

Notes de publication *Lorwyn éclipsé*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 11 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](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Lorwyn éclipsé* portant le code d'extension ECL 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 Croisetonnerre*, *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*, *Magic: The Gathering | Avatar*, *le dernier maître de l'air* et *Lorwyn éclipsé*.

Les nouvelles cartes Commander *Lorwyn éclipsé* portant le symbole d'extension ECC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension ECC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner ce qui fera partie de ces invités ! Il y a vingt cartes *Invités spéciaux* dans *Lorwyn éclipsé*. Elles portent le code d'extension SPG et sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

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

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

Nouvelle action mot-clé : gangrène

Par le passé, la noirceur de Sombrelande a été représentée mécaniquement par des marqueurs -1/-1, et ces marqueurs sont de retour dans *Lorwyn éclipsé* ! C'est l'action mot-clé *gangrène* qui constitue l'une des sources majeures de ce type de marqueurs dans cette extension. Elle instruit à un joueur de mettre un certain nombre de marqueurs -1/-1 sur une créature qu'il contrôle.

Frappe pyrrhique

{2} {W}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez appliquer gangrène 2. (*Vous pouvez mettre deux marqueurs -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.*)

Choisissez l'un. Si le coût supplémentaire de ce sort a été payé, choisissez les deux à la place.

- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
- Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

Maître-torche du terrier

{1} {R}

Créature : goblin et guerrier

2/2

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez appliquer gangrène 1. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (*Pour appliquer gangrène 1, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.*)

- Tous les marqueurs -1/-1 doivent être mis sur la même créature. Vous ne pouvez pas choisir de les répartir entre plusieurs créatures.
- La créature sur laquelle vous choisissez de mettre des marqueurs -1/-1 n'a pas besoin d'avoir suffisamment d'endurance pour survivre au procédé. Par exemple, si vous appliquez gangrène 2, vous pouvez choisir de mettre les marqueurs sur une créature 1/1 que vous contrôlez.
- Si vous ne pouvez pas placer de marqueurs -1/-1 sur des créatures que vous contrôlez (probablement parce que vous ne contrôlez pas de créatures), vous ne pouvez pas choisir d'appliquer gangrène.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort ou que vous activez une capacité, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de détruire ou de retirer d'une autre manière vos créatures pour vous empêcher d'appliquer gangrène pour payer en partie le coût de ce sort ou de cette capacité.

Remarques générales concernant les marqueurs -1/-1 :

- Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. Par exemple, si une créature a trois marqueurs +1/+1 et que deux marqueurs -1/-1 sont mis sur elle, les actions basées sur l'état retirent deux de chacun de ces types de marqueurs, ne laissant à la créature qu'un seul marqueur +1/+1.

- Si une créature qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, les effets qui se réfèrent aux marqueurs sur cette créature au moment où elle est morte voient tous ces marqueurs +1/+1 et -1/-1.

Nouveau mot de capacité : éclatant

D'un autre côté, Lorwyn est un plan coloré et rayonnant. Par conséquent, de nombreuses cartes ont des capacités qui s'intéressent au nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez ; ces capacités sont précédées du mot de capacité *éclatant*.

Frappebrille
 {4}{U}{U}
 Créature : élémental
 3/3
 Vol
Éclatant — Quand cette créature arrive, piochez un nombre de cartes égal au nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

Cogneur prismatique
 {4}{G}{G}
 Créature : élémental
 6/6
 Piétinement
Éclatant — Quand cette créature arrive, jusqu'à X créatures ciblées que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

- Les couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. « Incolore » n'est pas une couleur.
- Les terrains sont normalement des permanents incolores, même s'ils s'engagent pour du mana d'une certaine couleur.

Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso qui se transforment

La nature changeante de Lorwyn (ou bien s'agit-il de Sombrelande ?) affecte ses habitants tout comme le plan lui-même. Dès lors, cette extension inclut certaines cartes recto-verso qui se transforment pour représenter ce type de changement.

Oko, noble féal de Lorwyn

{2} {U}

Planeswalker légendaire : Oko

3

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, transformez Oko.

+2: Jusqu'à une créature ciblée acquiert tous les types de créature. (*Cet effet ne se termine pas.*)

+1: Une créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à votre prochain tour.

//

Oko, scion de Sombrelande

Planeswalker légendaire : Oko

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {U}. Si vous faites ainsi, transformez Oko.

-1: Meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de permanent parmi elles dans votre main.

-3: Créez deux jetons de créature 3/3 verte Élan.

-6: Choisissez un type de créature. Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +3/+3 et ont la vigilance et la défense talismanique. »

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme a généralement un indicateur de couleur qui définit sa couleur.
- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte recto-verso est déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle des deux faces combinées. Si l'une des faces a un indicateur de couleur ou un type de terrain de base, ils sont aussi pris en compte. Par exemple, l'identité couleur d'Oko, Lorwyn Liege est verte et bleue, étant donné que son recto est bleu, que son texte de règle contient un symbole de mana vert, et que son verso possède un indicateur de couleur vert ainsi qu'un symbole de mana bleu dans son texte de règles.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse 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.
- Un jeton qui est créé comme une copie d'un permanent qui se transforme ou d'une carte recto-verso qui se transforme dans une autre zone est un jeton qui se transforme. Il a à la fois le recto et le verso de l'objet qu'il copie. S'il copie un permanent qui se transforme dont le verso est visible, le jeton arrive avec son verso visible. Il peut se transformer s'il en reçoit l'instruction.

Retour de capacité mot-clé : évocation

La capacité mot-clé *évocation*, introduite pour la première fois dans l'extension *Lorwyn* d'origine, apparaît sur certains élémentaux avec des capacités d'arrivée et permet aux joueurs de lancer ces élémentaux pour un coût alternatif (généralement plus bas). En échange, cet élémental doit être sacrifié quand il arrive.

Catharsis

{4} {R/W} {R/W}

Créature : élémental et incarnation

3/4

Quand cette créature arrive, si {W} {W} a été dépensé pour la lancer, créez deux jetons de créature 1/1 verte et blanche Sangami.

Quand cette créature arrive, si {R} {R} a été dépensé pour la lancer, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Évocation {R/W} {R/W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la ou les propres capacités déclenchées de la créature se résolvent avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Retour de capacité mot-clé : changelin

La capacité mot-clé *changelin* a aussi fait sa première apparition dans l'extension *Lorwyn* d'origine. Une carte de créature ou de clan avec le changelin a tous les types de créature.

Changelin mâcheur

{2} {G}

Créature : changeforme

1/2

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

Quand cette créature arrive, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.

Inversion sans nom

{1} {B}

Éphémère de clan : changeforme

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

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

- Le changelin est une capacité de définition de caractéristique. Elle fonctionne dans toutes les zones, pas seulement tant qu'une carte qui l'a est sur le champ de bataille.
- Le sous-type changeforme qui apparaît dans la ligne de type est principalement présent pour renforcer l'ambiance. Une carte de créature avec le changelin est tout autant un sangami, un goblin, un ondin et un bosquérisson qu'un changeforme.
- Si un effet fait qu'une créature avec le changelin devienne un nouveau type de créature, elle a uniquement ce nouveau type de créature (à moins que l'effet ne dise « en plus » ou quelque chose de similaire). Elle a quand même le changelin. L'effet qui lui donne tous les types de créature est simplement remplacé.
- Si un effet fait qu'une créature avec le changelin perd toutes ses capacités, elle garde tous les types de créature, même si elle n'a plus le changelin. C'est dû au fait que le changelin s'applique avant l'effet qui le retire.

Retour de type de carte : de clan

Le type *de clan* apparaît sur des cartes non-créature et leur permet d'avoir des types de créature. Chaque carte de clan possède un autre type de carte, et lancer et résoudre une carte de clan suit les règles pour lancer et résoudre une carte de l'autre type de carte.

Échange au berceau
 {2} {W}
 Éphémère de clan : changeforme
 Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)
 Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Yeux de Morcant
 {1} {G}
 Enchantement de clan : elfe
 Au début de votre entretien, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)
 {4} {G} {G}, sacrifiez cet enchantement : Créez X jetons de créature 2/2 noire et verte Elfe, X étant le nombre de cartes d'elfe dans votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- De clan est un type de carte qui permet à des cartes non-créature d'avoir des types de créature. Par exemple, les Yeux de Morcant sont un elfe (mais pas une créature) tant qu'ils sont sur le champ de bataille, et une carte d'elfe (mais pas une carte de créature) dans les autres zones.
- Même s'il apparaît uniquement sur des cartes qui ont déjà d'autres types de carte, de clan est un type de carte et sera compté par les effets qui se réfèrent au nombre de types de carte parmi les cartes dans une zone.
- Certaines cartes plus anciennes avaient été originellement imprimées avec le type de carte « tribal ». Ce type de carte a été remplacé par « de clan ». Ce changement n'affecte pas la fonction en jeu de ces cartes.

Retour de capacité mot-clé : convocation

Les sorts avec la *convocation* vous permettent d'engager des créatures dégagées que vous contrôlez pour aider à payer leur coût. Chaque créature que vous engagez paie un mana de la couleur de cette créature ou un mana générique.

Réaction protectrice

{2} {W}

Éphémère

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Crescendo harmonisé

{4} {U} {U}

Éphémère

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Engager une créature dégagée qui attaque ou bloque pour convoquer un sort ne fait pas que cette créature arrête d'attaquer ou de bloquer.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature est engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, 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 la convocation.

Retour d'action mot-clé : contemplation

L'action mot-clé *contemplation* a fait sa première apparition dans *Tarkir : la tempête des dragons*. Dans cette nouvelle extension, les sorts et les capacités vous demanderont de « contempler un [sous-type] ». Pour ce faire, choisissez un permanent de ce type que vous contrôlez ou révélez une carte de ce type dans votre main.

Mentor d'Ouidargent

{1} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/1

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un ondin ou payez {2}. (*Pour contempler un ondin, choisissez un ondin que vous contrôlez ou révélez une carte d'ondin de votre main.*)

Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature

1/1 blanche et bleue Ondin.

