quand il devient rouge.
-

Palais de la Nation du Feu

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un terrain de base.

{T} : Ajoutez {R}.

{1}{R}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert maîtrise du Feu 4 jusqu'à la fin du tour. (*À chaque fois qu'elle attaque, ajoutez {R}{R}{R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

- Si l'un de ces terrains arrive en même temps qu'un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.
-

Phoque-tigre

{U}

Créature : chat et otarie

3/3

Vigilance

Au début de votre entretien, engagez cette créature.

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, dégagéz cette créature.

- La deuxième capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que le Phoque-tigre ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. Si elle n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.

- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la capacité se déclenche après que vous avez pioché la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit. Elle va sur la pile après que vous avez pioché et regardé toutes les cartes, et que le sort ou la capacité qui vous les a fait piocher a fini de se résoudre.
 - Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

Piège du marais
{2}{B}
Enchantement : aura
Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature avec le vol.
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -5/-3.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Piège du marais). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Pillard de la Nation du Feu
{3}{R}
Créature : humain et soldat
4/2
Saccage — Quand cette créature arrive, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Indice. *C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*

- Les capacités de saccage s'intéressent uniquement au fait que vous ayez attaqué ou non avec une créature. Peu importe le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué, ou quel adversaire ou planeswalker contrôlé par un adversaire ces créatures ont attaqué.
 - Les capacités de saccage évaluent l'intégralité du tour pour vérifier si vous avez attaqué avec une créature. Cette créature ne doit pas obligatoirement encore être sur le champ de bataille. De même, le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elle a attaquée ne doit pas obligatoirement être encore dans la partie ou sur le champ de bataille.
-

Pillards maîtres du Sable
{W}{B}
Créature : humain et gredin
1/1
À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
Quand cette créature meurt, vous pouvez l'exiler. 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 la force de cette créature.

- Utilisez la force des Pillards maîtres du Sable au moment où ils ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer quelles cartes de créature peuvent être ciblées avec leur dernière capacité.
-

Place de l'île de Kyoshi

{3} {G}

Enchantement légendaire : reliquaire

Quand la Place de l'île de Kyoshi arrive, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.

À chaque fois qu'un autre reliquaire que vous contrôlez arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Pour la première capacité de la Place de l'île de Kyoshi, le nombre de reliquaires que vous contrôlez est vérifié quand la capacité se résout. Vous cherchez quand même dans votre bibliothèque puis la mélangez si vous ne contrôlez pas de reliquaires quand la capacité se résout, mais vous n'obtenez pas de terrains.
-

Planétarium de Wan Shi Tong

{6}

Artefact légendaire

{1}, {T} : Regard 2.

À chaque fois que vous appliquez le regard ou que vous surveillez, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. (*Regardez la carte après avoir appliqué le regard ou avoir surveillé.*)

- La capacité déclenchée du Planétarium de Wan Shi Tong vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque pendant la résolution de la capacité. Elle ne vous permet pas d'attendre et de lancer la carte plus tard.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer le coût de mana ou des coûts alternatifs pour la carte si vous choisissez de la lancer, et si elle a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de {X}.
 - Vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires (comme le sacrifice d'une créature) et vous pouvez payer des coups supplémentaires optionnels (comme le kick) pour la carte que vous lancez.
 - Une fois que vous choisissez de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque, la capacité du Planétarium de Wan Shi Tong ne se déclenche plus ce tour-ci.
-

Poche d'eau du maître

{3}

Artefact

Dégagez cet artefact pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

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

- La Poche d'eau du maître se dégage en même temps que les permanents du joueur actif. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas la dégager à ce moment-là.
 - Certains effets indiquent qu'un artefact ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Ces effets ne s'appliquent pas et n'empêchent pas la Poche d'eau du maître de se dégager pendant l'étape de dégagement d'un autre joueur.
-

Prix de la liberté

{1}{R}

Rituel : leçon

Détruissez une cible qu'un adversaire contrôle, artefact ou terrain. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Piochez une carte.

- Le contrôleur de l'artefact ou du terrain détruit n'est pas obligé de chercher dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.
-

Production de l'île de Braise

{3}{U}{U}

Rituel

Choisissez l'un —

- Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'elle n'est pas légendaire et que c'est un héros 4/4 en plus de ses autres types.
- Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, excepté qu'elle n'est pas légendaire et que c'est un couard 2/2 en plus de ses autres types.

- ERRATUM : la version imprimée de la carte comporte une erreur de type de créature dans sa dernière règle. La carte dit « c'est un lâche 2/2 en plus de ses autres types » au lieu de « c'est un couard 2/2 en plus de ses autres types ». Le sous-type de créature lâche n'existe pas, traitez la carte comme si elle disait « couard ». Elle est ici présentée dans sa version corrigée.
- Le jeton copie 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), avec les exceptions indiquées. 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 considéré être 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec les exceptions décrites.
- Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Jumeau maléfique), le jeton arrive en tant que ce que cette créature copiait.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature ciblée fonctionnent aussi.

Puissance de feu annoncée

{X} {R} {R} {R}

Enchantement

Flash

Cet enchantement arrive avec X marqueurs « feu » sur lui.

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « feu » sur cet enchantement à la place.

- Les blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures que votre source devait infliger, y compris en prévenant certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de la Puissance de feu annoncée ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou à un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine avant d'ajouter le nombre de marqueurs « feu » sur la Puissance de feu annoncée. Par exemple, si vous contrôlez la Puissance de feu annoncée avec deux marqueurs « feu » sur elle, que vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite modifiés à 4 et 5, respectivement.

Ran et Shaw

{3} {R} {R}

Créature légendaire : dragon

4/4

Vol, maîtrise du Feu 2

Quand Ran et Shaw arrivent, si vous les avez lancés et qu'il y a au moins trois cartes de dragon et/ou de leçon dans votre cimetière, créez un jeton qui est une copie de Ran et Shaw, excepté qu'il n'est pas légendaire.

{3} {R} : Les dragons que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Excepté pour le super-type légendaire, le jeton copie uniquement ce qui est imprimé sur Ran et Shaw à moins que Ran et Shaw ne soient modifiés par un autre effet de copie. Il ne copie pas le fait que Ran et Shaw soient engagés ou dégagés, qu'ils aient des marqueurs sur eux ou des auras et des équipements qui leur soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié leur force, leur endurance, leurs types, leur couleur, et ainsi de suite.

Redirection d'éclairs

{R}

Ephémère : leçon

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
payez 5 points de vie ou payez {2}.

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

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

Renard chercheur

{1}{U}

Créature : renard et esprit

2/1

Vigilance

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

Quand cette créature meurt, créez un jeton Indice. *C'est
un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une
carte. »*

- La première capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que le Renard chercheur ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S'il n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
 - Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la capacité se déclenche après que vous avez pioché la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit. Elle va sur la pile après que vous avez pioché et regardé toutes les cartes, et que le sort ou la capacité qui vous les a fait piocher a fini de se résoudre.
 - Si une carte ou une capacité vous instruit de mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

Révélations du solstice

{2}{R}

Ephémère : leçon

Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si la valeur de mana du sort est inférieure au nombre de montagnes que vous contrôlez. Si vous ne lancez pas cette carte de cette manière, mettez-la dans votre main.

Flashback {6}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*)

Exilez-la ensuite.)

- Si vous souhaitez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana, vous devez la lancer pendant que les Révélations du solstice se résolvent. Vous ne pouvez pas la lancer de cette manière plus tard pendant le tour. Un sort lancé de cette manière peut être lancé à un moment où vous ne pourriez pas normalement lancer un sort de ce type, mais d'autres restrictions (par exemple, « Ne lancez ce sort que pendant le combat ») sont respectées.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme sacrifier une créature, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Royaume de Koh

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un terrain de base.

{T} : Ajoutez {B}.

{3}{B}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit avec « Ce jeton ne peut pas bloquer ou être bloqué par des créatures non-Esprit. »

- Si l'un de ces terrains arrive en même temps qu'un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.

Secret de la maîtrise du Sang

{U}{U}{U}{U}

Rituel : leçon

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez maîtriser l'Eau {10}.

