

Notes de publication *Le trône d'Eldraine*

Compilées par Eli Shiffrin, avec des contributions de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le 27 juin 2019

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. Si vous ne trouvez pas ici la réponse à la question que vous vous posez, veuillez nous contacter sur [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

La partie NOTES GÉNÉRALES contient les informations de publication et explique les mécaniques et les concepts de l'extension.

La partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répond 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 la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Le Trône d'Eldraine* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 4 octobre 2019. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les guildes de Ravnica*, *L'allégeance de Ravnica*, *La Guerre des Planeswalkers*, *Édition de base 2020* et *Le Trône d'Eldraine*.

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

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

Nouvelle mécanique : cartes d'aventure

L'extension *Le Trône d'Eldraine* contient un nouveau style de cartes. Les cartes d'aventurier sont des cartes de créature, mais chacune a un ensemble de caractéristiques alternatives dans un sous-cadre à gauche de son encadré de texte. Vous pouvez lancer la carte en tant qu'aventure. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer plus tard en tant que créature.

Tueur de géant
 {W}
 Créature : humain et paysan
 1/2
 {1} {W}, {T} : Engagez la créature ciblée.
 //
 Petit bois
 {2} {W}
 Éphémère : aventure
 Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale
 à 4. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la
 créature plus tard depuis l'exil.)*

- Une carte d'aventurier est une carte de créature dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, quand il est dans votre cimetière, le Tueur de géant est une carte de créature blanche dont le coût converti de mana est 1. Il ne peut pas être la cible de la capacité déclenchée du Sanctuaire mystique.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, son coût converti de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si le Tueur de géant est exilé par la dernière capacité de Vivien, championne des terres sauvages, vous ne pouvez pas le lancer en tant que Petit bois.
- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de créature. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que créature.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison que s'exiler elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de créature.
- Vous devez suivre les permissions et les restrictions de temps du sort de créature que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée quand elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie en tant que créature.
- Un effet peut se référer à une carte, un sort ou un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, un sort ou un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet se réfère à une carte de créature, à un sort de créature ou à une créature qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. S'il change de zone, il cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas le lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.

- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour son coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Nouvelle mécanique : inflexible

Faisant son apparition avec l'extension *Le trône d'Eldraine*, le mot de capacité *inflexible* indique une récompense pour avoir fait preuve d'un dévouement exceptionnel pour une couleur et avoir dépensé au moins trois manas de cette couleur pour lancer un sort. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Transformation en citrouille

{3} {U}

Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

Inflexible — Si au moins trois manas bleus ont été dépensés pour lancer ce sort, créez un jeton Nourriture.

(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact :

Vous gagnez 3 points de vie. »)

- Si un sort d'éphémère ou de rituel a une capacité d'inflexible, vous exécutez les instructions du sort dans l'ordre. Vous n'exécutez pas l'instruction de l'inflexible avant la résolution du sort ou avant tout autre effet imprimé au-dessus de lui.
- Si un effet vous permet de lancer un sort sans payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de le lancer et de payer à moins qu'une autre règle ou un autre effet ne vous autorise à lancer ce sort pour un coût. De la même manière, vous ne pouvez pas renoncer à une réduction de coût à moins que cet effet ne dise que vous pouvez le faire.
- Les effets de l'inflexible vérifient le mana qui a été dépensé pour lancer un sort. Si un effet vous autorise à dépenser du mana « comme s'il était du mana » de n'importe quelle couleur ou n'importe quel type, cela vous autorise à dépenser du mana que vous ne pourriez autrement pas dépenser, mais cela ne change pas le mana que vous dépensez pour lancer le sort.
- Si vous copiez un sort qui a une capacité d'inflexible, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, donc cette capacité ne s'applique pas.

Thème de l'extension : nourriture

Le plan d'Eldraine cultive de nombreuses traditions culinaires, certaines sucrées, certaines salées, et d'autres particulièrement écœurantes. Plusieurs cartes de cette extension créent ou utilisent des artefacts Nourriture afin que vous puissiez prendre part au banquet, si vous l'osez.