Champions des parfaits

{3} {G}

Créature : elfe et guerrier

6/6

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un elfe et exilez-le. (*Exilez un elfe que vous contrôlez ou une carte d'elfe de votre main.*)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si un effet fait référence à une « carte de [sous-type] », il fait seulement référence à une carte qui a ce sous-type. Par exemple, la Réponse du Vallon d'Elendra crée un jeton Peuple fée et possède un peuple fée dans son illustration, mais il ne s'agit pas d'une carte de peuple fée.
- Si un coût pour lancer un sort inclut de révéler une carte, cette carte reste révélée du moment où le sort est annoncé jusqu'à celui où il quitte la pile.
- Si une carte dans votre main est déjà révélée (peut-être parce qu'elle a été révélée pour payer le coût d'un sort qui est toujours sur la pile ou à cause de l'effet d'une carte comme la Télépathie), vous pouvez la révéler à nouveau pour payer le coût d'un autre sort ou d'une autre capacité qui requiert que vous révéliez une carte de votre main.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *LORWYN ÉCLIPSÉ*

Abrise, première année éloquente

{W/B} {W/B}

Créature légendaire : oiseau et barde

1/1

Vol, initiative, lien de vie

Quand Abrise arrive, jusqu'à une autre créature ciblée perd toutes ses capacités. Mettez un marqueur « vol », un marqueur « initiative » et un marqueur « lien de vie » sur cette créature.

- L'effet de la dernière capacité d'Abrise qui fait que la créature ciblée perd toutes ses capacités dure indéfiniment. Il n'expire pas pendant l'étape de nettoyage ou quand Abrise quitte le champ de bataille.

- Si la créature affectée acquiert une capacité après la résolution de la dernière capacité d'Abrise, elle garde cette capacité.

Affirmation de la perfection

{1} {G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

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

Agresseuse boldwyrienne

{3} {R} {R}

Créature : géant et guerrier

2/5

Double initiative

Les autres géants que vous contrôlez ont la double initiative.

- Si une créature perd la double initiative après avoir attribué des blessures pendant l'étape des blessures de combat d'initiative (par exemple parce que l'Agresseuse boldwyrienne quitte le champ de bataille), cette créature n'attribuera pas de blessures pendant l'étape des blessures de combat normale.

Ajani, chaperon de l'horizon

{1} {W} {W}

Planeswalker légendaire : Ajani

3

+1: Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche

Sangami.

−2: Ajani inflige 4 blessures à une créature engagée ciblée.

−8: Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre total de points de vie. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Puis mélangez.

- Si une carte dans une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchante de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.

- Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d'autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.

Aria chantematin

{1} {B} {B}

Enchantement légendaire

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes ou gagner de points de vie.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

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

Arrachement

{2} {R}

Éphémère

L'Arrachement inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si la cible est illégale au moment où l'Arrachement essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'aurez pas la possibilité de vous défausser d'une carte pour piocher une carte.

Attaque modeste

{2} {R}

Enchantement

{1} {R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec un total de force et d'endurance inférieur ou égal à 5 depuis votre main. Cette créature acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez cette créature.

- Vous ne sacrifiez la créature que si vous la contrôlez encore. Si cette créature a quitté le champ de bataille, même si elle est revenue, vous ne la sacrifiez pas.
-

Biquenapping

{2} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est une chèvre, elle gagne aussi +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Le Biquenapping peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
- Pour déterminer si la créature ciblée gagne +3/+0, regardez ses types de créature une fois que vous en avez acquis le contrôle, que vous l'avez dégagée et que vous lui avez donné la célérité. Si ce n'est pas une chèvre à ce moment-là, elle ne gagne pas +3/+0, même si elle devient une chèvre plus tard pendant le tour. Si c'est une chèvre, elle gagne +3/+0, même si elle cesse d'être une chèvre plus tard pendant le tour.
- Chèvre est un type de créature. Gardez en tête que les créatures avec la capacité de changelin sont des chèvres. (Quant à savoir si elles rendent « chèvre » ou pas, ce critère est trop subjectif pour être abordé ici.)

Bre du clan Bonbras

{2} {R} {W}

Créature légendaire : géant et guerrier

4/4

{1} {W}, {T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, 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 ou égale au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. Sinon, mettez-la dans votre main.

- La dernière capacité de Bre vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous avez gagné des points de vie pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Gagner des points de vie pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
 - Si vous choisissez de lancer la carte exilée, vous le faites pendant que la dernière capacité de Bre se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
 - Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

Brigid, cœur du clachan
 {2} {W}
 Créature légendaire : sangami et guerrier
 3/2
 À chaque fois que cette créature arrive ou se transforme en Brigid, cœur du clachan, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Sangami.
 Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, transformez Brigid.
 //
 Brigid, esprit du doune
 Créature légendaire : sangami et soldat
 3/2
 {T} : Ajoutez X {G} ou X {W}, X étant le nombre d'autres créatures que vous contrôlez.
 Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, transformez Brigid.

- La première capacité de Brigid, esprit du doune est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Brillance
 {3} {R/G} {R/G}
 Créature : élémental et incarnation
 4/4
 Quand cette créature arrive, si {R} {R} a été dépensé pour la lancer, cette créature inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
 Quand cette créature arrive, si {G} {G} a été dépensé pour la lancer, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez 2 points de vie.
 Évocation {R/G} {R/G}

- La première et la deuxième capacité de la Brillance s'intéressent au mana dépensé pour payer son coût total, pas seulement au mana dépensé pour payer les symboles de mana hybride dans son coût.
- La première et la deuxième capacité de la Brillance vérifient si au moins deux manas des couleurs appropriées ont été dépensés pour payer le coût de la Brillance. Peu importe si plus de deux manas de cette couleur ont été dépensés ; l'effet n'est pas multiplié.
- Si ce sort a été copié, la copie n'aura pas eu de couleurs de mana payées pour son coût, peu importe quelles couleurs ont été dépensées pour payer le coût du sort d'origine.

Catharsis

{4} {R/W} {R/W}

Créature : élémental et incarnation

3/4

Quand cette créature arrive, si {W} {W} a été dépensé pour la lancer, créez deux jetons de créature 1/1 verte et blanche Sangami.

Quand cette créature arrive, si {R} {R} a été dépensé pour la lancer, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Évocation {R/W} {R/W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive.*)

- La première et la deuxième capacité de la Catharsis s'intéressent au mana dépensé pour payer son coût total, pas seulement au mana dépensé pour payer les symboles de mana hybride dans son coût.
- La première et la deuxième capacité de la Catharsis vérifient si au moins deux manas des couleurs appropriées ont été dépensés pour payer le coût de la Catharsis. Peu importe si plus de deux manas de cette couleur ont été dépensés ; l'effet n'est pas multiplié.
- Si ce sort a été copié, la copie n'aura pas eu de couleurs de mana payées pour son coût, peu importe quelles couleurs ont été dépensées pour payer le coût du sort d'origine.

Cavalerie protecturge

{3} {G}

Créature : elfe et guerrier

4/4

Cette créature ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

{5} : Un elfe ciblé que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Si la Cavalerie protecturge acquiert la menace et a toujours sa première capacité, elle ne peut pas être bloquée du tout.

Cavalière fléaudépine

{3} {G}

Créature : sangami et chevalier

3/5

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

Tant qu'une autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +2/+0.

- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué la Cavalière fléaudépine, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que la Cavalière fléaudépine devienne non-bloquée.
-

Cendrelaine, ravivée

{1} {R}

Créature légendaire : élémental et ensorceleur

1/3

À chaque fois que cette créature arrive ou se transforme en Cendrelaine, ravivée, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {U}. Si vous faites ainsi, transformez Cendrelaine.

//

Cendrelaine, bridegivre

Créature légendaire : élémental et sorcier

1/3

À chaque fois que cette créature se transforme en Cendrelaine, bridegivre et au début de votre première phase principale, ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, transformez Cendrelaine.

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

Champion de l'étrange

{3} {B}

Créature : goblin et berserker

5/5

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un goblin et exilez-le. (*Exilez un goblin que vous contrôlez ou une carte de goblin de votre main.*)

Payez 1 point de vie, gangrène 2 : Un adversaire ciblé applique gangrène 2. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si le Champion de l'étrange est contrecarré ou échoue à se résoudre pour toute autre raison, la carte contemplée reste en exil indéfiniment.
-

Champion de la voie

{3} {R}

Créature : élémental et ensorceleur

7/3

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un élémental et exilez-le. (*Exilez un élémental que vous contrôlez ou une carte d'élémental de votre main.*)

À chaque fois qu'un autre élémental que vous contrôlez arrive, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si le Champion de la voie est contrecarré ou échoue à se résoudre pour toute autre raison, la carte contemplée reste en exil indéfiniment.
- Si un élémental que vous contrôlez qui n'est pas une créature arrive (probablement parce que c'est un permanent de clan avec le sous-type Élémental), la deuxième capacité du Champion de la voie se déclenche quand même. Si cet élémental n'est toujours pas une créature quand la capacité se résout, la capacité n'inflige pas de blessures.
- Si l'élémental qui a déclenché la deuxième capacité du Champion de la voie n'est plus sur le champ de bataille quand cette capacité se résout, utilisez la force de cet élémental au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Champion du clachan

{3} {W}

Créature : sangami et chevalier

4/5

Flash

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un sangami et exilez-le. (*Exilez un sangami que vous contrôlez ou une carte de sangami de votre main.*)

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

Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si le Champion du clachan est contrecarré ou échoue à se résoudre pour toute autre raison, la carte contemplée reste en exil indéfiniment.
-

Champions des bancs

{3} {U}

Créature : ondin et soldat

4/6

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un ondin et exilez-le. (*Exilez un ondin que vous contrôlez ou une carte d'ondin de votre main.*)

À chaque fois que cette créature arrive ou devient engagée, engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si les Champions des bancs sont contrecarrés ou échouent à se résoudre pour toute autre raison, la carte contemplée reste en exil indéfiniment.
- Un marqueur « étourdissement » ou plus sur un permanent crée un effet de remplacement unique qui empêche le permanent de se dégager. Cet effet est le suivant : « Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » sur lui devait devenir dégagé, retirez-lui un marqueur « étourdissement » à la place. »

Champions des parfaits

{3} {G}

Créature : elfe et guerrier

6/6

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un elfe et exilez-le. (*Exilez un elfe que vous contrôlez ou une carte d'elfe de votre main.*)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si les Champions des parfaits sont contrecarrés ou ne parviennent pas à se résoudre pour toute autre raison, la carte contemplée reste en exil indéfiniment.