Vous contrôlez un adversaire ciblé pendant sa prochaine phase de combat. Si le coût supplémentaire de ce sort a été payé, vous contrôlez ce joueur pendant son prochain tour à la place. (*Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour lui.*)

Exilez le Secret de la maîtrise du Sang.

- Le joueur que vous contrôlez est toujours le joueur actif pendant ce tour.

- Vous ne contrôlez que le joueur. Vous ne contrôlez aucun de ses permanents, sorts ou capacités.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous continuez aussi de faire vos propres choix et de prendre vos propres décisions.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcée de prendre. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.
- Vous ne pouvez pas faire que le joueur affecté concède la victoire. Ce joueur peut choisir de concéder la victoire à tout moment, même pendant que vous le contrôlez.
- Vous ne pouvez ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux : vous ne pouvez rien faire que ce joueur ne pourrait normalement faire. Vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce joueur qui ne sont pas exigés par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, etc. Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur affecté devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres termes, si le joueur affecté ne devait pas prendre une décision, vous ne pouvez pas non plus prendre cette décision à sa place.
- Vous ne pouvez pas non plus faire de choix ou prendre des décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous pouvez voir toutes les cartes que ce joueur peut voir dans le jeu. Ceci inclut les cartes de la main de ce joueur, les cartes face cachée qu'il contrôle, et toutes les cartes de sa bibliothèque qu'il peut regarder.
- Contrôler un joueur ne vous permet pas de regarder la réserve de ce joueur. Si un effet invite ce joueur à choisir une carte en dehors de la partie, vous ne pouvez pas faire que ce joueur choisisse une carte.
- Vous pouvez uniquement utiliser les ressources du joueur affecté (les cartes, le mana, etc.) pour payer les coûts pour ce joueur. Vous ne pouvez pas utiliser les vôtres. De même, vous pouvez utiliser les ressources du joueur affecté uniquement pour payer les coûts de ce joueur. Vous ne pouvez pas les dépenser pour vos propres coûts.
- En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, acquérir le contrôle d'un joueur vous fait acquérir le contrôle de chaque joueur de l'équipe.
- Si le joueur ciblé passe sa prochaine phase de combat ou son prochain tour, vous contrôlerez la prochaine phase de combat ou le prochain tour que joue le joueur affecté.

Seigneur du Feu Azula

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

Créature légendaire : humain et noble

4/4

Maîtrise du Feu 2 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

À chaque fois que vous lancez un sort pendant que la Seigneur du Feu Azula attaque, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- La capacité d'Azula et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Elles se résolvent même si le sort est contrecarré avant que la copie ne soit créée.
 - 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.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - 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.
-

Sentinelles du mur

{2}{G}

Créature : humain et soldat et allié

2/3

Portée, contact mortel

Quand cette créature meurt, s'il y a au moins une carte de leçon dans votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie.

- La capacité déclenchée des Sentinelles du mur vérifie s'il y a une carte de leçon dans votre cimetière quand elle est mise sur la pile, puis à nouveau au moment de sa résolution. S'il n'y a pas de carte de leçon dans votre cimetière quand les Sentinelles du mur meurent, la capacité n'est pas mise sur la pile.
-

Serpent du Passage

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

6/5

S'il y a au moins trois cartes de leçon dans votre cimetière, vous pouvez lancer ce sort comme s'il avait le flash.

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte non-créature, non-terrain dans votre cimetière.

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

Singe-cochon

{2}{B}

Créature : sanglier et singe

3/2

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Épuisement — {5} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- La créature que vous ciblez doit avoir un marqueur +1/+1 sur elle quand la capacité va sur la pile au début du combat. Vous ne pouvez pas mettre le marqueur sur elle en réponse.
-

Suki, guerrière kyoshi

{2}{G/W}{G/W}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

*/4

La force de Suki est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que Suki attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Allié, engagé et attaquant.

- La capacité qui définit la force de Suki, guerrière kyoshi fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que Suki est sur le champ de bataille (et est encore une créature), cette capacité compte Suki elle-même.
 - Vous choisissez quel adversaire, planeswalker ou bataille le jeton attaque au moment où il arrive.
 - Même si le jeton Allié créé par la capacité déclenchée attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquant (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
-

Technique de combustion

{1}{R}

Ephémère : leçon

La Technique de combustion inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à 2 plus le nombre de cartes de leçon dans votre cimetière. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Temple de l'Air abandonné

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un terrain de base.

{T} : Ajoutez {W}.

{3}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si l'un de ces terrains arrive en même temps qu'un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.
-

Toph, la Fripouille aveugle

{2}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

*/3

Quand Toph arrive, maîtrisez la Terre 2. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

La force de Toph est égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur les terrains que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force de Toph, la Fripouille aveugle fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Toph, le premier maître du Métal

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

3/3

Les artefacts non-jeton que vous contrôlez sont des terrains en plus de leurs autres types. (*Ils n'acquièrent pas la capacité de {T} pour du mana.*)

Au début de votre étape de fin, maîtrisez la Terre 2. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

- La première capacité de Toph, le premier maître du Métal ne vous permet pas de jouer des artefacts non-jetons comme terrains. Elle affecte uniquement les permanents sur le champ de bataille.
-

Tournoi de jets de pierres

{3}{G}

Rituel

Maîtrisez la Terre 2. Quand vous faites ainsi, jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Pour maîtriser la Terre 2, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé. Des créatures qui se battent infligent un nombre de blessures égal à leur force à l'autre.*)

- Si une des cibles est illégale au moment où la capacité de combat essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

Travail honnête

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature qu'un adversaire contrôle

Quand cette aura arrive, engagez la créature enchantée et retirez-lui tous ses marqueurs.

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est un citoyen avec une force et une endurance de base de 1/1 et « {T} : Ajoutez {C} » appelée Humble marchand. (*Elle perd tous ses autres types de créature et ses noms.*)

- Si la créature enchantée avait des capacités, y compris celles accordées par d'autres sources, avant d'être enchantée, elle perd ces capacités. Elle peut toujours acquérir de nouvelles capacités après avoir été enchantée.

Trébuchet de la marine du Feu

{2}{B}

Créature-artefact : mur

0/4

Défenseur, portée

À chaque fois que vous attaquez, créez un jeton de créature-artefact 2/1 incolore Construction avec le vol appelé Rocher balistique, engagé et attaquant. Sacrifiez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

- Le contrôleur du Trébuchet de la marine du Feu choisit quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille le jeton attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que les autres créatures attaquent.

Tuile du Lotus blanc

{4}

Artifact

Cet artefact arrive engagé.

{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

- Vous utilisez toujours le nombre le plus grand pour X. Vous n'avez pas besoin de choisir de types de créature. Par exemple, si vous contrôlez un humain et soldat, un guerrier et allié, un guerrier, et un humain et guerrier, la Tuile du Lotus blanc ajoutera trois manas.
-

Tunnel secret

Terrain : caverne

Ce terrain ne peut pas être bloqué.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Deux créatures ciblées que vous contrôlez qui partagent un type de créature ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

- Les créatures doivent partager au moins un type de créature, comme allié ou lémure. Les types de carte tels qu'artefact et les super-types comme légendaire ou neigeux ne sont pas des types de créature.
 - Si une des deux créatures quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité du Tunnel secret, l'autre ne peut quand même pas être bloquée ce tour-ci tant qu'elle a un type de créature que l'autre carte avait quand elle a quitté le champ de bataille. L'amour et la musique trouvent toujours un chemin.
-

Ty Lee, bloqueuse de chi

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artiste et allié

2/1

Flash

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

Quand Ty Lee arrive, engagez jusqu'à une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez Ty Lee.