Envoûteuse tentatrice

{2} {B}

Créature : humain et psychagogue

1/3

Quand l'Envoûteuse tentatrice arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{2}, {T}, sacrifiez une nourriture : Le joueur ciblé perd 3 points de vie.

Brute en pain d'épices

{1}

Créature-artefact : nourriture et golem

1/1

Célérité

{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines créatures (comme la Brute en pain d'épices), ce n'est jamais un type de créature.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quelle artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier la Brute en pain d'épices pour activer la dernière capacité de l'Envoûteuse tentatrice.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la capacité de l'Envoûteuse tentatrice.
- Certains sorts qui vous instruisent de créer un jeton Nourriture ont des cibles. Vous ne pouvez pas lancer ces sorts sans choisir toutes les cibles requises, et si toutes ces cibles deviennent des cibles illégales, le sort ne se résout pas et vous ne créez pas de nourriture. Si certaines de ces cibles, mais pas toutes, deviennent illégales, vous faites autant que possible, y compris créer des nourritures.
- Quoi que vous fassiez, ne mangez pas ces délicieuses cartes.

Thème de l'extension : piocher une deuxième carte

Savoir, c'est pouvoir ! Certaines cartes de l'extension *Le trône d'Eldraine* ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous piochez votre deuxième carte pendant un tour.

Vandale færie

{1} {U}

Créature : peuple fée et gredin

1/2

Flash

Vol

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

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

Retour de mécanique de jeu : mana hybride

Les symboles de mana hybride représentent un coût qui peut être payé avec l'une ou l'autre des couleurs. Par exemple, {g/u} peut être payé au choix avec {G} ou {U}. C'est à la fois un symbole de mana vert et bleu.

Claqueur tonitruant
 {g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
 Créature : tortue terrestre et hydre
 4/4
 À chaque fois que vous lancez un sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 5, piochez une carte.

- Au moment où vous lancez un sort ou activez une capacité activée avec des symboles de mana hybride dans son coût, vous choisissez la couleur de mana que vous allez dépenser pour chaque symbole de mana hybride. Vous le faites au moment même où vous choisiriez des modes ou une valeur pour un X dans un coût de mana. Par exemple, vous choisissez de lancer le Claqueur tonitruant en payant {G} {G} {G} {G}, {G} {G} {G} {U}, {G} {G} {U} {U}, {G} {U} {U} {U} ou {U} {U} {U} {U}.
- Chaque symbole de mana hybride bicolore ajoute 1 au coût converti de mana d'une carte. Par exemple, le coût converti de mana du Claqueur tonitruant est 4.
- Une carte avec des symboles de mana hybride dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans son coût de mana, quel que soit le mana dépensé pour la lancer. Par exemple, le Claqueur tonitruant est vert et bleu, même si vous le lancez en utilisant uniquement du mana vert.
- De même, l'identité couleur d'une carte (utilisée dans la variante de jeu Commander) inclut toujours les deux couleurs qui apparaissent dans un symbole de mana hybride sur cette carte. Le Claqueur tonitruant ne peut pas être inclus dans un deck Commander dont le commandant a une identité couleur uniquement verte, même si le Claqueur tonitruant pourrait être lancé uniquement avec du mana vert.

Cycles : terrains des friches et du royaume

Il y a deux cycles de terrains dans *Le trône d'Eldraine*, l'un courant et l'autre rare, qui présentent les lieux des friches mystérieuses et les bastions du royaume. Ces dix cartes s'intéressent aux types de terrain de base.

Sanctuaire mystique

Terrain : île

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

Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.

Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagé, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Château Vantress

Terrain

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

$\{T\}$: Ajoutez $\{U\}$.

$\{2\} \{U\} \{U\}$, $\{T\}$: Regard 2.