Changelin grésillant

{2} {R}

Créature : changeforme

3/2

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

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

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

Charge de tramepensée

{1} {G}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Si une créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, piochez une carte.

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

Chronique de victoire

{6}

Artefact légendaire

Au moment où la Chronique de victoire arrive, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont l'initiative et le piétinement.

À chaque fois que vous lancez un sort du type choisi, piochez une carte.

- Le choix du type de créature est effectué au moment où la Chronique de victoire arrive. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où les créatures appropriées commencent à gagner +2/+2.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme goblin ou élémental. Les types de carte tels qu'artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.
- La dernière capacité de la Chronique de victoire se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il a quitté la pile autrement.

Chercheur clairâme

{R}

Créature : élémental et ensorceleur

2/1

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un élémental ou payez {2}. *(Pour contempler un élémental, choisissez un élémental que vous contrôlez ou révélez une carte d'élémental de votre main.)*

{R} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, ajoutez {R} {R} {R} {R}.

- Vous ajoutez {R} {R} {R} {R} uniquement la troisième fois où la dernière capacité du Chercheur clairâme se résout pendant un tour. Vous ne gagnez pas le bonus de mana pour la quatrième, la cinquième, la sixième fois ou les fois suivantes pendant le même tour.
 - Comme elle a une cible, la dernière capacité du Chercheur clairâme n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
-

Chute de géant

{1} {R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
- Détruisez un artefact ciblé.

- Si le premier mode est choisi et qu'une des cibles est illégale au moment où la Chute de géant essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.
-

Cogneur prismatique

{4} {G} {G}

Créature : élémental

6/6

Piétinement

Éclatant — Quand cette créature arrive, jusqu'à X créatures ciblées que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée quand la dernière capacité du Cogneur prismatique se déclenche en ce qui concerne la définition du nombre maximal de créatures ciblées. Elle est calculée à nouveau quand la capacité se résout pour déterminer la quantité de bonus de force et d'endurance.
-

Commandement de Brigid

{1} {G} {W}

Rituel de clan : sangami

Choisissez deux —

- Créez un jeton qui est une copie d'un sangami ciblé que vous contrôlez.
- Un joueur ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte et blanche Sangami.
- Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Le jeton créé par le premier mode du Commandement de Brigid copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.

- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Si toutes les cibles du Commandement de Brigid sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien. Si au moins une cible est encore légale, il se résout et fait autant qu'il le peut.

Commandement de Cendrelaine

{3} {U} {R}

Éphémère de clan : élémental

Choisissez deux —

- Créez un jeton qui est une copie d'un élémental ciblé que vous contrôlez.
 - Un joueur ciblé pioche deux cartes.
 - Le Commandement de Cendrelaine inflige 2 blessures à chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.
 - Un joueur ciblé crée deux jetons Trésor.
- Le jeton créé par le premier mode du Commandement de Cendrelaine copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
 - Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
 - Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
 - Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
 - Si toutes les cibles du Commandement de Cendrelaine sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien. Si au moins une cible est encore légale, il se résout et fait autant qu'il le peut.

Commandement de Larve

{3} {B} {R}

Rituel de clan : goblin

Choisissez deux —

- Créez un jeton qui est une copie d'un goblin ciblé que vous contrôlez.
 - Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
 - Détruisez une cible, artefact ou créature.
 - Un joueur ciblé meule cinq cartes, puis met chaque carte de goblin meulée de cette manière dans sa main.
- Le jeton créé par le premier mode du Commandement de Larve copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur

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

- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Si toutes les cibles du Commandement de Larve sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien. Si au moins une cible est encore légale, il se résout et fait autant qu'il le peut.

Commandement de Sygg

{1}{W}{U}

Rituel de clan : ondin

Choisissez deux —

- Créez un jeton qui est une copie d'un ondin ciblé que vous contrôlez.
 - Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
 - Un joueur ciblé pioche une carte.
 - Engagez une créature ciblée. Mettez un marqueur « étourdissement » sur elle.
- Le jeton créé par le premier mode du Commandement de Sygg copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
 - Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
 - Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
 - Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
 - Un marqueur « étourdissement » ou plus sur un permanent crée un effet de remplacement unique qui empêche le permanent de se dégager. Cet effet est le suivant : « Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » sur lui devait devenir dégagé, retirez-lui un marqueur « étourdissement » à la place. »
 - Si toutes les cibles du Commandement de Sygg sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien. Si au moins une cible est encore légale, il se résout et fait autant qu'il le peut.
-

Commandement de Trystan

{4} {B} {G}

Rituel de clan : elfe

Choisissez deux —

- Créez un jeton qui est une copie d'un elfe ciblé que vous contrôlez.
- Renvoyez une ou deux cartes de permanent ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
- Détruisez une cible, créature ou enchantement.
- Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

- Le jeton créé par le premier mode du Commandement de Trystan copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Si toutes les cibles du Commandement de Trystan sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien. Si au moins une cible est encore légale, il se résout et fait autant qu'il le peut.

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne

(*{T}* : Ajoutez *{U}* ou *{R}*.)

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer

2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
 - Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.
-

Courants prismatiques

{3} {G}

Enchantement

Éclatant — Quand cet enchantement arrive, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la première capacité des Courants prismatiques se résout.
- L'effet de la dernière capacité des Courants prismatiques est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez deux Courants prismatiques, vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.

Couronne miresprit

{4}

Artefact : équipement

Tant que cet équipement est attaché à une créature, la première fois que vous devriez créer au moins un jeton à chaque tour, vous pouvez à la place créer autant de jetons qui sont des copies de la créature équipée.

Équipement {2}

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

Crescendo harmonisé

{4} {U} {U}

Éphémère

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

- Vous choisissez le type de créature au moment où le Crescendo harmonisé se résout. Une fois que le Crescendo harmonisé commence à se résoudre, les joueurs ne peuvent pas répondre au choix ou agir avant que le Crescendo harmonisé ne finisse de se résoudre.

Croissance des luisefriches

{1} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Au moment où cette aura arrive, choisissez une couleur.

Le terrain enchanté est de la couleur choisie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

- La dernière capacité de la Croissance des luisefriches est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si la Croissance des luisefriches est d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans une couleur choisie, sa dernière capacité n'ajoute pas de mana.

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne

(*{T}* : Ajoutez *{B}* ou *{R}*.)

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer

2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Cuirôtisseur

{3} {R}

Créature : élémental

*/4

Double initiative

Éclatant — La force du Cuirôtisseur est égale au nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force du Cuirôtisseur s'applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Curieuse colossale

{5} {W} {W}

Créature : géant et guerrier

7/7

Quand cette créature arrive, chaque créature qu'un adversaire ciblé contrôle perd toutes ses capacités, devient un couard en plus de ses autres types et a une force et une endurance de base de 1/1.

- Les effets de la capacité de la Curieuse colossale durent indéfiniment. Ils n'expirent pas pendant l'étape de nettoyage ou quand la Curieuse colossale quitte le champ de bataille.
- Les effets de la capacité de la Curieuse colossale s'appliquent uniquement aux créatures que l'adversaire ciblé contrôle au moment la capacité se résout. Les créatures qu'il commence à contrôler plus tard ne sont pas affectées.
- Si l'une des créatures affectées acquiert une capacité après la résolution de la capacité de la Curieuse colossale, elle conserve cette capacité.
- La capacité de la Curieuse colossale remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature affectée à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui d'Implorer Eirdu, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Curiosité ardente

{2} {R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez appliquer gangrène 1. (*Vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.*) Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Si le coût supplémentaire de ce sort a été payé, exilez les trois cartes du dessus à la place. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

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

Désenterrement

{1} {B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- Renvoyez deux cartes de créature ciblées qui partagent un type de créature depuis votre cimetière dans votre main.

- Si vous choisissez le deuxième mode, les cartes doivent partager au moins un type de créature, comme peuple fée ou goblin. Les types de carte tels qu'artefact et les super-types comme légendaire ou neigeux ne sont pas des types de créature.
- Si vous choisissez le deuxième mode et que l'une des deux cartes quitte votre cimetière, vous renvoyez quand même l'autre carte dans votre main tant qu'elle a un type de créature que l'autre carte avait avant de quitter votre cimetière.

Devineresse du crépuscule

{2} {B}

Créature : elfe et clerc

3/3

Quand cette créature arrive, surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.*)

À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez arrive, si elle est arrivée ou qu'elle a été lancée depuis un cimetière, créez un jeton qui est une copie de l'une d'elles. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

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

Dissident solariateur

{B}

Créature : elfe et psychagogue

1/2

{T}, gangrène 1 : Surveillez 1.

{T}, gangrène 2 : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Pendant votre tour, vous pouvez lancer des sorts de créature parmi les cartes que vous possédez exilées par cette créature en retirant trois marqueurs parmi les créatures que vous contrôlez en plus de payer leurs autres coûts.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction et permissions de temps normales pour les sorts de créature que vous lancez depuis l'exil de cette manière. Normalement, vous ne pouvez les lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

- Le Dissident solarienieur doit être sous votre contrôle pour commencer à lancer un sort de créature en utilisant sa dernière capacité, mais il n’a pas besoin de rester sous votre contrôle tout au long de ce processus ou d’être sous votre contrôle au moment où le sort se résout. Si, par exemple, vous sacrifiez le Dissident solarienieur pour payer un coût supplémentaire du sort ou s’il est détruit en réponse, le sort se résout quand même normalement.