- Si Ty Lee, bloqueuse de chi quitte le champ de bataille, vous ne la contrôlez plus et son effet se termine.
 - Si Ty Lee, bloqueuse de chi cesse d'être sous votre contrôle avant la résolution de sa capacité, vous engagez quand même la créature ciblée, mais elle se dégage normalement pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
 - Si un autre joueur acquiert le contrôle de Ty Lee, bloqueuse de chi, son effet se termine. Regagner le contrôle de Ty Lee, bloqueuse de chi ne fait pas reprendre l'effet.
-

Vague déferlante

{U}{U}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
maîtrisez l'Eau {X}. (*Vous pouvez engager vos artefacts
et vos créatures pour vous aider à payer un coût de
maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie
{1}.*)

Engagez jusqu'à X créatures ciblées, puis répartissez
trois marqueurs « étourdissement » entre les créatures
engagées que vos adversaires contrôlent. (*Si un
permanent avec un marqueur « étourdissement » devait
devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

- Si toutes les cibles de la Vague déferlante deviennent illégales avant sa résolution, le sort ne se résout pas et vous ne répartissez pas de marqueurs « étourdissement », même si l'adversaire contrôle encore des créatures engagées.
- Vous décidez comment répartir les marqueurs « étourdissement » au moment où la Vague déferlante se résout, et vous pouvez mettre les marqueurs sur n'importe quelles créatures engagées que vos adversaires contrôlent, pas seulement les créatures engagées par la Vague déferlante.

Visions du Marais brumeux

{1}{B}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
maîtrisez l'Eau {X}. (*Vous pouvez engager vos artefacts
et vos créatures pour vous aider à payer un coût de
maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie
{1}.*)

Exilez X cartes de créature ciblées depuis des cimetières.
Pour chaque carte de créature exilée de cette manière,
créez un jeton qui en est une copie. Au début de votre
prochaine étape de fin, sacrifiez ces jetons.

- Les jetons copient exactement ce qui était imprimé sur les cartes d'origine et rien d'autre.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Toutes les capacités d'arrivée de la carte copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

Wan Shi Tong, bibliothécaire
{X} {U} {U}
Créature légendaire : oiseau et esprit

1/1

Flash

Vol, vigilance

Quand Wan Shi Tong arrive, mettez X marqueurs +1/+1 sur lui. Puis piochez la moitié de X cartes, arrondie à l'unité inférieure.

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, mettez un marqueur +1/+1 sur Wan Shi Tong et piochez une carte.

- La deuxième capacité déclenchée de Wan Shi Tong, bibliothécaire ne se déclenche pas si vous cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ou si un adversaire cherche dans la bibliothèque d'un autre joueur.
- La deuxième capacité déclenchée n'est pas mise sur la pile avant que le sort ou la capacité qui fait que l'adversaire cherche dans sa bibliothèque ne se soit résolu.

Yue, l'esprit de la Lune
{3} {U}
Créature légendaire : esprit et allié

3/3

Vol, vigilance

Maîtrisez l'Eau {5}, {T} : Vous pouvez lancer un sort non-créature depuis votre main sans payer son coût de mana. (*Vous pouvez engager vos artefacts et vos créatures pour vous aider à payer un coût de maîtrise de l'Eau. Chaque permanent engagé ainsi paie {1}.*)

- Si une carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux des Retrouvailles cathartiques, vous devez les payer pour lancer la carte.

Zhao, l'homme qui tua la Lune
{1} {R}
Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Menace

Les terrains non-base arrivent engagés.

{7} : Mettez un marqueur « conquérant » sur Zhao.
Tant que Zhao a au moins un marqueur « conquérant » sur lui, les terrains non-base sont des montagnes. (*Ils perdent tous leurs autres types de terrain et capacités et ont « {T} : Ajoutez {R}. »*)

- Si un effet indique qu'un terrain arrive engagé à moins qu'une condition ne soit remplie, la deuxième capacité de Zhao, l'homme qui tua la Lune le fait arriver engagé même si cette condition est remplie. Par exemple, vous pouvez contrôler un terrain de base tout en jouant le Temple de l'Air abandonné, mais le Temple de l'Air abandonné arrivera quand même engagé.
 - Tant que Zhao a un marqueur « conquérant » sur lui, si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher. Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu'ils avaient. Ils ont le type de terrain montagne et la capacité intrinsèque « {T} : Ajoutez {R}. » Cet effet n'affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain de base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire, et les terrains ne s'appellent pas « Montagne ».
-

Zuko, prince exilé
{3}{R}
Créature légendaire : humain et noble
4/3
Maîtrise du Feu 3 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}{R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)
{3} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales d'une carte que vous jouez en utilisant la dernière capacité de Zuko, prince exilé et, si c'est un sort, vous devez payer ses coûts pour le lancer.
-

Zuko, tiraillé
{B}{R}
Créature légendaire : humain et gredin
2/3
Au début de votre première phase principale, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi et vous perdez 2 points de vie —

- Piochez une carte.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur Zuko.
- Ajoutez {R}.
- Exilez Zuko, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire.

- Quand Zuko, tiraillé est sous le contrôle d'un adversaire, sa capacité se déclenche pendant sa première phase principale, et il fait tous les choix pour la capacité.
 - Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de Zuko, tiraillé quitte la partie, Zuko, tiraillé quitte la partie avec lui. Si son contrôleur quitte la partie, Zuko, tiraillé est exilé (en supposant que ce joueur n'était pas aussi le propriétaire de Zuko, tiraillé).
-

Notes sur des cartes Source sans bordure Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air :

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de l'Acte blasphématoire). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La capacité de l'Acte blasphématoire ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {R}.
 - Le coût total de lancement de l'Acte blasphématoire est verrouillé avant de le payer. Par exemple, s'il y a trois créatures sur le champ de bataille, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C}, le coût total de l'Acte blasphématoire est {5}{R}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.
 - Bien que les joueurs puissent répondre à l'Acte blasphématoire une fois qu'il a été lancé, une fois qu'il est annoncé, ils ne peuvent pas répondre avant que le coût ne soit calculé et payé.
-

Agent de traîtrise

{5}{U}{U}

Créature : humain et gredin

2/3

Quand cette créature arrive, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché. Acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement ne modifie pas ce à quoi il est actuellement attaché.
 - L'effet de l'Agent de traîtrise dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si l'Agent de traîtrise quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.
 - Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé.
 - Si vous ne contrôlez pas trois permanents que vous ne possédez pas au début de votre étape de fin, la dernière capacité de l'Agent de traîtrise ne se déclenche pas. Si vous ne contrôlez plus trois permanents que vous ne possédez pas au moment elle se résout, vous ne piochez pas trois cartes. Les trois permanents n'ont pas besoin d'être les mêmes à chaque fois.
 - Si vous acquérez le contrôle d'un permanent « jusqu'à la fin du tour », cet effet cessera pendant l'étape de nettoyage, après l'étape de fin. Vous contrôlerez ce permanent lors de la vérification pour la dernière capacité de l'Agent de traîtrise.
-

Appel d'Éladämri (Amitié pour la vie)

{G} {W}

Ephémère

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

- Puisque la « recherche » nécessite que vous trouviez une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de trouver la carte si vous ne le souhaitez pas.
-

Ascension du chef de sang (Ascension du maître du

Sang)

{B}

Enchantement

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur cet enchantement.

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si cet enchantement a au moins trois marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

- La première capacité de l'Ascension du chef de sang a une « clause d'intervention "si" ». Elle ne se déclenche pas du tout à moins qu'un adversaire ait déjà perdu au moins 2 points de vie au moment où l'étape de fin commence.
 - La première capacité de l'Ascension du chef de sang vérifie le nombre de points de vie que chaque adversaire a perdu pendant tout le tour, même si l'Ascension du chef de sang n'était pas pendant tout ce temps sur le champ de bataille.
 - Pour que la première capacité se déclenche, un seul adversaire doit avoir perdu 2 points de vie. Si deux adversaires perdent chacun 1 point de vie, cela ne provoque pas le déclenchement de la capacité. Elle se déclenche au maximum une fois par tour, quel que soit le nombre d'adversaires qui ont perdu au moins 2 points de vie.
 - La première capacité de l'Ascension du chef de sang vérifie uniquement si des points de vie ont été perdus. Peu importe si des points de vie ont aussi été gagnés. Par exemple, si un adversaire a perdu 4 points de vie et en a gagné 6 pendant le tour, ce joueur aura un total de points de vie plus élevé qu'au début de son tour, mais la première capacité de l'Ascension du chef de sang se déclenchera quand même.
 - La deuxième capacité de l'Ascension du chef de sang ne se comporte pas comme une capacité déclenchée de départ du champ de bataille, puisque la carte mise dans le cimetière d'un adversaire peut venir de n'importe où. Si, par exemple, une Ascension du chef de sang avec trois marqueurs « quête » sur elle et un permanent qu'un adversaire possède sont détruits en même temps, le jeu ne « regarde pas dans le passé » de l'état du jeu, et la deuxième capacité de l'Ascension du chef de sang ne se déclenche pas.
-

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur cet enchantement.