- Une île est un terrain avec le sous-type île, pas n'importe quel terrain qui pourrait produire du mana bleu. Par exemple, le Sanctuaire mystique est une île, mais pas le Château Vantress.
- Au moment où ces terrains arrivent sur le champ de bataille, ils vérifient les terrains qui sont déjà sur le champ de bataille. Ils ne voient pas les terrains qui arrivent sur le champ de bataille en même temps qu'eux (par exemple, grâce à la capacité du Changelieu).
- Si un autre effet met ces terrains sur le champ de bataille engagés, ils arrivent engagés, même si vous contrôlez assez de terrains du type de terrain de base approprié.
- Une fois que les terrains courants (comme le Sanctuaire mystique) arrivent sur le champ de bataille engagés, il n'y a aucun moyen de les dégager avec un sort ou une capacité pour provoquer le déclenchement de leur dernière capacité.
- Même si les terrains courants ont des types de terrain de base, ce ne sont pas des terrains de base.

Cycle : reliques du royaume

Chacune des cinq cours du royaume possède un ancien artefact légendaire symbolisant la vertu de la cour. Vous pouvez les utiliser pour vous aider au combat. Ils sont assez chers, mais il y a des moyens de réduire ce coût.

Le Miroir magique

$\{6\} \{U\} \{U\} \{U\}$

Artefact légendaire

Ce sort coûte $\{1\}$ de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « connaissance » sur Le Miroir magique, puis piochez une carte pour chaque marqueur « connaissance » sur Le Miroir magique.

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

- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût de la relique. Le mana coloré doit toujours être payé.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût de la relique est réduit.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Alela, provocatrice ingénieuse (*carte de Brawl Deck*)

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue

2/3

Vol, contact mortel, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue

Peuple fée avec le vol.

- La dernière capacité d'Alela se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Un sort qui est à la fois un sort d'artefact et un sort d'enchantement ne provoque qu'un seul déclenchement de la dernière capacité d'Alela.

Ancêtre du Terrier des Fæs

{1}{G}{W}

Créature : sylvin et druide

0/0

Vigilance

L'Ancêtre du Terrier des Fæs gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

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

- La capacité du milieu de l'Ancêtre du Terrier des Fæs peut lui donner au maximum +5/+5, soit un +1/+1 pour chaque couleur (blanc, bleu, noir, rouge et vert). « Doré », « multicolore » et « incolore » ne sont pas des couleurs. De la même manière, la dernière capacité de l'Ancêtre du Terrier des Fæs peut produire au maximum cinq manas.
 - Comme l'Ancêtre du Terrier des Fæs est un permanent vert et blanc, sa capacité du milieu lui donne au moins +2/+2 et sa dernière capacité produit généralement au moins {G}{W}.
-

Anciens de l'atelier (*carte de Brawl Deck*)

{6} {U}

Créature : humain et artificier

4/4

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devienne une créature-artefact 0/0. Si vous faites ainsi, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

- L'effet de la capacité déclenchée des Anciens de l'atelier dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.
- Un artefact qui devient une créature à cause des Anciens de l'atelier ne peut pas attaquer à moins que vous ne l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour.
- Si plus tard un autre effet fait que l'artefact devient une créature et établit sa force et son endurance au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance de base, pas 0/0. En outre, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, donc la force et l'endurance de base d'un véhicule restent 0/0 si vous le pilotez.

Appétit insatiable

{1} {G}

Éphémère

Vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour. Sinon, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez une créature ciblée au moment où vous lancez l'Appétit insatiable, mais vous ne choisissez pas de sacrifier une nourriture avant que le sort ne se résolve.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Appétit insatiable essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne sacrifiez pas de nourriture.