Doran, assiégé par le temps

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

Créature légendaire : sylvain et druide

0/5

Chaque sort de créature que vous lancez avec une endurance supérieure à sa force coûte {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez attaque ou bloque, elle gagne +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant la différence entre sa force et son endurance.

- Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de cette capacité). 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 première capacité de Doran ne s’applique qu’au mana générique du coût total des sorts de créature que vous lancez avec une endurance supérieure à leur force.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Doran se résout.
- Pour trouver la différence entre la force d’une créature et son endurance, soustrayez la plus petite de ces valeurs à la plus grande. Par exemple, la différence entre la force et l’endurance d’une créature 3/5 est 2. La différence entre la force et l’endurance d’une créature 5/3 est aussi 2.

Écorce de Doran

{1} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +0/+1.

Tant que l’endurance de la créature équipée est supérieure à sa force, elle attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

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

- La deuxième capacité de l’Écorce de Doran ne change pas la force d’une créature. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l’endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d’une créature ».

Eirdu, porteur de l'aube
 {3} {W} {W}
 Créature légendaire : élémental et dieu
 5/5
 Vol, lien de vie
 Les sorts de créature que vous lancez ont la convocation.
(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort de créature paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
 Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, transformez Eirdu.
 //

Isilu, porteur du crépuscule
 Créature légendaire : élémental et dieu
 5/5
 Vol, lien de vie
 Chaque autre créature non-jeton que vous contrôlez a la persistance. *(Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)*
 Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, transformez Isilu.

- Si vous sacrifiez Eirdu pendant que vous lancez un sort de créature (par exemple, pour activer une capacité de mana), le sort n'a pas la convocation quand vous payez ses coûts à moins qu'il ait la convocation d'une autre manière quelconque.
 - Si une carte avec la persistance est retirée du cimetière après sa mort mais avant la résolution de la capacité déclenchée, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille.
 - Une fois que la persistance renvoie la créature, celle-ci est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras qui lui étaient attachées ne sont pas renvoyées sur le champ de bataille. Un équipement qui lui était attaché reste détaché. Les marqueurs qui étaient sur elle ne sont pas mis sur la nouvelle créature.
 - Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. La capacité de persistance d'une créature peut la faire revenir à nouveau si ses marqueurs -1/-1 sont retirés de cette manière.
 - Si une créature avec la persistance qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la persistance ne se déclenche pas et la carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la persistance vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et qu'elle avait encore des marqueurs -1/-1 à ce moment-là.
-

Elfe bouclier-de-fer

{1} {B}

Créature : elfe et guerrier

3/1

Défaussez-vous d'une carte : Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas. Si son endurance est inférieure ou égale à 0, elle meurt quand même.)*

- Vous pouvez activer la capacité de l'Elfe bouclier-de-fer même si l'Elfe bouclier-de-fer est déjà engagé.

Embraser la flamme intérieure

{3} {R}

Rituel de clan : élémental

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

Flashback—{1} {R}, contemplez trois élémentaux. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la. Pour contempler un élémental, choisissez un élémental que vous contrôlez ou révélez une carte d'élémental de votre main.)*

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

- Pour contempler trois élémentaux, vous pouvez révéler trois cartes d'élémental depuis votre main, choisir trois élémentaux que vous contrôlez sur le champ de bataille, ou révéler et choisir n'importe quelle combinaison qui arrive à 3. Vous ne pouvez pas contempler le même objet plus d'une fois pour payer ce coût.

Entrée impolie

{R}

Rituel

Une créature ciblée acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

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

Éveilleur de l'aurore

{6} {G}

Créature : géant et druide

7/7

Piétinement

Éclatant — Quand cette créature arrive, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez X cartes de permanent, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez. Mettez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de ces cartes de permanent, puis mettez le reste des cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
 - Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d'autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.
 - La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée de l'Éveilleur de l'aurore se résout.
-

Éventreuse des ténèbres

{3} {B} {B}

Créature : elfe et assassin

4/4

Quand cette créature arrive, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez plus le nombre de cartes d'elfe dans votre cimetière.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de l'Éventreuse des ténèbres se résout.

Explorateur altérable

{2} {G}

Créature : changeforme

1/1

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

Quand cette créature arrive, créez un jeton Mutecaveau engagé. (*C'est un terrain avec « {T} : ajoutez {C} » et « {1} : Ce jeton devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. »*)

- La dernière capacité de l'Explorateur altérable crée un jeton qui est une copie de la carte Mutecaveau dans la référence de carte Oracle. Le texte officiel pour le Mutecaveau peut être trouvé sur la base de données de cartes Gatherer sur [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com).

Façonneur de malédictions boggart

{B} {R}

Créature : goblin et psychagogue

2/3

Contact mortel

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez meurt, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- Si le Façonneur de malédictions boggart meurt en même temps qu'au moins un autre goblin que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces autres gobelins.

Fermière circonspecte

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

Créature : sangami et citoyen

3/3

Au début de votre étape de fin, si une autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- La capacité de la Fermière circonspecte vérifie au début de votre étape de fin si une autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Une créature qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.

Feu de goudron durable

{1} {R}

Enchantement

Au début de chaque étape de fin, si vous avez mis un marqueur sur une créature ce tour-ci, cet enchantement inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- La capacité du Feu de goudron durable vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous avez mis un marqueur sur une créature pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Mettre un marqueur sur une créature pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île

(*{T}* : Ajoutez *{W}* ou *{U}*.)

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Forge-eau experte

{2} {W}

Créature : ondin et clerc

3/4

Les autres créatures engagées que vous contrôlez ont l'indestructible.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si cette créature devient dégagée ou que la Forge-eau experte quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Formemiroir

{4} {U} {U}

Éphémère

Chaque permanent non-terrain que vous contrôlez devient une copie d'un permanent non-aura ciblé.

- Les permanents copient exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie lui-même autre chose ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié copie autre chose, les permanents deviennent des copies de ce que ce permanent copiait.
- Comme les permanents n'arrivent pas sur le champ de bataille quand ils deviennent des copies du permanent ciblé, les capacités « quand [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié ne s'appliquent pas.

Fourberie

$\{4\} \{U/B\} \{U/B\}$

Créature : élémental et incarnation

5/5

Quand cette créature arrive, si $\{U\} \{U\}$ a été dépensé pour la lancer, renvoyez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Quand cette créature arrive, si $\{B\} \{B\}$ a été dépensé pour la lancer, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défause de cette carte.

Évocation $\{U/B\} \{U/B\}$

- La première et la deuxième capacité de la Fourberie s'intéressent au mana dépensé pour payer son coût total, pas seulement au mana dépensé pour payer les symboles de mana hybride dans son coût.
- La première et la deuxième capacité de la Fourberie vérifient si au moins deux manas des couleurs appropriées ont été dépensés pour payer le coût de la Fourberie. Peu importe si plus de deux manas de cette couleur ont été dépensés ; l'effet n'est pas multiplié.
- Si ce sort a été copié, la copie n'aura pas eu de couleurs de mana payées pour son coût, peu importe quelles couleurs ont été dépensées pour payer le coût du sort d'origine.

Fournaise collective

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

Enchantement

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie $\{1\}$ ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez un type de créature.

Doublez toutes les blessures que les sources que vous contrôlez du type choisi devraient infliger.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par la Fournaise collective à moins (dans de très rares cas) qu'elle ne soit la source d'origine des blessures.

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

Frisson de givre

{6} {U}

Éphémère

Éclatant — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune d'elles. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

Piochez une carte.

- Si toutes les créatures ciblées sont des cibles illégales au moment où le Frisson de givre essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Fuir ensemble

{1} {U}

Éphémère

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

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

Galopin des ombres

{2} {B/R}

Créature : orphe

3/4

À chaque fois que cette créature attaque, gangrène 1.

(Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec au moins un marqueur sur elle meurt, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si 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.

Gardami

{6} {W}

Créature : élémental

3/3

Éclatant — Quand cette créature arrive, créez X jetons de créature 1/1 verte et blanche Sangami, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez :

Cette créature gagne +3/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Garde de doune réticent

{2} {W}

Créature : sangami et soldat

4/4

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

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive pendant que cette créature a un marqueur -1/-1 sur elle, retirez un marqueur -1/-1 de cette créature.

- Si le Garde de doune réticent arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures (à moins qu'il soit arrivé d'une manière quelconque sans marqueurs -1/-1 sur lui).
-

Gardien du Vallon d'Elendra

{2} {U}

Créature : peuple fée et sorcier

3/4

Flash

Vol

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

{1} {U}, retirez un marqueur de cette créature :

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

- Si le sort non-créature ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Gardien du Vallon d'Elendra essaie de se résoudre (probablement parce que ce sort a déjà quitté la pile en raison d'un autre effet), il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne pioche de carte.

Gniarde d'éclat

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

Créature : orphe

1/4

Éclatant — Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

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

Goûte-à-tout

{2} {B}

Créature : goblin et psychagogue

3/2

Quand cette créature arrive, un adversaire ciblé révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez. Vous choisissez une de ces cartes. Ce joueur l'exile. Si une carte d'éphémère ou de rituel est exilée de cette manière, vous pouvez la lancer tant que vous contrôlez cette créature, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la capacité du Goûte-à-tout se résout.
 - Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes lancées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Gravesang barbelé

{1} {B}

Artefact : équipement

Flash

Quand cet équipement arrive, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour. *(Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)*

La créature équipée gagne +1/+2.

Équipement {2}

- La flétrissure s'applique à toutes les blessures infligées à des créatures par la créature affectée. Ceci inclut les blessures de combat ainsi que tout ce qui fait que cette créature inflige des blessures non-combat, comme l'effet de l'Affirmation de la perfection.

Guide des Méandres

{2} {W}

Créature : ondin et éclairé

3/2

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez engager un autre ondin dégagé que vous contrôlez.

Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de la Guide des Méandres au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous engagez un autre ondin dégagé que vous contrôlez de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Haut-parfait Morcant

{2} {B} {G}

Créature légendaire : elfe et noble

4/4

À chaque fois que le Haut-parfait Morcant ou qu'un autre elfe que vous contrôlez arrive, chaque adversaire applique gangrène 1. *(Ils mettent chacun un marqueur -1/-1 sur une créature qu'ils contrôlent.)*

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez :

Proliférez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

- Si le Haut-parfait Morcant arrive en même temps qu'au moins un autre elfe que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche une fois pour chacun de ces autres elfes ainsi que pour lui-même.

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

Insuffleuse de tramepensée

{3} {W}

Créature : sangami et conseiller

0/5

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 sangamis que vous contrôlez.

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

Inversion sans nom

{1} {B}

Éphémère de clan : changeforme

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

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

- Si une créature perd tous ses types de créature mais acquiert ensuite un nouveau type de créature plus tard pendant le tour, elle aura ce nouveau type de créature.

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine

(*{T} : Ajoutez {G} ou {W}.*)

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui de la Grande cité d'Arashin (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Kirol, première année impatient
{1} {R/W} {R/W}
Créature légendaire : vampire et clerc
3/3

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez :
Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. N'activez qu'une seule fois par tour.

- 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 mobilisation (de la sortie *Tarkir : la tempête des dragons*), sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle. La source de la copie créée par la capacité de Kirol est la même que la source de la capacité d'origine.
- Si la capacité copiée par la capacité de Kirol est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
- Si la capacité copiée par la capacité de Kirol partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée par la capacité de Kirol. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Si une capacité déclenchée vous demande de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie séparément.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Passeur de la Mer creuse est copiée et que deux cartes sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille.

Lanceflamme enragé
{2} {R}
Créature : élémental et ensorceleur
3/2
Portée
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

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

Larve, matriarche illustre

{2} {B}

Créature légendaire : goblin et psychagogue

2/1

Menace

À chaque fois que cette créature arrive ou se transforme en Larve, matriarche illustre, renvoyez jusqu'à une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, transformez

Larve.

//

Larve, tantine notoire

Créature légendaire : goblin et guerrier

2/1

Menace

À chaque fois que Larve attaque, vous pouvez appliquer gangrène 1. Si vous faites ainsi, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la créature gangrénée, excepté qu'il a « Au début de l'étape de fin, sacrifiez ce jeton. »

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, transformez Larve.

- Si l'endurance d'une créature est réduite à 0 lorsque vous appliquez gangrène pendant la résolution de la deuxième capacité de Larve, tantine notoire, cette créature ne meurt pas avant que la capacité n'ait fini de se résoudre. C'est aussi vrai si le marqueur -1/-1 doit faire que des blessures déjà marquées sur cette créature deviennent mortelles.
 - Le jeton créé par la deuxième capacité de Larve, tantine notoire copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception listée.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.
 - Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
-

Lianefleur

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand cette aura arrive, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne peut pas devenir dégagée et ne peut pas avoir de marqueurs mis sur elle.

- L'effet de la dernière capacité de la Lianefleur ne retire pas les marqueurs qui sont déjà sur la créature enchantée.
- Si le coût d'une capacité ou le coût supplémentaire d'un sort requiert de dégager une créature enchantée avec la Lianefleur ou de mettre des marqueurs sur elle, ce coût ne peut pas être payé. Si la résolution d'un sort ou d'une capacité indique qu'un joueur peut dégager cette créature ou mettre des marqueurs sur elle, ce joueur ne peut pas choisir de le faire.
- Si un effet de remplacement permet à un joueur de modifier ou de remplacer un événement en dégageant une créature enchantée avec la Lianefleur ou en mettant des marqueurs sur elle, ce joueur peut appliquer cet effet de remplacement, mais il ne gagnera pas de marqueurs. Si l'événement d'origine est entièrement remplacé, l'événement d'origine n'aura pas lieu.
- Les blessures d'une source avec la flétrissure ou l'infection n'ont aucun effet sur une créature enchantée avec la Lianefleur. Aucun marqueur -1/-1 n'est mis sur elle, et aucune blessure n'est marquée sur elle. Les blessures sont toujours infligées en ce qui concerne les effets qui s'intéressent aux blessures, comme le lien de vie.

Lumière de Lèveciel

{3} {W}

Rituel

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille engagées, sous le contrôle de leurs propriétaires.

Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Exilez la Lumière de Lèveciel.

- Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Mainmise liminaire

{3} {W}

Enchantement

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

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

Maître-torche du terrier

{1} {R}

Créature : goblin et guerrier

2/2

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez appliquer gangrène 1. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
(Pour appliquer gangrène 1, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.)

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Maître-torche du terrier au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous appliquez gangrène 1 de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Maléfice vengeur

{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez appliquer gangrène 1. (Vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.)

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Si le coût supplémentaire de ce sort a été payé, vous gagnez 2 points de vie.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Maléfice vengeur essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie même si le coût supplémentaire a été payé.

Malice de boggart

{2} {B}

Enchantement de clan : goblin

Quand cet enchantement arrive, vous pouvez appliquer gangrène 1. Si vous faites ainsi, créez deux jetons de créature 1/1 noire et rouge Gobelin. (*Pour appliquer gangrène 1, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.*)

À chaque fois qu'une créature Gobelin que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si la Malice de boggart est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature Gobelin que vous contrôlez meurt, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures Gobelin.

Maralen, ascendante fæ

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

Créature légendaire : elfe et peuple fée et noble

4/5

Vol

À chaque fois que Maralen ou qu'un autre elfe ou peuple fée que vous contrôlez arrive, exilez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.

Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre d'elfes et de peuples fée que vous contrôlez parmi les cartes exilées par Maralen ce tour-ci sans payer son coût de mana.

- Si Maralen arrive en même temps qu'au moins un autre elfe ou peuple fée que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche pour chacun de ces autres elfes et peuples fée ainsi que pour elle-même.
- Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Marcheuse endormie

{3} {W} {W}

Créature : géant et guerrier

4/7

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

Au début de votre étape de fin, vous pouvez retirer un marqueur de cette créature. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de la Marcheuse endormie au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous retirez un marqueur à la Marcheuse endormie de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Marraine des floraisons

{1} {G}

Créature : elfe et druide

1/1

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

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

Marteleur à gage

{4} {G}

Créature : géant et mercenaire

4/4

Vigilance, portée

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, vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les géants que vous contrôlez.

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

Militants Veille-lune

{2} {G} {G}

Créature : elfe et druide

0/0

Piétinement

Cette créature gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et chaque carte de créature dans votre cimetière.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux Militants Veille-lune peuvent devenir mortelles si le nombre de créatures que vous contrôlez ou de cartes de créature dans votre cimetière change.

Misérable recrachée

{2} {B}

Créature : goblin

4/2

Quand cette créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire et elle perd toutes ses capacités.

- L'effet de la dernière capacité de la Misérable recrachée qui lui fait perdre toutes ses capacités dure indéfiniment. Il n'expire pas pendant l'étape de nettoyage.

Mystique de Kulrajh

{2} {U}

Créature : élémental et sorcier

2/4

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

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

Néant

{4} {W/B} {W/B}

Créature : élémental et incarnation

3/5

Quand cette créature arrive, si {W} {W} a été dépensé pour la lancer, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Quand cette créature arrive, si {B} {B} a été dépensé pour la lancer, mettez trois marqueurs -1/-1 sur jusqu'à une créature ciblée.

Évocation {W/B} {W/B}

- La première et la deuxième capacités du Néant s'intéressent au mana dépensé pour payer son coût total, pas seulement au mana dépensé pour payer les symboles de mana hybride dans son coût.
- La première et la deuxième capacités du Néant vérifient si au moins deux manas des couleurs appropriées ont été dépensés pour payer le coût du Néant. Peu importe si plus de deux manas de cette couleur ont été dépensés ; l'effet n'est pas multiplié.
- Si ce sort a été copié, la copie n'aura pas eu de couleurs de mana payées pour son coût, peu importe quelles couleurs ont été dépensées pour payer le coût du sort d'origine.

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

Neugle d'esprit

{1} {U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est un neugle incolore avec une force et une endurance de base de 1/1. *(Elle perd toutes ses couleurs et tous ses autres types de créature.)*

- Le Neugle d'esprit remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui d'Implorer Eirdu, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Nostalgie

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

Créature : élémental et incarnation

6/5

Quand cette créature arrive, si {G} {G} a été dépensé pour la lancer, exilez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

Quand cette créature arrive, si {U} {U} a été dépensé pour la lancer, piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Évocation {G/U} {G/U} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive.)*

- La première et la deuxième capacité de la Nostalgie s'intéressent au mana dépensé pour payer son coût total, pas seulement au mana dépensé pour payer les symboles de mana hybride dans son coût.
- La première et la deuxième capacité de la Nostalgie vérifient si au moins deux manas des couleurs appropriées ont été dépensés pour payer le coût de la Nostalgie. Peu importe si plus de deux manas de cette couleur ont été dépensés ; l'effet n'est pas multiplié.
- Si ce sort a été copié, la copie n'aura pas eu de couleurs de mana payées pour son coût, peu importe quelles couleurs ont été dépensées pour payer le coût du sort d'origine.

Nourrir les flammes

{3} {R}

Éphémère

Nourrir les flammes inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Noyau de firdoch

{3}

Artefact de clan : changeforme

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

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

{4} : Cet artefact devient une créature-artefact 4/4

jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Noyau de firdoch remplace tout effet précédent qui établissait sa force et son endurance de base à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui d'Implorer Eirdu, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Offreur d'illusions

{1} {U}

Créature : peuple fée et sorcier

1/2

Flash

Vol

Quand cette créature arrive, choisissez jusqu'à une autre créature ciblée. Jusqu'à la fin du tour, cette créature a une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert tous les types de créature.