Tant que cet enchantement a au moins sept marqueurs « quête » sur lui, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

- Si vous attaquez avec plusieurs créatures, la première capacité de l'Ascension du maître des bêtes se déclenche plusieurs fois.
-

Avertissement de l'éclaireur

{W}

Éphémère

La prochaine carte de créature que vous jouez ce tour-ci peut être jouée comme si elle avait le flash.

Piochez une carte.

- Vous ne choisissez pas une carte de créature quand l'Avertissement de l'éclaireur se résout. À la place, ceci établit une règle qui est vraie pour vous jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à ce que vous lanciez une carte de créature, même si vous lancez cette créature à un moment où vous pourriez normalement le faire.
 - Si vous lancez plusieurs Avertissements de l'éclaireur au même tour, ils s'appliquent tous au prochain sort de créature que vous lancez.
-

Cadran solaire de l'Infini

{2}

Artefact

{1}, {T} : Terminez le tour. N'activez que pendant votre tour.

- Terminer le tour de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent précisément dans cet ordre : (1) Tous les sorts et toutes les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. (2) Toutes les créatures attaquentes et bloqueuses sont retirées du combat. (3) Les actions basées sur l'état sont vérifiées. Aucun joueur n'obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile. (4) La phase et/ou l'étape en cours se termine. La partie avance directement à l'étape de nettoyage. L'étape de nettoyage a lieu dans son intégralité.
- Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile pendant l'étape de nettoyage. Si c'est le cas, les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts et d'activer des capacités, puis il y aura une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine enfin.
- Même si les sorts et capacités qui sont exilés n'ont pas la possibilité de se résoudre, ils ne comptent pas comme ayant été contrecarrés.
- Si la capacité du Cadran solaire de l'Infini est activée avant l'étape de fin, toute capacité déclenchée « au début de l'étape de fin » n'a pas l'occasion de se déclencher pendant ce tour parce que l'étape de fin est ignorée. Ces capacités se déclencheront au début de l'étape de fin du tour suivant. C'est aussi vrai pour des capacités qui se déclenchent au début d'autres phases ou étapes (excepté l'entretien).

- Le moment le plus tôt auquel vous pouvez activer la capacité du Cadran solaire de l'Infini est pendant votre étape d'entretien, après que les capacités qui se déclenchent « au début de votre entretien » ont été mises sur la pile mais avant qu'elles ne se résolvent.
-

Capitaine Sissay (Suki des guerrières kyoshi)
{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
2/2
{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte légendaire, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Puisque la « recherche » vous demande de trouver une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de trouver la carte si vous ne le souhaitez pas.
-

Carcasse mécanique délétère (Train tank de la Nation du Feu)
{4}{B}{B}
Créature-artefact : construction
5/4
Menace
Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

- Utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie gagner.
 - Si la créature ciblée a l'indestructible, elle n'est pas détruite de cette manière et vous ne gagnez pas de points de vie. Si elle est détruite, mais qu'elle est mise dans une zone autre qu'un cimetière, vous gagnez des points de vie.
-

Clone
{3}{U}
Créature : changeforme
0/0
Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

- La capacité du Clone ne cible pas la créature choisie.
- Le Clone copie 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). 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 considéré être 0.

- Si la créature copiée est un jeton, le Clone copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
 - Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Jumeau maléfique), le Clone arrive en tant que ce que cette créature copiait.
 - Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le Clone arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
-

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive,
elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à
n'importe quelle cible.

- La créature qui est arrivée inflige un nombre de blessures égal à sa force actuelle au permanent ou joueur ciblé. Si elle n'est plus sur le champ de bataille, son existence au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.
 - Le Déferlement de l'orage de guerre est la source de la capacité, mais la créature est la source des blessures. La capacité ne pourrait pas cibler une créature avec la protection contre le rouge, par exemple. Elle pourrait cibler une créature avec la protection contre les créatures, mais toutes les blessures seraient prévenues. Comme les blessures sont infligées par la créature, les capacités comme le lien de vie, le contact mortel et l'infection sont prises en compte, même si la créature a quitté le champ de bataille au moment où elle inflige des blessures.
-

Diaochan, beauté ingénieuse (Azula, flamme de l'île de Braise)

{3}{R}

Créature légendaire : humain et conseiller

1/1

{T} : Détruisez une créature ciblée de votre choix, puis
détruisez une créature ciblée choisie par un adversaire.
N'activez que pendant votre tour, avant la déclaration
des attaquants.

- Si un tour a plusieurs phases de combat, la capacité ne peut être activée qu'avant le début de l'étape de déclaration des attaquants de la première phase de combat pendant ce tour-là.
-

Dragon aux ailes-miroir

{3}{R}{R}

Créature : dragon

4/5

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou
de rituel qui ne cible que cette créature, ce joueur copie
ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce
sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature
différente parmi celles-ci.

- Les copies sont uniquement créées ciblant des créatures que le contrôleur de ce sort contrôle. Les copies ne sont pas créées pour toutes les créatures sur le champ de bataille, et les créatures affectées peuvent être contrôlées par un joueur différent du contrôleur du Dragon aux ailes-miroir. Notamment, si vous lancez l’Homicide ciblant le Dragon aux ailes-miroir de votre adversaire, vos créatures gagnent chacune un Homicide, pas celles de votre adversaire.
- La capacité se déclenche à chaque fois qu’un joueur lance un sort d’éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir et aucun autre objet ou joueur.
- Si un joueur lance un sort d’éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles et que le Dragon aux ailes-miroir est choisi comme cible de chaque occurrence, la capacité du Dragon aux ailes-miroir se déclenche. De la même manière, chacune des copies ne ciblera qu’une seule des autres créatures du joueur.
- Toute créature que le joueur contrôle qui ne pouvait pas être ciblée par le sort d’origine (à cause du linceul, de capacités de protection, de restrictions de cible ou pour toute autre raison) est ignorée par la capacité du Dragon aux ailes-miroir. Si le sort a plusieurs cibles, une créature donnée doit être une cible légale pour toutes, sinon la copie ne sera pas créée pour cette créature.
- Le joueur qui a lancé le sort d’origine contrôle toutes les copies. Ce joueur choisit l’ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d’origine est mis sur la pile sous ces copies et il se résout en dernier.
- Les copies créées par la capacité sont créées sur la pile, et elles ne sont pas conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité du Dragon aux ailes-miroir elle-même) ne se déclenchent pas.
- Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
- Le contrôleur d’une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Extorqueur des quais

{1}{R}

Créature : gobelin et pirate

1/2

Quand cette créature arrive, créez X jetons Trésor, X

étant le nombre d’artefacts et d’enchantements que vos
adversaires contrôlent.

- Si un adversaire contrôle un artefact qui est aussi un enchantement, ce permanent n'est compté qu'une seule fois par la capacité de l'Extorqueur des quais.

Ferveur

{2}{R}

Enchantment

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

- Si une créature attaquante perd la célérité, par exemple parce que la Ferveur quitte le champ de bataille après la déclaration des attaquants, elle ne sera pas retirée du combat.

Fête fracassante
{R}
Rituel
Duplication {R}
Détruisez un artefact ciblé.

- « Duplication [coût] » signifie « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer [coût] autant de fois que vous le souhaitez » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de duplication a été payé pour lui, copiez-le pour chaque fois que son coût de duplication a été payé. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n’importe laquelle des copies. »
 - Au moment où la capacité déclenchée de duplication se résout, vous copiez la Fête fracassante pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication, même si le sort d’origine n’est plus sur la pile à ce moment-là (par exemple parce qu’il a été contrecarré).
 - Les copies créées par la duplication sont créées sur la pile, et elles ne sont pas conséquentes « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
-

Humble défecteur
{1}{R}
Créature : humain et gredin
2/1
{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de cette créature. N’activez que pendant votre tour.