Apprentie dépassée

{U}

Créature : humain et sorcier

1/2

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.*)

- Vous appliquez regard 2 une fois après que chaque adversaire a déplacé les cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous n'appliquez pas regard 2 pour chaque adversaire.
-

Archonte de l'absolution

{3} {W}

Créature : archonte

3/2

Vol

Protection contre le blanc (*Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de blanc.*)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

- Vos adversaires peuvent choisir de ne pas payer pour attaquer avec une créature qui attaque « si possible ». S'il n'y a aucun autre joueur ou planeswalker à attaquer, cette créature n'attaque simplement pas.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les créatures peuvent attaquer votre équipier et les planeswalkers que votre équipier contrôle sans nécessité de payer de mana.

Archonte harmonieux

{4} {W} {W}

Créature : archonte

4/5

Vol

Les créatures non-Archonte ont une force et une endurance de base de 3/3.

Quand l'Archonte harmonieux arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

- L'Archonte harmonieux remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après l'arrivée sur le champ de bataille de l'Archonte harmonieux remplacera cet effet.
 - Si un effet fait qu'un permanent non-créature devient une créature et établit sa force et son endurance au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance, pas 3/3. En outre, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, et par conséquent un véhicule sera une créature 3/3 une fois piloté.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui des Funérailles festives, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si l'Archonte harmonieux arrive le champ de bataille ou quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
-

Armure étincelante

{1} {W}

Artefact : équipement

Flash

Quand l'Armure étincelante arrive sur le champ de bataille, attachez-la à un chevalier ciblé que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +0/+2 et a la vigilance.

Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Acquérir la vigilance à tout moment après celui où vous choisissez d'attaquer avec une créature ne la fait pas devenir dégagée.
- S'il n'y a aucun chevalier à attacher à l'Armure étincelante quand elle arrive sur le champ de bataille, elle reste simplement détachée.

Armure titubante

{3}

Créature-artefact : construction

*/3

La force de l'Armure titubante est égale au nombre d'artefacts et/ou d'enchantelements que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force de l'Armure titubante fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Tant que l'Armure titubante est sur le champ de bataille, sa capacité la compte, donc elle sera au minimum 1/3.
- Un permanent qui est à la fois un artefact et un enchantement n'est compté qu'une seule fois.

Ayara, Première de Lothwain

{B} {B} {B}

Créature légendaire : elfe et noble

2/3

À chaque fois qu'Ayara, Première de Lothwain ou qu'une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{T}, sacrifiez une autre créature noire : Piochez une carte.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité d'Ayara fait perdre deux fois 1 point de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner une fois 1 point de vie.
-

Baiser du grand amour

{2} {W} {W}

Éphémère

Exilez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

Piochez une carte.

- Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où le Baiser du grand amour essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte, vous ne vivrez pas heureux et vous n'aurez pas beaucoup d'enfants.

Balai de sorcier

{2}

Créature Artefact : esprit

2/1

À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie du Balai de sorcier.

- La capacité du Balai de sorcier est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous avez besoin d'un autre moyen de sacrifier des permanents, par exemple la capacité activée des jetons Nourriture.
- Si vous sacrifiez le Balai de sorcier et un autre permanent en même temps, la capacité du Balai de sorcier se déclenche pour ce permanent.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Balai de sorcier, vous ne pouvez pas payer {3} plusieurs fois pour créer plus d'un jeton. Cependant, si vous contrôlez plus d'un Balai de sorcier, vous pouvez payer {3} pour chacune de leurs capacités.
- Le jeton aura la capacité du Balai de sorcier. Il pourra aussi créer des copies de lui-même.
- Le jeton ne copie pas les marqueurs, les auras ou les équipements sur le Balai de sorcier, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force du Balai de sorcier, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement un Balai de sorcier, mais si un effet de copie a affecté ce Balai de sorcier, il est pris en compte.
- Si le Balai de sorcier quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie du Balai de sorcier, en utilisant les valeurs copiables du Balai de sorcier au moment où il a quitté le champ de bataille.

Bannière héraldique

{3}

Artefact

Au moment où la Bannière héraldique arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

- Vous devez choisir blanc, bleu, noir, rouge ou vert pour la capacité de la Bannière héraldique. Vous ne pouvez pas choisir « multicolore », « doré » ou « incolore ».