- La dernière capacité de l'Offreur d'illusions remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature affectée à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui d'Implorer Eirdu, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
-

Oko, noble féal de Lorwyn

{2} {U}

Planeswalker légendaire : Oko

3

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, transformez Oko.

+2: Jusqu'à une créature ciblée acquiert tous les types de créature. *(Cet effet ne se termine pas.)*

+1: Une créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à votre prochain tour.

//

Oko, scion de Sombrelande

Planeswalker légendaire : Oko

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {U}. Si vous faites ainsi, transformez Oko.

-1: Meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de permanent parmi elles dans votre main.

-3: Créez deux jetons de créature 3/3 verte Élan.

-6: Choisissez un type de créature. Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +3/+3 et ont la vigilance et la défense talismanique. »

- L'effet de la première capacité de loyauté d'Oko, noble féal de Lorwyn dure indéfiniment. Il n'expire pas pendant l'étape de nettoyage ou quand Oko quitte le champ de bataille ou se transforme.

Omni-changelin

{3} {U} {U}

Créature : changeforme

0/0

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

Convocation *(Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle a le changelin.

- L'Omni-changelin copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, l'Omni-changelin copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec l'exception listée.
- Si la créature copiée copie autre chose, l'Omni-changelin arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.

- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand l'Omni-changelin arrive. Les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Vous pouvez choisir de ne pas faire arriver l'Omni-changelin comme une copie d'une autre créature. Si vous faites ainsi, ce sera simplement un changeforme 0/0 avec le changelin, et à moins qu'un autre effet n'augmente son endurance, il sera mis dans le cimetière de son propriétaire.

Orateur de givre de Tanufel

{3} {U}

Créature : élémental et sorcier

2/4

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

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

Ordre de la lignée

{6} {B} {B}

Rituel

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Choisissez un type de créature. Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi depuis votre cimetière.

- Vous choisissez le type de créature au moment où l'Ordre de la lignée se résout. Une fois que l'Ordre de la lignée commence à se résoudre, les joueurs ne peuvent pas répondre au choix ou agir avant que l'Ordre de la lignée ne finisse de se résoudre.

Pépinière d'arbrisseaux

{6} {G} {G}

Enchantement

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

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 3/4 verte Sylvin avec la portée.

{1} {G}, exilez cet enchantement : Les sylvins et les forêts que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.

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

Percheur des toits

{5}

Créature : changeforme

3/3

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

Vol

Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. Vous gagnez 3 points de vie.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir des cibles pour la capacité déclenchée du Percheur des toits. Cependant, si vous le faites et que toutes les cibles sont illégales au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Personnage de fable

{G/W}

Créature : sangami

1/1

{G/W} : Cette créature devient un sangami et éclairé avec une force et une endurance de base de 2/3.

{1} {G/W} {G/W} : Si cette créature est un éclairé, elle devient un sangami et soldat avec une force et une endurance de base de 4/5.

{3} {G/W} {G/W} {G/W} : Si cette créature est un soldat, elle devient un sangami et avatar avec une force et une endurance de base de 7/8 et la protection contre chacun de vos adversaires.

- Aucune de ces capacités n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que le Personnage de fable quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques, selon ce qui arrive en premier.
- Les capacités du Personnage de fable remplacent ses types de créature existants. Par exemple, une fois que la deuxième capacité du Personnage de fable se résout, si c'était un éclairé à la résolution de la capacité, le Personnage de fable sera un sangami et soldat. Il n'aura pas le type de créature Éclairé.
- Vous pouvez activer les capacités du Personnage de fable quels que soient ses types de créature actuels. Chaque capacité vérifie les types de créature du Personnage de fable quand elle se résout. Si le Personnage de fable n'a pas le type de créature approprié à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet. (Et nous ne fabulons pas.)
- Les effets des capacités du Personnage de fable remplacent les autres effets qui établissent la force et/ou l'endurance si, et seulement si, ces effets existaient avant que la capacité ne se résolve. Ils ne remplacent pas les effets qui modifient la force ou l'endurance sans l'établir (qu'ils proviennent d'une capacité statique, de marqueurs ou d'un sort ou d'une capacité résolue), et ils ne remplacent pas non plus des effets

qui établissent la force et l'endurance qui font leur apparition après leur résolution. Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature sont toujours appliqués après les autres effets modificateurs de force ou d'endurance, quel que soit l'ordre dans lequel ils sont créés.

Personnifier

{1} {W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin. *(Il a tous les types de créature.)*

- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Pierre de rassemblement

{4}

Artefact

Au moment où cet artefact arrive, choisissez un type de créature.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Quand cet artefact arrive et au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de cette capacité). 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 de la Pierre de rassemblement s'applique uniquement au mana générique dans le coût total des sorts que vous lancez du type choisi.
 - Vous n'êtes pas contraint de révéler la carte que vous regardez avec la troisième capacité de la Pierre de rassemblement même si c'est une carte du type choisi. Si vous choisissez de ne pas la révéler de cette manière, vous pouvez quand même la mettre dans votre cimetière.
-

Plans de pillage

{3} {R} {G}

Enchantement

Chaque sort non-créature que vous lancez a la conspiration. *(Au moment où vous lancez un sort non-créature, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- Si un sort a plusieurs occurrences de conspiration (peut-être grâce à plusieurs Plans de pillage), vous pouvez choisir de payer pour chacune de ces capacités individuellement. Chaque capacité de conspiration se déclenche uniquement si vous engagez deux créatures spécifiquement pour cette capacité.
- Si le sort a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité déclenchée de conspiration qui crée une copie du sort) ne se déclenchent pas.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

Prodige explosif

{1} {R}

Créature : élémental et ensorceleur

1/1

Éclatant — Quand cette créature arrive, elle inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

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

Protecturge dévoué

{3} {G} {G}

Créature : elfe et guerrier

4/2

Flash

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Quand cette créature arrive, choisissez un type de créature. Les autres permanents que vous contrôlez de ce type acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez le type de créature au moment où la dernière capacité du Protecturge dévoué se résout. Une fois que la capacité commence à se résoudre, les joueurs ne peuvent pas répondre au choix ou agir avant que la capacité finisse de se résoudre.

Récolte de rêves

{5} {U/B} {U/B}

Rituel

Chaque adversaire exile des cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que ce qu'il ait exilé des cartes d'une valeur de mana totale supérieure ou égale à 5 de cette manière. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

- Si une carte dans une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer les sorts, 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 un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Réponse du Vallon d'Elendra

{2} {U} {U}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Contrecarrez tous les sorts que vos adversaires contrôlent et toutes les capacités que vos adversaires contrôlent.

Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée avec le vol pour chaque sort et chaque capacité contrecarrés de cette manière.

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

- La Réponse du Vallon d'Elendra contrecarre uniquement les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées que vos adversaires contrôlent qui sont déjà sur la pile. Elle n'empêche pas les sorts d'être lancés ou les capacités d'être activées ou de se déclencher plus tard dans le tour, et elle n'a aucun effet sur les capacités statiques.
- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mots-clés, comme équipement et pilotage, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme la mobilisation (de la sortie *Tarkir : la tempête des dragons*), sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La Réponse du Vallon d'Elendra ne peut pas cibler les capacités de mana. Une capacité de mana activée est une capacité qui pourrait ajouter du mana au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée est une capacité qui pourrait ajouter du mana au moment où elle se résout et se déclenche sur la base de l'activation d'une capacité de mana.

Réprimeuse de maléfices

{1} {R}

Créature : goblin et ensorceleur

2/2

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Parade — Payez 2 points de vie.

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les autres créatures que vous contrôlez ont

« Parade — Payez 2 points de vie. »

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

Réunion céleste

{X} {G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez choisir un type de créature et contempler deux créatures de ce type.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Si le coût supplémentaire de ce sort a été payé et que la carte révélée est du type choisi, mettez cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main.

- Si une carte dans une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Pour contempler deux créatures d'un type de créature spécifié, vous pouvez révéler deux cartes de créature de ce type depuis votre main, choisir deux créatures de ce type que vous contrôlez sur le champ de bataille, ou révéler une carte et choisir une créature sur le champ de bataille.

- Notamment, l'instruction de contemplation de la Réunion céleste se limite aux « créatures ». Elle ne vous permet pas de contempler des cartes ou des permanents de clan, ce qui est permis pour la plupart des autres instructions de contemplation.

Rêvasseuse goliath

{2} {R} {R}

Créature : géant et sorcier

4/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, exilez cette carte avec un marqueur « rêve » sur elle à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où elle se résout.

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez lancer un sort parmi les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « rêve » sur elles sans payer son coût de mana.

- Le sort aura tous ses effets normaux avant d'être exilé. Si les effets normaux du sort incluent de l'exiler lui-même, l'effet de la première capacité de la Rêvasseuse goliath ne s'applique pas à lui.
- Si un sort est contrecarré ou échoue à se résoudre pour toute autre raison, la première capacité de la Rêvasseuse goliath ne l'exilera pas.
- La dernière capacité de la Rêvasseuse goliath vous permet de lancer une carte exilée avec un marqueur « rêve » sur elle uniquement pendant que la capacité se résout et est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Révélation du Brasier final

{X} {R}

Éphémère

La Révélation du Brasier final inflige X blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, exilez un nombre de cartes du dessus de votre bibliothèque égal à sa force, puis choisissez une carte exilée de cette manière. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

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

Rhys, l'Éternel

{1} {W}

Créature légendaire : elfe et guerrier

2/2

Flash

Quand Rhys arrive, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour.

(Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

{W}, {T} : Retirez n'importe quel nombre de marqueurs d'une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la créature ciblée meurt mais que cette carte quitte le cimetière avant que la capacité de persistance ne se résolve, elle ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. La capacité de persistance d'une créature peut la faire revenir à nouveau si ses marqueurs -1/-1 sont retirés de cette manière.
- Si une créature avec la persistance qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la persistance ne se déclenche pas et la carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la persistance vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et qu'elle avait encore des marqueurs -1/-1 à ce moment-là.