- La capacité de l’Humble défecteur peut être activée à tout moment pendant votre tour, y compris en réponse à un sort ou une capacité.
 - Si l’Humble défecteur n’est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, mais que le joueur ciblé est toujours une cible légale, la capacité se résout. Vous piochez deux cartes, même si le joueur n’acquiert pas le contrôle de l’Humble défecteur.
 - Si l’Humble défecteur est contrôlé par un joueur autre que son propriétaire, et que son contrôleur quitte la partie, l’effet donnant à ce joueur le contrôle de l’Humble défecteur cesse. L’Humble défecteur revient sous le contrôle du joueur encore dans la partie qui l’a contrôlé le plus récemment.
 - Si le propriétaire de l’Humble défecteur quitte la partie, l’Humble défecteur quitte humblement la partie avec ce joueur.
-

Immobilisation
{1}{U}
Enchantement
Quand un joueur lance un sort, sacrifiez cet enchantement. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

- Cela ne fonctionne qu’une seule fois. Si quelqu’un lance un autre sort après son déclenchement, mais avant que ce déclenchement ne se résolve, alors il se déclenche à nouveau. La première fois que l’un de ces déclenchements se résout, l’Immobilisation est sacrifiée pour l’effet complet. Les déclenchements

supplémentaires sur la pile ne font rien quand ils se résolvent parce que vous n'êtes pas en mesure de sacrifier l'Immobilisation de nouvelles fois.

Insurrection

{5}{R}{R}{R}

Rituel

Dégagez toutes les créatures et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous dégagiez toutes les créatures, contrôlez toutes les créatures et donnez la célérité à toutes les créatures.
-

Koma, le Serpent du Cosmos (Le serpent monstrueux)

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

Créature légendaire : grand serpent

6/6

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature

3/3 bleue Grand serpent appelé Annelure de Koma.

Sacrifiez un autre grand serpent : Choisissez l'un —

- Engagez un permanent ciblé. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées ce tour-ci.
- Le serpent monstrueux acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Koma, le Serpent du Cosmos. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Koma n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
 - Les capacités activées contiennent deux points (« : ») et apparaissent sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certains mots-clés comme équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont également des capacités activées.
 - Vous ne pouvez pas sacrifier Koma lui-même pour activer sa dernière capacité, mais vous pouvez sacrifier n'importe quel autre grand serpent que vous contrôlez, y compris l'Annelure de Koma.
 - Si vous choisissez le premier mode de la capacité activée de Koma, vous pouvez choisir un permanent qui est déjà engagé comme cible. L'effet qui empêche d'activer ses capacités activées s'applique quand même.
 - Le premier mode de la capacité activée de Koma n'empêche pas les capacités statiques d'affecter la partie, et n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher. Contrairement à des effets similaires, il empêche les capacités de mana d'être activées. La plupart des capacités activées qui produisent du mana en se résolvant sont des capacités de mana.
-

Le Grand Cromlech (L'Arbre banian)

{7}{G}{G}

Artefact légendaire

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez, cette nouvelle force est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer Le Grand Cromlech, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer Le Grand Cromlech reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- Une fois que la dernière capacité de Le Grand Cromlech est déclenchée, vous piochez une carte même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la créature pour une raison quelconque (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille).
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût de Le Grand Cromlech. Le mana coloré doit quand même être payé.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût de Le Grand Cromlech est réduit.

Lien élémentaire

{2}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

- La créature doit avoir une force supérieure ou égale à 3 au moment où elle arrive sinon la capacité du Lien élémentaire ne se déclenche pas. Les capacités statiques qui augmentent (ou qui diminuent) la force d'une créature sont prises en compte. Cependant, vous ne pouvez pas faire arriver une créature avec une force inférieure ou égale à 2 et essayer d'augmenter sa force avec un sort, une capacité activée ou une capacité déclenchée.

Lisseur de métropole

{8}

Créature-artefact : construction

8/8

Piétinement

Quand vous lancez ce sort et à chaque fois que cette créature attaque, détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton Lithoforce engagé.

Exhumation {8}

- Les jetons Lithoforce sont un genre de jeton prédéfini. Chacun a le sous-type d'artefact « lithoforce » et la capacité « {T} : Ajoutez {C} ». Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »
 - Vous pouvez utiliser le {C} ajouté par un jeton Lithoforce sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.
-

Magistrat de Drannith (Maire Tong du village de Chin)

{1}{W}

Créature : humain et sorcier

1/3

Vos adversaires ne peuvent lancer des sorts que depuis leurs mains.

- Si un effet indique qu'un adversaire peut lancer un sort depuis autre part que sa main, la restriction du Magistrat de Drannith prévaut sur cette permission.
 - Si une règle ou un effet les autorisent à le faire, vos adversaires peuvent jouer des terrains depuis autre part que leur main et activer des capacités de cartes dans des zones autres que leur main.
 - Des effets peuvent mettre sur le champ de bataille, sous le contrôle d'un adversaire, des cartes depuis d'autres zones.
-

Passage merveilleux

Terrain

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagéz ce terrain.

- Le terrain que vous mettez sur le champ de bataille est compté quand vous déterminez si vous contrôlez au moins quatre terrains, mais pas le Passage merveilleux.
 - Si vous contrôlez au moins quatre terrains, le terrain de base n'arrive pas dégagé, il arrive engagé et vous le dégagerez ensuite.
-

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec

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

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

Profondeurs obscures (Le garçon dans l'iceberg)

Terrain neigeux légendaire

Le garçon dans l'iceberg arrive avec dix marqueurs

« glace » sur lui.

{3} : Retirez un marqueur « glace » de Le garçon dans l'iceberg.

Quand Le garçon dans l'iceberg n'a plus de marqueur « glace » sur lui, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

- Les Profondeurs obscures n'ont pas de capacité de mana. Elles ne s'engagent pas pour du mana incolore.
- La dernière capacité des Profondeurs obscures est un déclencheur d'état. Elle ne se redéclenche pas pendant que la capacité est sur la pile, mais si la capacité est contrecarrée et que les Profondeurs obscures sont encore sur le champ de bataille sans marqueur « glace » sur elles, elle se redéclenche immédiatement.
- Si les Profondeurs obscures quittent le champ de bataille avant la résolution de leur capacité déclenchée, vous ne pourrez pas les sacrifier, et vous ne créerez pas Marit Lage.

Prospérité

{X}{U}

Rituel

Chaque joueur pioche X cartes.

- Si tous les joueurs se retrouvent à court de cartes pendant cet effet, la partie s'achève sur une égalité.

Protection de Téfeiri (Abri d'Aang)

{2} {W}

Éphémère

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous acquérez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase.

Exilez l'Abri d'Aang.

- ----- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé « protection contre » -----
- Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : (1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. (2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. (3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
- Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
- Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- ----- Les règles suivantes se concentrent sur la signification de « votre total de points de vie ne peut pas changer » -----
- Les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
- La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, parce que votre total de points de vie ne peut pas non plus changer, ces blessures ont les autres effets qu'elles pourraient avoir autre que vous faire perdre autant de points de vie (comme les effets du lien de vie ou de l'infection), et les déclenchements et effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si votre total de points de vie n'a pas changé.
- Vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie.
- Si un coût inclut que vous gagniez des points de vie (comme le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire le fait), ce coût ne peut pas être payé.
- Les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient le fait que vous perdiez des points de vie par un autre événement.
- Les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie s'appliquent et finissent par remplacer l'événement par rien.
- Si un effet devait fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, et que ce nombre est différent de votre total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien.

- Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.
 - ----- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé déphasage -----
 - Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existant pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de Mathas, chercheur de fielleux ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et chaque équipement qui passent hors phase attachés à un permanent qui passe hors phase passent en phase avec ce permanent, toujours attachés à lui.
 - Chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez attachés à un permanent qui ne passe pas hors phase passent en phase attachés à ce permanent s'ils peuvent encore être attachés à ce permanent. Sinon, ils passent en phase détachés. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.
 - Les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
 - Si un jeton passe hors phase, il passe en phase au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. C'est une modification de l'ancienne règle.
 - Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si ce permanent en est la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
 - Si votre étape de dégagement est passée pour une raison quelconque au moment où votre prochain tour commence, vos permanents hors phase ne repassent pas en phase avant la prochaine étape de dégagement que vous avez réellement, mais vous n'avez plus la protection contre tout et votre total de points de vie peut changer à nouveau.
 - Toutes les créatures qui passent en phase sous votre contrôle au moment où votre prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
 - Si vous acquérez le contrôle d'un permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de modification de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de cet autre joueur au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. Si vous quittez la partie avant votre prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que votre tour aurait normalement commencé.
-

Rémora mystique
{U}
Enchantement
Entretien cumulatif {1}
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

- L'entretien cumulatif est une capacité déclenchée qui impose un coût croissant sur un permanent. « Entretien cumulatif [coût] » signifie « Au début de votre entretien, si ce permanent est sur le champ de bataille, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent. Puis vous pouvez payer [coût] pour chaque marqueur « âge » sur lui. Si vous ne le faites pas, sacrifiez-le. »
 - Le paiement de l'entretien cumulatif est toujours optionnel. S'il n'est pas payé, le permanent avec l'entretien cumulatif est sacrifié. Il n'est pas possible d'effectuer un paiement partiel du coût total de l'entretien cumulatif. Par exemple, si le Rémora mystique a trois marqueurs « âge » sur lui quand sa capacité d'entretien cumulatif se déclenche, il gagne un autre marqueur « âge », puis son contrôleur choisit soit de payer {4} soit de le sacrifier.
-

Retour à la vie
{W}{W}
Éphémère
Choisissez jusqu'à deux cartes de permanent ciblées de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille. Renvoyez-les sur le champ de bataille engagées.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - Si vous renvoyez une aura de cette manière, vous choisissez ce que cette aura enchantera juste avant qu'elle arrive, mais vous ne pouvez pas choisir de cartes de permanent qui arrivent sur le champ de bataille en même temps qu'elle. Une aura renvoyée sur le champ de bataille de cette manière ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchanterait ; par conséquent, les permanents ou les joueurs avec la défense talismanique peuvent être choisis. Cependant, le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, donc un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si elle n'a rien de légal à enchanter, l'aura reste dans le cimetière.
 - Les sorts de permanent qui ont été contrecarrés plus tôt pendant le tour ne sont jamais arrivés sur le champ de bataille. Par conséquent, ils ne sont pas des cibles légales pour le Retour à la vie.
-

Rythme du printemps
{2}{G}
Enchantement
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Si vous engagez un terrain pour plus d'un mana, vous choisissez un type qui a été produit et ajoutez un mana de ce type.

- Le Rythme du printemps ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles du Salon de thé du Dragon au Jasmin et de la Cachette du Lotus blanc. Il produit simplement un mana du type approprié, sans restriction ni condition.
-

Sacres de l'abondance
{2}{G}
Enchantement
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

- La capacité déclenchée est mise sur la pile après que vous avez déjà pioché votre carte pour le tour.
-

Sakashima aux mille visages (Joo Dee, servante publique)
{3}{U}
Créature légendaire : humain et gredin
3/1
Vous pouvez faire que Joo Dee arrive comme une copie d'une autre créature que vous contrôlez, excepté qu'elle a les autres capacités de Joo Dee.
La « règle de légende » ne s'applique pas aux permanents que vous contrôlez.
Partenariat

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

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

Sang calcinant
{R}{R}
Éphémère
Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

- Si la créature ciblée meurt ce tour-là, le Sang calcinant inflige 3 blessures au joueur qui contrôle la créature quand elle meurt, ce qui n'est pas obligatoirement le joueur qui la contrôlait quand le Sang calcinant s'est résolu. Peu importe la cause de la mort de la créature.
-

Signal d'alarme
{2}{U}
Enchantement
Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.
À chaque fois qu'une créature arrive, dégagez toutes les créatures.

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

Subornation
{3}{U}{U}
Rituel
Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

- Puisque la « recherche » vous demande de trouver une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de trouver la carte si vous ne le souhaitez pas.
-

Terrains d'entraînement
{U}
Enchantement
Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana de ce coût à moins d'un mana.

- Les Terrains d'entraînement affectent uniquement les créatures que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les coûts des capacités activées qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage ou l'exhumation) ne sont pas réduits.

- Les Terrains d'entraînement n'affectent pas la part d'un coût d'activation représentée par des symboles de mana coloré ou des symboles de mana neigeux. Ils n'affectent pas non plus les parts non-mana d'un coût d'activation, le cas échéant.
 - Les Terrains d'entraînement peuvent réduire la part d'un coût d'activation représentée par des symboles de mana générique à zéro, tant que le coût reste au moins égal à un mana. Par exemple, si un coût d'activation est {2}{G}, vous n'aurez qu'à payer {G}. Mais si un coût d'activation est {2}, vous devrez toujours payer {1}.
 - Les Terrains d'entraînement peuvent réduire la quantité que vous payez pour un coût de capacité activée d'une créature qui comprend {X}. Par exemple, Drana, chef de sang des Kalastralia a une capacité activée qui coûte {X}{B}{B}. Si vous contrôlez les Terrains d'entraînement et que vous activez la capacité avec X égal à 5, vous devrez seulement payer {3}{B}{B}. C'est vrai même si la capacité indique que {X} doit être payé avec une certaine couleur de mana, comme le fait la capacité de l'Escouflenfer pourpre.
 - Si l'activation d'une capacité activée d'une créature que vous contrôlez ne coûte aucun mana générique (par exemple, si elle coûte {R}{R}, elle coûte {0}, ou seulement des actions non-mana comme {T} ou « Sacrifiez une créature »), les Terrains d'entraînement ne l'affectent simplement pas. En particulier, ils n'augmentent pas le coût pour inclure un paiement de mana de {1}.
 - Les Terrains d'entraînement prennent en compte le coût total d'activation de la capacité activée d'une créature, pas uniquement le coût imprimé sur elle. Par exemple, Urabrask a une capacité activée qui coûte {R}, et le Champ de suppression dit « Les capacités activées coûtent {2} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana. » Étant donné que l'activation de la capacité activée d'Urabrask devrait maintenant coûter {2}{R}, les Terrains d'entraînement réduisent ce coût à {R}.
 - Les Terrains d'entraînement réduisent le mana générique dans les coûts de maîtrise de l'Eau pour les capacités activées. Ils ne réduisent pas les coûts de maîtrise de l'Eau qui sont des coûts supplémentaires pour lancer des sorts.
-

Torrent volcanique

{4}{R}

Rituel

Cascade

Le Torrent volcanique inflige X blessures à chaque créature et planeswalker que vos adversaires contrôlent, X étant le nombre de sorts que vous avez lancés ce tour-ci.

- « Cascade » signifie « Quand vous lancez ce sort, exilez des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain dont la valeur de mana est inférieure à celle de ce sort. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si la valeur de mana du sort résultant est inférieure à celle de ce sort. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. »
- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.

- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
 - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
 - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.
-

Valakut, la Cime en fusion (Volcan de l'île de Roku)

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

À chaque fois qu'une montagne que vous contrôlez arrive, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que ce terrain inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

- La capacité déclenchée de Valakut, la Cime en fusion a une « clause d'intervention 'si' ». Cela signifie (1) que la capacité ne se déclenche à moins qu'au moment où une montagne arrive sous votre contrôle, vous contrôlez au moins cinq montagnes autres que cette nouvelle montagne, et (2) que la capacité ne fait rien si vous contrôlez moins de cinq montagnes autres que cette nouvelle montagne au moment où elle se résout.
 - Si une montagne que vous contrôlez quitte le champ de bataille entre le moment où la deuxième capacité de Valakut se déclenche et le moment où elle se résout, vérifiez si c'est la montagne qui a déclenché la capacité de Valakut ou non. Si c'est le cas, le compte de Valakut n'est pas affecté. Sinon, le compte de Valakut est réduit de un.
 - Si plusieurs montagnes que vous contrôlez arrivent en même temps, la deuxième capacité de Valakut peut se déclencher autant de fois. Chaque capacité prend en considération les autres montagnes qui sont arrivées en même temps que celle qui a causé son déclenchement.
 - Vous ciblez un permanent ou joueur quand la capacité se déclenche. Vous décidez si Valakut inflige des blessures à ce permanent ou joueur au moment où la capacité se résout.
-

Village arboricole

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Ce terrain devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

- Activer la capacité qui le transforme en créature alors qu'il est déjà une créature remplace tout effet qui établit sa force et/ou son endurance à une valeur spécifique. Cependant, tout effet qui augmente ou diminue la force et/ou l'endurance (comme celui créé par la Croissance gigantesque, l'Antienne glorieuse ou un marqueur +1/+1) continue de s'appliquer.
-

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}

Enchantement

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, cet enchantement inflige 2 blessures à ce joueur.