- S'il n'y a aucune couleur choisie d'une manière quelconque, la capacité statique de la Bannière hérauldique n'a aucun effet, et sa capacité de mana ne produit pas de mana si vous l'activez. Les créatures incolores ne gagnent pas +1/+0 et vous n'ajoutez pas {C}.

Bannir dans une fable (*carte de Brawl Deck*)

{4} {W} {U}

Éphémère

Quand vous lancez ce sort depuis votre main, copiez-le si vous contrôlez un artefact, puis copiez-le si vous contrôlez un enchantement. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Vous créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

- La capacité déclenchée qui copie Bannir dans une fable se résout et crée des copies de Bannir dans une fable même si Bannir dans une fable est contrecarré. La capacité et les copies se résolvent avant que Bannir dans une fable lui-même se résolve.
- Le fait de contrôler un artefact et/ou un enchantement est uniquement vérifié au moment où la capacité déclenchée se résout.
- Si vous contrôlez un permanent qui est un artefact et un enchantement, vous copiez Bannir dans une fable deux fois.
- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où Bannir dans une fable essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne créez pas de jeton Chevalier.

Barrage calcinant

{4} {R}

Éphémère

Le Barrage calcinant inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Inflexible — Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, le Barrage calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

- La capacité d'inflexible du Barrage calcinant lui fait infliger des blessures supplémentaires. Elle ne remplace pas les blessures infligées à la créature ciblée.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Barrage calcinant essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures, même si vous avez dépensé trois manas rouges.

Bête de Quête

{2} {G} {G}

Créature légendaire : bête

4/4

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.
- La Bête de Quête empêche uniquement les blessures de combat d'être prévenues par des effets qui utilisent spécifiquement le mot « prévenez ».
- Les blessures infligées par la Bête de Quête au planeswalker ciblé au moment où sa dernière capacité se résout ne sont pas des blessures de combat.
- Si l'adversaire qui a subi des blessures ne contrôle aucun planeswalker, la dernière capacité de la Bête de Quête ne fait rien.

Bête frappée d'amour

{2} {G}

Créature : bête et noble

5/5

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

//

Désir du cœur

{G}

Rituel : aventure

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Vous n'êtes pas obligé d'attaquer avec une créature 1/1 pour que la Bête frappée d'amour puisse attaquer. Il vous suffit de contrôler une créature 1/1.
 - Une fois que la Bête frappée d'amour attaque, elle reste attaquante même si vous ne contrôlez plus une créature 1/1.
 - Si la force et l'endurance de la Bête frappée d'amour sont réduites à 1/1, elle réalise que s'aimer soi-même est le premier pas vers le bonheur véritable, et elle peut attaquer même si vous ne contrôlez pas d'autre créature 1/1.
-

Botte de scission

{6} {R}

Rituel

La Botte de scission inflige 7 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles. Si au moins sept manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, à la place la Botte de scission inflige 7 blessures à chacun de ces permanents et/ou joueurs.

- Vous devez répartir les blessures au moment où vous annoncez la Botte de scission, même si vous avez l'intention de payer sept manas rouges pour la lancer. Si vous copiez la Botte de scission, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, et par conséquent la copie inflige les blessures réparties.
- Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles deviennent illégales pour la Botte de scission, le partage d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.
- Si un effet vous permet de lancer la Botte de scission sans payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de la lancer et de payer son coût à moins qu'une autre règle ou un autre effet ne vous autorise à la lancer pour un coût.
- La Botte de scission vérifie le mana qui a été dépensé pour lancer le sort. Si un effet vous autorise à dépenser du mana « comme s'il était » de n'importe quelle couleur ou n'importe quel type, cela vous autorise à dépenser du mana que vous ne pourriez autrement pas dépenser, mais cela ne change pas le mana que vous dépensez pour lancer le sort.