Royaumes éclipsés

Terrain

Au moment où ce terrain arrive, choisissez élémental, elfe, peuple fée, géant, gobelin, sangami, ondin ou sylvin.

{T} : Ajoutez {C}.

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

- Les sources du type de créature choisi incluent tous les objets avec le sous-type choisi. Par exemple, si vous choisissez sangami, vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'un permanent Sangami que vous contrôlez ou d'une carte de Sangami dans votre main ou votre cimetière.

Saccage téméraire

{1} {R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Saccage téméraire essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Trésor.

Sanar, première année novatrice

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

Créature légendaire : gobelin et ensorceleur

2/4

Éclatant — Au début de votre première phase principale, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez X cartes non-terrain, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez. Pour chacune de ces couleurs, vous pouvez exiler une carte de cette couleur parmi les cartes révélées. Puis mélangez. Vous pouvez lancer les cartes exilées ce tour-ci.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de Sanar se résout.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes lancées de cette manière. Par exemple, si une carte exilée est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Saule moissonneur

{1} {W/B} {W/B} {W/B}

Créature : sylvin et clerc

3/6

Lien de vie

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

{1} {W/B}, retirez deux marqueurs de cette créature :

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Sautelave

{3} {R}

Créature : élémental

4/4

Toutes les créatures ont la célérité.

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain de base pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

- La dernière capacité du Sautelave est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Scindevol

{7} {U} {U}

Créature : élémental

5/5

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

Vol

Quand cette créature arrive, si vous l'avez lancée, renvoyez toutes les créatures non-Élémental dans les mains de leurs propriétaires.

- Si un élémental 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.
- Pour déterminer le coût total du Scindevol, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du Scindevol reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Une fois que vous déterminez le coût de lancement du Scindevol, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si la valeur de mana la plus élevée parmi les élémentaux que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana (probablement parce que vous avez sacrifié au moins un élémental), le coût de lancement du Scindevol reste ce que vous aviez déterminé précédemment.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des élémentaux que vous contrôlez du champ de bataille à ce moment-là.

Scintipode

{4} {B}

Créature : élémental

3/5

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

Éclatant — Quand cette créature arrive, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

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

Scoriacée flamboyante

{1} {U/R} {U/R}

Créature : élémental et ensorceleur

3/2

Quand cette créature arrive et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

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

Sentinelle de Kinscaër

{1}{W}

Créature : sangami et soldat

2/2

Initiative, lien de vie

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main, X étant le nombre de créatures attaquantes que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de la Sentinelle de Kinscaër se résout.
 - Si une carte dans votre main a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la Sentinelle de Kinscaër.
 - Bien que les créatures mises sur le champ de bataille avec la Sentinelle de Kinscaër arrivent comme créatures attaquantes, elles n'ont jamais été déclarées comme des créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand les créatures arrivent attaquantes.
-

Sygg, sagesse de Vinerrance

{1} {U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/2

Sygg ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que cette créature arrive ou se transforme en Sygg, sagesse de Vinerrance, une créature ciblée acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, piochez une carte » jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, transformez Sygg.

//

Sygg, bouclier de Bruinerrance

Créature légendaire : ondin et gredin

2/2

Sygg ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que cette créature se transforme en Sygg, bouclier de Bruinerrance, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre chaque couleur jusqu'à votre prochain tour.

Au début de votre première phase principale, vous pouvez payer {U}. Si vous faites ainsi, transformez Sygg.

- « Protection contre chaque couleur » est un raccourci pour protection contre le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. « Incolore » n'est pas une couleur.

Tam, première année attentive

{1} {G/U}

Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier

2/2

Chaque autre créature que vous contrôlez a la défense talismanique contre chacune de ses couleurs.

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez devient de toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

- « Défense talismanique contre chaque couleur » est un raccourci pour défense talismanique contre le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. « Incolore » n'est pas une couleur.

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Vous pouvez engager une créature qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour activer la capacité du Tambour de sautefeuille.
-

Tantine à l'héritage

{2} {B}

Créature : goblin et psychagogue

4/4

Cette créature arrive avec deux marqueurs -1/-1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, surveillez 1, puis retirez un marqueur -1/-1 de cette créature. *(Pour surveiller 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*

- Si la Tantine à l'héritage meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Tisseur de Dounedoline

{1} {G}

Créature : sangami et druide

2/1

Quand cette créature arrive, si vous contrôlez au moins trois créatures, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures immédiatement après l'arrivée du Tisseur de Dounedoline, sa capacité ne se déclenche pas. Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Peu importe que les créatures que vous contrôlez quand la capacité se résout soient les mêmes que celles que vous contrôliez quand elle s'est déclenchée.

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt

({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer

2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
 - Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.
-

Torque de givrefeu

{1} {U}

Artefact

Au moment où cet artefact arrive, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez du type choisi arrive, mettez un marqueur « charge » sur cet artefact.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » de cet artefact :

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

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

Tresseuse de flammes

{1} {R}

Créature : élémental et barde

2/2

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou pour activer des capacités de sources élémentales.

- Les « sources Élémental » incluent tous les objets avec le type de créature élémental. Par exemple, vous pouvez dépenser le mana pour activer la capacité d'un permanent Élémental que vous contrôlez ou d'une carte d'élémental dans votre main ou votre cimetière.
-

Tyran de Rochépine

{3} {R} {R}

Créature : dragon

6/6

Vol

Flétrissure (*Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.*)

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec une cible unique, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, ces sorts acquièrent la flétrissure. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les blessures infligées aux créatures par une source avec la flétrissure, qu'il s'agisse de blessures de combat ou de blessures non-combat, sont infligées sous forme de marqueurs -1/-1.
- La copie aura la même cible à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Si vous changez la cible, la nouvelle cible doit être légale.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- 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 (comme la capacité déclenchée de conspiration qui crée une copie du sort) ne se déclenchent pas.

Vif et puissant

{4} {G}

Rituel

Choisissez deux créatures que vous contrôlez. Vous piochez X cartes et les créatures choisies gagnent +X/+X et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour, X étant la différence entre les forces des créatures choisies.

- Pour trouver la différence entre la force des créatures choisies, soustrayez la plus petite de ces deux valeurs à la plus grande. Par exemple, la différence entre la force et l'endurance d'une créature 3/3 et d'une créature 5/3 est 2.
 - Si vous ne contrôlez qu'une seule créature au moment où Vif et puissant se résout, vous choisissez cette créature. X est 0, mais la créature choisie acquiert quand même le piétinement.
-

Voyageurs pyrojumeaux

{2} {U} {R}

Créature : élémental et ensorceleur

3/3

Vol

Si une capacité déclenchée d'un autre élémental que vous contrôlez se déclenche, elle 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 mobilisation (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*), 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 des Voyageurs pyrojumeaux. Par exemple, une créature Élémental 1/1 qui arrive sous votre contrôle « avec un marqueur +1/+1 sur elle » ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive » ou « au moment où [cette créature] est retournée face visible » ne sont pas non plus affectées par la capacité des Voyageurs pyrojumeaux.
- La capacité des Voyageurs pyrojumeaux ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.

Yeux de Morcant

{1} {G}

Enchantement de clan : elfe

Au début de votre entretien, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

{4} {G} {G}, sacrifiez cet enchantement : Créez X jetons de créature 2/2 noire et verte Elfe, X étant le nombre de cartes d'elfe dans votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité des Yeux de Morcant se résout. Dans la plupart des cas, comme les Yeux de Morcant seront dans votre cimetière à ce moment, ils compteront pour la valeur de X.
-

Zélateur de Kulrajh

{5} {R}

Créature : élémental et guerrier

6/5

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

Recyclage de terrain de base {1} {R} (*{1}{R}*, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *LORWYN ÉCLIPSÉ*

Chatolement de chaleur

{2} {R}

Rituel

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

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

Clique brumelien
{3} {U}
Créature : peuple fée et sorcier
4/4
Flash
Vol
Appui de peuple fée
Quand un peuple fée est appuyé par cette créature,
engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

- L'appui représente deux capacités déclenchées. « Appui d'[objet] » signifie « Quand ce permanent arrive, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre [objet] que vous contrôlez » et « Quand ce permanent quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »
-

Druidesse dévouée
{1} {G}
Créature : elfe et druide
0/2
{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature : Dégagez
cette créature.

- Vous mettez le marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée en tant que coût pour activer sa capacité, pas quand elle se résout. Si payer le coût fait que la Druidesse dévouée a une endurance de 0, elle est mise dans votre cimetière avant que vous ne puissiez la dégager et avant que vous ne puissiez payer ce coût à nouveau.
 - Si vous ne pouvez pas mettre de marqueurs -1/-1 sur la Druidesse dévouée (à cause d'un effet tel que celui de la Solennité), vous ne pouvez pas activer sa deuxième capacité. Si vous pouvez mettre des marqueurs sur elle, mais que c'est modifié par un effet (comme celui du Vizir des remèdes), vous pouvez activer la capacité même si payer le coût ne met pas de marqueurs sur la Druidesse dévouée.
-

Élixir de mille ans
{3}
Artefact
Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

- L'Élixir de mille ans ne donne pas la célérité aux créatures que vous contrôlez, et il ne vous laisse pas attaquer avec elles comme si elles avaient la célérité.
-

Force royale
{4} {G} {G} {G}
Créature : élémental
5/5
Quand cette créature arrive, piochez une carte pour
chaque créature verte que vous contrôlez.

- Si la Force royale est encore sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, sa capacité la compte elle-même.

Manamorphose

{1} {R/G}

Éphémère

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Piochez une carte.

- Vous choisissez la ou les couleurs de mana à ajouter avant de piocher une carte.

Pinacle de l'hélice

{G}

Enchantement

Linceul

{X} : Mettez X marqueurs « tour » sur cet enchantement.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100 marqueurs « tour » sur cet enchantement, vous gagnez la partie.