- Aucun joueur ne peut agir entre les deux étapes de la capacité déclenchée des Visions fiévreuses, alors si votre adversaire a au moins quatre cartes en main après avoir pioché une carte, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.
-

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}

Rituel

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Si ce sort ne se résout pas, aucun de ses effets n'a lieu. En particulier, il va au cimetière à la place de la bibliothèque de son propriétaire.
-

Notes sur des cartes spécifiques de la boîte d'apprentissage *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air* :

Explorer

{1}{G}

Rituel

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.
Piochez une carte.

- L'effet d'Explorer vous permet de jouer un terrain supplémentaire pendant votre phase principale. Ceci suit les règles et le déroulement normal de mise en jeu d'un terrain. En particulier, vous ne pouvez pas jouer pas un terrain au moment où Explorer se résout ; Explorer se résout d'abord entièrement et vous piochez une carte, qui peut être un terrain que vous jouerez plus tard.
- Les effets de plusieurs Explorer pendant le même tour sont cumulatifs. Ils sont aussi cumulatifs avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui de l'Évolution urbaine.
- Si vous réussissez à lancer Explorer d'une manière quelconque quand ce n'est pas votre tour, vous piocherez une carte quand il se résoudra, mais vous ne pourrez pas jouer un terrain ce tour-là.

Nourrir l'essaim

{1} {B}

Rituel

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

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

Notes sur des cartes spécifiques Jumpstart Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air :

Aang, beaucoup à apprendre

{2} {G/W}

Créature légendaire : humain et avatar et allié

3/2

Aang a la vigilance tant qu'il y a au moins une carte de leçon dans votre cimetière.

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

- Acquérir la vigilance à tout moment après avoir choisi d'attaquer avec Aang, beaucoup à apprendre ne le fait pas devenir dégagé, et perdre la vigilance dans le même cas ne le fait pas devenir engagé.
-

Aang, maître de l'Air

{4} {W}

Créature légendaire : humain et avatar et allié

4/4

Quand Aang arrive, maîtrisez l'Air sur une autre créature ciblée. (*Exilez-la. Tant qu'elle est exilée, son propriétaire peut la lancer pour {2} à la place de son coût de mana.*)

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille sans mourir, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 blanche Allié pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

- Le marqueur « expérience » va sur vous, le joueur, pas sur Aang. Vous conservez ce marqueur même si Aang, maître de l'Air meurt.

- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la deuxième capacité, une autre capacité, un autre exemplaire d'Aang, maître de l'Air, et ainsi de suite.
-

Azula, maître du Feu impitoyable

{2} {B}

Créature légendaire : humain et noble

3/3

Maîtrise du Feu 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

À chaque fois qu'Azula attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Puis vous gagnez un marqueur « expérience » pour chaque joueur qui s'est défaussé d'une carte ce tour-ci.

{2} {B} : Jusqu'à la fin du tour, Azula gagne +1/+1 pour chaque marqueur « expérience » que vous avez et acquiert la menace.

- Le marqueur « expérience » va sur vous, le joueur, pas sur Azula. Vous conservez ce marqueur même si Azula, maître du Feu impitoyable meurt.
 - Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la deuxième capacité, une autre capacité, un autre exemplaire d'Azula, maître du Feu impitoyable, et ainsi de suite.
-

Bosco, juste un ours

{4} {G}

Créature légendaire : ours

4/4

Quand Bosco arrive, créez un jeton Nourriture pour chaque créature légendaire que vous contrôlez. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2} {G}, sacrifiez une nourriture : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Bosco. Il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Bosco se compte lui-même comme créature légendaire pour sa première capacité C'est un peu une légende à Ba Sing Se !
-

Chong et Lily, nomades

{3}{R}

Créature légendaire : humain et barde et allié

3/3

À chaque fois qu'au moins un barde que vous contrôlez attaque, choisissez l'un —

- Choisissez n'importe quel nombre de sagas ciblées que vous contrôlez. Mettez un marqueur « sapience » sur chacune d'elles.
- Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur « sapience » parmi les sagas que vous contrôlez.

- Mettre un marqueur « sapience » sur une saga en dehors des règles de restriction de temps normales pour les marqueurs « sapience » déclenche immédiatement la capacité de chapitre appropriée de cette saga.
-

Conseils du maître

{2}{G}

Enchantement

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures légendaires, ciblez jusqu'à deux créatures attaquantes. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

- Les créatures qui arrivent attaquantes ne déclenchent pas la première capacité déclenchée des Conseils du maître. Vous devez déclarer au moins deux créatures légendaires comme attaquants pendant votre étape de déclaration des attaquants pour déclencher la capacité.
 - La première capacité des Conseils du maître peut mettre un marqueur +1/+1 sur chacune de jusqu'à deux créatures attaquantes, pas seulement les créatures attaquantes qui ont causé son déclenchement.
-

Histoire de Momo

{2}{W}

Rituel

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si une créature a quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou cimetière une carte de créature Allié, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de l'Histoire de Momo). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
-

Jet d'unagi

{U}

Ephémère

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un poisson, une pieuvre, une loutre, un phoque, un grand serpent ou une baleine, piochez une carte.

- Si la créature ciblée devient une cible illégale avant la résolution du Jet d'unagi (peut-être parce qu'elle a quitté le champ de bataille), le sort ne se résout pas.
 - Le Jet d'unagi vérifie si vous contrôlez un poisson, une pieuvre, une loutre, un phoque, un grand serpent ou une baleine quand il se résout, pas quand il est lancé.
-

Katara, maître de l'Eau

{1} {U}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, vous gagnez un marqueur « expérience ».

À chaque fois que Katara attaque, vous pouvez piocher une carte pour chaque marqueur « expérience » que vous avez. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

- Le marqueur « expérience » va sur vous, le joueur, pas sur Katara. Vous conservez ce marqueur même si Katara, maître de l'Eau meurt.
 - Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité de Katara compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, un autre exemplaire de Katara, maître de l'Eau, et ainsi de suite.
-

La Flèche, archer rebelle

{3} {R}

Créature légendaire : humain et rebelle et allié

3/3

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

Les sorts non-créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, La Flèche inflige 2 blessures à chaque adversaire.

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

Le marchand de choux

{2}{G}

Créature légendaire : humain et citoyen

2/2

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, sacrifiez un jeton Nourriture.

Engagez deux nourritures dégagées que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- ERRATUM : La carte imprimée contient la règle erronnée « À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, créez un jeton Nourriture ». Cela devrait dire « sacrifiez ». La carte est présentée ici dans sa version corrigée.
- Comme la nourriture sacrifiée à cause de la deuxième capacité déclenchée de Le marchand de choux n'est pas sacrifiée avec sa propre capacité de nourriture, vous ne gagnez pas de points de vie.

Méditation du chakra

{2}{U}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, renvoyez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte. Puis défaussez-vous d'une carte à moins qu'il y ait au moins trois cartes de leçon dans votre cimetière.

- La deuxième capacité déclenchée de la Méditation du chakra se déclenche et se résout quand même avant le sort d'éphémère ou de rituel qui l'a déclenchée. Notamment, si vous lancez un sort de leçon tant que vous avez deux cartes de leçon dans votre cimetière, vous devez toujours vous défausser d'une carte avec la capacité de la Méditation du chakra parce que la leçon que vous avez lancée est toujours sur la pile.