Brochette de géant

{1} {B}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des

blessures de combat à une créature, créez un jeton

Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez*

cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que

vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque

vous pourriez lancer un rituel.)

- La capacité déclenchée de la Brochette de géant se déclenche même si la créature équipée est morte, et même si la créature qui a subi des blessures n'est pas morte.

Brute en pain d'épices

{1}

Créature-artefact : nourriture et golem

1/1

Célérité

{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous

gagnez 3 points de vie.

- Activer la capacité du milieu de la Brute en pain d'épices après qu'elle est devenue bloquée par une créature sans la célérité ne la fait pas devenir non-bloquée.

Cachet d'ésotérisme (*carte de Brawl Deck*)

{2}

Artefact

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

- L'identité couleur de votre commandant est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant est dans une zone cachée (comme la main ou la bibliothèque), ou si un effet change sa couleur.
- Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité du Cachet d'ésotérisme ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
- Si vous n'avez pas de commandant, la capacité du Cachet d'ésotérisme ne produit pas de mana.

Cavalière de Marafeuille

{1}{G}

Créature : elfe et chevalier

3/1

Sacrifiez une nourriture : La créature ciblée bloque la Cavalière de Marafeuille ce tour-ci si possible.

- Si la créature ciblée ne peut pas bloquer pour une raison quelconque (par exemple si elle est engagée), elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé à son blocage, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.
- Si la créature ciblée peut bloquer d'autres créatures mais ne peut pas bloquer la Cavalière de Marafeuille, elle est libre de bloquer n'importe quelle autre créature ou de ne pas bloquer du tout.

Cavalière déterminée

{w/b}{w/b}{w/b}{w/b}

Créature : humain et chevalier

4/2

{w/b}{w/b} : La Cavalière déterminée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{w/b}{w/b}{w/b} : La Cavalière déterminée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

- Plusieurs occurrences de lien de vie ou d'indestructible sur la même créature sont redondantes.

Cavalière meurtrière

{1} {B} {B}

Créature : zombie et chevalier

2/3

Lien de vie

Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

//

Fin précipitée

{1} {B} {B}

Éphémère : aventure

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

Vous perdez 2 points de vie. *(Puis exilez cette carte.*

Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où la Fin précipitée essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne perdez pas 2 points de vie et vous n'exilez pas la Fin précipitée. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous perdez 2 points de vie et vous exilez la Fin précipitée.

Cercueil de verre

{1} {W}

Artefact

Quand le Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

- Si le Cercueil de verre quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Champion fervent

{R}

Créature : humain et chevalier

1/1

Initiative, célérité

À chaque fois que le Champion fervent attaque, un autre chevalier attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent le Champion fervent coûtent {3} de moins à activer.

- La dernière capacité du Champion fervent réduit uniquement le mana générique des capacités d'équipement. Si ces coûts sont uniquement {3}, {2} ou {1}, cette capacité d'équipement peut s'activer gratuitement si elle cible le Champion fervent.

Charge des chevaliers (*carte de Brawl Deck*)

{1}{W}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'un chevalier que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{6}{W}{B}, sacrifiez la Charge des chevaliers :

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Chevalier de votre cimetière.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de la Charge des chevaliers fait perdre deux fois 1 point de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner une fois 1 point de vie.

Charognards au clair de lune

{5}{U}

Créature : ondin et gredin

4/5

Quand les Charognards au clair de lune arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez un artefact ou un enchantement, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

- La capacité des Charognards au clair de lune ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas un artefact ou un enchantement immédiatement après qu'ils arrivent sur le champ de bataille. Si vous ne contrôlez pas d'artefact ou d'enchantement au moment où la capacité se résout, celle-ci n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement le même artefact ou le même enchantement les deux fois.
- La capacité des Charognards au clair de lune ne renvoie pas plusieurs créatures si vous contrôlez plusieurs artefacts et/ou enchantements.
- Vous contrôlez toujours les auras que vous mettez sur le champ de bataille attachées à un permanent que vous ne contrôlez pas.