- La capacité déclenchée du Pinacle de l'hélice a une « clause d'intervention 'si' ». Cela veut dire que (1) la capacité ne se déclenchera pas à moins que le Pinacle de l'hélice n'ait au moins 100 marqueurs « tour » sur lui au moment où votre entretien commence et que, (2) la capacité ne fera rien si le Pinacle de l'hélice a perdu suffisamment de marqueurs « tour » pour en avoir moins de 100 sur lui quand la capacité se résout.
- Si le Pinacle de l'hélice quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vérifiez le nombre de marqueurs qui étaient sur lui au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.

Prophètes de Vinerrance

{4} {U} {U}

Créature : ondin et sorcier

4/4

Appui d'ondin

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier un ondin. Si vous faites ainsi, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

- L'appui représente deux capacités déclenchées. « Appui d'[objet] » signifie « Quand ce permanent arrive, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre [objet] que vous contrôlez » et « Quand ce permanent quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »
-

Récif émergent

{1} {G} {U}

Créature : élémental

1/1

À chaque fois que cette créature ou un autre élémental que vous contrôlez arrive, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

- Si vous mettez la carte dans votre main, vous n'êtes pas obligé de la révéler. Vous n'avez pas non plus à dire à votre adversaire si c'est une carte non-terrain ou une carte de terrain que vous avez décidé de ne pas mettre sur le champ de bataille engagée.

Servant du peintre

{2}

Créature-artefact : épouvantail

1/3

Au moment où cette créature arrive, choisissez une couleur.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

- Cette capacité affecte toutes les cartes dans toutes les zones de jeu, tous les jetons sur le champ de bataille, et toutes les copies de sort sur la pile, peu importe qui les contrôle ou les possède.
 - Cette capacité ne remplace pas les couleurs précédentes. À la place, elle ajoute une autre couleur.
 - Les effets de plusieurs Servants du peintre sont cumulatifs.
 - Tant que le Servant du peintre est sur le champ de bataille, un effet qui modifie les couleurs d'un objet remplace l'effet du Servant du peintre. Par exemple, lancer les Feux céruléens sur une créature la fera devenir bleue, peu importe la couleur choisie pour le Servant du peintre.
 - Comme chaque carte devient un nouvel objet au moment où elle change de zone, cet effet s'applique à elle en repartant de zéro dans la nouvelle zone. Les capacités de remplacement de changement de zone qui s'intéressent à la nouvelle couleur (comme « les permanents [couleur] arrivent engagés ») ne marchent pas car ces effets sont appliqués au moment où la carte arrive dans sa nouvelle zone. Les capacités déclenchées de changement de zone qui s'intéressent à la nouvelle couleur (comme « quand un permanent [couleur] arrive » ou « quand vous lancez un sort [couleur] ») marchent car ces effets s'appliquent alors que la carte est déjà dans sa nouvelle zone.
 - Si un objet affecté par le Servant du peintre est normalement incolore, il deviendra simplement de la nouvelle couleur. Il ne sera pas à la fois de la nouvelle couleur et incolore.
-

Visionnaire couronnée de feuilles

{G} {G}

Créature : elfe et druide

1/1

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité de la Visionnaire couronnée de feuilles se déclenche quand vous lancez un sort d'elfe, et elle se résout avant que ce sort ne se résolve. Vous pouvez payer {G} pour piocher une carte même si le sort a été contrecarré ou si la Visionnaire couronnée de feuilles a été retirée du champ de bataille en réponse.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN COMMANDER *LORWYN ÉCLIPSÉ* :

Appartenance

{5} {W}

Créature : élémental et incarnation

6/6

Quand cette créature arrive, créez trois jetons de créature

1/1 incolore Changeforme avec le changelin. (*Ils ont tous les types de créature.*)

Encore {6} {W} {W} ({6} {W} {W}), *exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette carte et qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Bosquet pluvieux glissant

Terrain : forêt et île

($\{T\}$: Ajoutez $\{G\}$ ou $\{U\}$.)

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage $\{2\}$ ($\{2\}$, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).

Cendrelaine, l'illimitée

$\{2\}$ $\{R\}$

Créature légendaire : élémental et ensorceleur

2/3

Les sorts de permanent Élémental que vous lancez depuis votre main acquièrent évocation $\{4\}$ au moment où vous les lancez. (*Si vous lancez un sort pour son coût d'évocation, il est sacrifié quand il arrive.*)

À chaque fois que vous sacrifiez un élémental non-jeton, créez un jeton qui en est une copie. Le jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Au début de votre prochaine étape de fin, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez $\{W\}$ $\{U\}$ $\{B\}$ $\{R\}$ $\{G\}$.

- Cendrelaine, l'illimitée a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Le texte mis à jour apparaît ci-dessus. Plus spécifiquement, un sort de permanent Élémental que vous lancez depuis votre main garde sa capacité d'évocation acquise même si Cendrelaine quitte le champ de bataille avant que ce sort ne se résolve. Pour une explication plus détaillée, consultez le bulletin de mise à jour Lorwyn éclipsé [ici](#).
- Le jeton créé par la dernière capacité de Cendrelaine copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent était engagé ou dégagé, qu'il ait eu des marqueurs sur lui, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié avait $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié copiait autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.

- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.

Chèvre souvent volée

{1} {B}

Créature : chèvre

0/5

{1} : Piochez une carte. Acquérez le contrôle de cette créature et mettez un marqueur -1/-1 sur elle. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité et uniquement lorsqu'ils pourraient lancer un rituel.

Quand cette créature meurt, si elle avait au moins un marqueur -1/-1 sur elle, son propriétaire pioche autant de cartes et chaque autre joueur perd autant de points de vie.

- Seuls les adversaires du contrôleur de la Chèvre souvent volée peuvent activer sa première capacité. En ce qui concerne la première capacité, peu importe qui possède la Chèvre souvent volée.

Ferrafor, jeune if

{6} {G}

Créature légendaire : sylvain et druide

4/7

Quand Ferrafor arrive, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte égal au nombre de marqueurs parmi les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

{T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une créature ciblée.

- Utilisez le nombre de marqueurs parmi les créatures que le joueur ciblé contrôle quand la première capacité de Ferrafor se résout pour déterminer combien de saprobiontes sont créés.
- Pour doubler le nombre de chaque sorte de marqueur sur une créature, mettez un autre marqueur sur elle pour chaque marqueur qu'elle a déjà. Les effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur des créatures s'appliquent selon le cas approprié.

Impulsivité

{6} {R}

Créature : élémental et incarnation

7/5

Quand cette créature arrive, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis un cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

Encore {7} {R} {R} ({7} {R} {R}), *exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Si vous choisissez de lancer la carte d'éphémère ou de rituel, vous le faites pendant que la première capacité de l'Impulsivité se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
 - Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
 - L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette carte et qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
 - Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
 - Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
 - Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
 - Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
 - Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
 - Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
 - Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.
-

Jubilation

{5} {G}

Créature : élémental et incarnation

5/5

Quand cette créature arrive, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Encore {7} {G} {G} ({7} {G} {G}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette carte et qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Lamentation

{5} {B}

Créature : élémental et incarnation

5/4

Quand cette créature arrive, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Vous gagnez 3 points de vie.

Encore {6} {B} {B} ({6} {B} {B}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la première capacité de la Lamentation essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
- L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette carte et qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Masse de mystères

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

Créature légendaire : élémental

5/5

Initiative, vigilance, piétinement

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

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait, au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait ou au protecteur de la bataille qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'attaque plus, elle fait référence au joueur concerné en fonction de ce que la créature a attaqué ou de qui elle a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.

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

Ombre de Coucheciel

{4} {B}

Rituel

Retirez n'importe quel nombre de marqueurs parmi les permanents sur le champ de bataille. Vous piochez un nombre de cartes et vous perdez un nombre de points de vie égaux au nombre de marqueurs retirés de cette manière.

- L'Ombre de Coucheciel vous permet de retirer des marqueurs des permanents contrôlés par n'importe quel joueur, pas seulement des permanents que vous contrôlez.

Outils du vannier

{3}

Artefact

À chaque fois qu'au moins un marqueur -1/-1 est mis sur une créature, mettez un marqueur « charge » sur cet artefact.

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

{5}, {T}, Sacrifiez cet artefact : Créez X jetons de créature-artefact 2/2 incolore Épouvantail engagés, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur cet artefact.

- **ERRATUM** : La version française de la carte a été imprimée comme « Créez X jetons de créature-artefact 2/2 incolore Épouvantail, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur cet artefact. » Le mot « engagés » est manquant. La carte est présentée ici dans sa version corrigée.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité des Outils du vannier se résout.

Pacte du pucca

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une autre carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs sur cette créature depuis votre cimetière. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

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

Pilleurs de village

{3} {R} {R}

Créature : goblin et guerrier

5/5

Flétriature *(Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)*

Quand cette créature arrive, elle inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle avec un marqueur sur elle meurt, vous créez un jeton

Trésor engagé.

- La flétriature s'applique à toutes les blessures infligées à des créatures par les Pilleurs de village. Ceci inclut les blessures de combat ainsi que tout ce qui leur fait infliger des blessures non-combat, comme l'effet de leur deuxième capacité.

Subterfuge

{4} {U}

Créature : élémental et incarnation

3/5

Quand cette créature arrive, une créature ciblée acquiert le vol et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes » jusqu'à la fin du tour.

Encore {7} {U} {U} ({7} {U} {U}), *exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette carte et qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Vénérations de la tombe

{3} {B}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, vous devenez le monarque.

Au début de votre étape de fin, si vous êtes le monarque, renvoyez dans votre main jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

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

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

Verdure détrempée

Terrain : forêt et île

($\{T\}$: Ajoutez $\{G\}$ ou $\{U\}$.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
au moins deux terrains de base.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que S'occuper des pousses ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de la sortie *Tarkir : la tempête des dragons*).

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Croisetonnerre, Bloomburrow, Mornebrune, Tarkir et Lorwyn sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2026 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.