Nyla, limier shirshu

{4}{B}

Créature légendaire : taupe et bête

4/5

Quand Nyla arrive, exilez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous perdez X points de vie et créez X jetons Indice, X étant la valeur de mana de cette carte. (*Un jeton Indice est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*)

Au début de votre étape de fin, si vous ne contrôlez aucun indice, renvoyez une carte ciblée exilée par Nyla dans la main de son propriétaire.

- La deuxième capacité de Nyla, limier shirshu a une « clause d'intervention "si" ». Cela signifie que la capacité ne se déclenche pas à moins que vous ne contrôlez aucun indice au début de votre étape de fin, et que la capacité ne fait rien si vous contrôlez un indice au moment où elle se résout.
 - Si Nyla quitte le champ de bataille avant que vous ne renvoyiez la carte dans votre main avec la dernière capacité, la carte reste exilée sans moyen de la renvoyer dans la main de son propriétaire. Si Nyla revient sur le champ de bataille en tant que nouvel objet (par exemple si vous lui avez appliqué la maîtrise de l'Air et que vous l'avez lancée à nouveau), elle ne conserve pas de connexion avec les cartes exilées précédemment par Nyla, et ces dernières ne peuvent pas être ciblées pour être renvoyées par la Nyla actuelle.
-

Princesse Yue

{2} {U}

Créature légendaire : humain et noble et allié

3/2

Quand la Princesse Yue meurt, si elle était une créature non-terrain, renvoyez cette carte engagée sur le champ de bataille sous votre contrôle. Elle est un terrain appelé Lune. Elle acquiert « {T} : Ajoutez {C}. » (*Elle est toujours légendaire.*)

{T} : Regard 2.

- Quand la Princesse Yue revient sur le champ de bataille en tant que terrain appelé Lune, elle n'est plus une créature. Ça doit être horrible.
 - Vous ne pouvez pas avoir plusieurs permanents légendaires avec le même nom sur le champ de bataille en même temps. Cependant, le nom de la Princesse Yue devient Lune quand elle revient sur le champ de bataille comme un terrain. Notamment, vous pouvez contrôler une créature légendaire appelée Princesse Yue et un terrain légendaire appelé Lune en même temps.
-

Recrue des Combattants de la liberté

{1} {R}

Créature : humain et rebelle et allié

*/2

La force de la Recrue des Combattants de la liberté est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force de la Recrue des Combattants de la liberté fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Récupérateurs de la Nation du Feu

{3}{B}{B}

Créature : humain et soldat

3/3

Menace

Quand cette créature arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou véhicule, que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez avec des marqueurs sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de véhicule ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

- La dernière capacité se déclenche une fois pour chaque joueur à qui des créatures que vous contrôlez ont infligé des blessures. Si vous infligez des blessures à deux adversaires, vous pourrez cibler une carte de créature ou de véhicule de chacun de leurs cimetières.
-

Requête désespérée

{1}{B}

Rituel : leçon

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Choisissez l'un ou les deux —

- Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière si sa force est inférieure ou égale à la force de la créature sacrifiée.
- Détruisez une créature ciblée.

- Comme vous avez sélectionné des cibles pour la Requête désespérée avant de payer son coût supplémentaire, le premier mode ne peut pas cibler et renvoyer la créature que vous avez sacrifiée.
-

Seigneur du Feu Ozai

{3}{B}

Créature légendaire : humain et noble

4/4

À chaque fois que le Seigneur du Feu Ozai attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, ajoutez une quantité de {R} égale à la force de la créature sacrifiée. Jusqu'à la fin du combat, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes se terminent.

{6} : Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer l'une de ces cartes sans payer son coût de mana.

- Vous devez suivre les règles de restriction de temps normales pour les cartes lancées avec la capacité activée du Seigneur du Feu Ozai. Par exemple, si vous exilez une carte de créature, elle ne peut être lancée que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Notamment, vous ne pouvez d'ordinaire pas lancer une carte de créature exilée avec cette capacité pendant le tour de votre adversaire à moins qu'elle ait le flash.
-

Sokka, maître d'épée

{2}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

3/3

Vigilance

Les sorts d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque allié que vous contrôlez.

Au début du combat pendant votre tour, attachez jusqu'à un équipement ciblé que vous contrôlez à Sokka.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas retirer Sokka pour modifier de combien les coûts des sorts d'équipement sont réduits.
 - Sokka se compte lui-même comme allié pour sa deuxième capacité.
-

Technique de la terre craquelée

{4}{G}

Rituel : leçon

Maîtrisez la Terre 3, puis maîtrisez la Terre 3. Vous gagnez 3 points de vie. (*Pour maîtriser la Terre 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature-terrain 0/0 avec la célérité. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt ou qu'elle est exilée, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée.*)

- Vous pouvez cibler le même terrain ou deux terrains différents avec les multiples occurrences de maîtrise de la Terre de la Technique de la terre craquelée.
-

Tempête de souvenirs

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

Rituel

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

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 au hasard depuis votre cimetière. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

- 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.
 - Les éphémères ou rituels lancés en utilisant des copies de la Tempête de souvenirs vont sur la pile au moment où chaque copie de la Tempête de souvenirs se résout, et ces sorts se résolvent chacun avant que d'autres copies de la Tempête de souvenirs ne se résolvent.
-

Terre ferme

{3}{G}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, maîtrisez la Terre 3. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

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

- Si un permanent que vous contrôlez devait arriver avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur lui, il arrive avec ce nombre plus un à la place.
 - Si vous contrôlez plusieurs exemplaires de la Terre ferme, ils augmentent chacun le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur un permanent que vous contrôlez de un.
 - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
-

Toph, maître de la Terre

{3}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier et allié

2/4

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous gagnez un marqueur « expérience ».

À chaque fois que vous attaquez, maîtrisez la Terre X, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. (*Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 0/0 avec la célérité qui est toujours un terrain. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui. Quand il meurt ou qu'il est exilé, renvoyez-le sur le champ de bataille engagé.*)

- Le marqueur « expérience » va sur vous, le joueur, pas sur Toph. Vous conservez ce marqueur même si Toph, maître de la Terre meurt.
 - Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, un autre exemplaire de Toph, maître de la Terre, et ainsi de suite.
-

Victoire écrasante

{4}{R}

Ephémère : leçon

La Victoire écrasante inflige 5 blessures à une créature ciblée. Chaque créature que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le surplus de blessures infligées de cette manière.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si le nombre de blessures qui lui sont infligées est supérieure aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
-

Zuko, maître du Feu

{1}{R}

Créature légendaire : humain et noble et allié

2/2

Initiative

Maîtrise du Feu X, X étant le nombre de marqueurs

« expérience » que vous avez. (*À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez X {R}. Ce mana dure jusqu'à la fin du combat.*)

A chaque fois que vous lancez un sort pendant le combat, vous gagnez un marqueur « expérience ».

- Le marqueur « expérience » va sur vous, le joueur, pas sur Zuko. Vous conservez ce marqueur même si Zuko, maître du Feu meurt.
 - Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la capacité de maîtrise du Feu compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la dernière capacité, une autre capacité, un autre exemplaire de Zuko, maître du Feu, et ainsi de suite.
-

Notes sur des cartes spécifiques des boîtes scéniques *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air*

Maîtres du Marais

{4}{G}{G}

Créature : humain et druide et allié

/

La force et l'endurance des Maîtres du Marais sont chacune égales au nombre de marais sur le champ de bataille.

Les terrains que vous contrôlez sont des marais en plus de leurs autres types.

- Les cartes de terrain qui ne sont pas sur le champ de bataille ne sont pas affectées par la deuxième capacité des Maîtres du Marais.
- La deuxième capacité des Maîtres du Marais fait que chaque terrain que vous contrôlez sur le champ de bataille a le type de terrain marais en plus de ses autres types. Tout terrain qui est un marais a la capacité « {T} : Ajoutez {B}. » Rien d'autre ne change pour ces terrains ; y compris leurs noms, leurs autres sous-types, leurs autres capacités et s'il sont légendaires, de base ou neigeux.

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