Chassebrille

{1}{W}{U}

Créature : peuple fée

1/1

Vol, vigilance

La Chassebrille gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un artefact.

La Chassebrille gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un enchantement.

- Un permanent qui est à la fois un artefact et un enchantement satisfait les deux capacités de la Chassebrille, donc la Chassebrille gagne +2/+2.

Chasseur de têtes d'élite

{b/r} {b/r} {b/r} {b/r}

Créature : humain et chevalier

2/3

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

{b/r} {b/r} {b/r}, sacrifiez une autre créature ou un

artefact : Le Chasseur de têtes d'élite inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

- Si le Chasseur de têtes d'élite devient un artefact d'une manière quelconque, vous pouvez le sacrifier pour payer le coût de sa capacité activée.

Château Garenbrig

Terrain

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2} {G} {G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

- Le mana généré par la dernière capacité du Château Garenbrig ne peut pas être dépensé pour activer les capacités de cartes de créature qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Château Lothwain

Terrain

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Ajoutez {B}.

{1} {B} {B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous piochez une carte et celui où vous perdez des points de vie.

Cheval d'aventure

{1} {G} {W}

Créature : cheval

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, mettez un marqueur +1/+1 sur le Cheval d'aventure. (*Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure avant.*)

- La capacité du Cheval d'aventure se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Chevalier assermenté

{1} {B} {B}

Créature : humain et chevalier

0/0

Le Chevalier assermenté arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

Le Chevalier assermenté attaque à chaque combat si possible.

Si des blessures devaient être infligées au Chevalier assermenté pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

- Si le Chevalier assermenté ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- La dernière capacité du Chevalier assermenté lui retire un seul marqueur à chaque fois qu'il devrait subir des blessures, pas un marqueur par 1 blessure prévenue.
- Si plusieurs sources devaient infliger des blessures au Chevalier assermenté simultanément (par exemple s'il est bloqué par plusieurs créatures), sa dernière capacité s'applique une fois. Toutes ces blessures sont prévenues, et un seul marqueur est retiré.
- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées au Chevalier assermenté, un marqueur lui est quand même retiré.

Chevalier immortel

{b/g} {b/g} {b/g} {b/g}

Créature : squelette et chevalier

4/2

Célérité

Quand vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, renvoyez le Chevalier immortel depuis votre cimetière dans votre main.

- Le Chevalier immortel doit être dans votre cimetière immédiatement après que vous avez gagné des points de vie pour que sa dernière capacité se déclenche. Si vous gagnez des points de vie à cause de blessures d'une source avec le lien de vie, et que les blessures sont infligées en même temps que des blessures mortelles sont infligées au Chevalier immortel, il ne sera pas dans votre cimetière jusqu'à ce que les actions basées sur l'état soient effectuées un instant après, donc la capacité ne peut pas se déclencher.
- Si le Chevalier immortel arrive dans votre cimetière après que vous avez gagné des points de vie pendant un tour, sa dernière capacité ne peut pas se déclencher pendant ce tour-là.

Chevalière valeureuse

{1} {W}

Créature : humain et chevalier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort de chevalier, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

- La capacité de la Chevalière valeureuse se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si un effet fait référence à un « sort de [sous-type] », il fait seulement référence à un sort qui a ce sous-type. Par exemple, la Charge des chevaliers est une carte avec « chevalier » dans son nom et qui avantage les chevaliers, mais ce n'est pas une carte de chevalier.
- La capacité déclenchée de la Chevalière valeureuse ne se déclenche pas quand vous la lancez parce qu'elle n'est pas encore sur le champ de bataille.

Chevalière vénérable

{W}

Créature : humain et chevalier

2/1

Quand la Chevalière vénérable meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur un chevalier ciblé que vous contrôlez.

- Si un chevalier que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que la Chevalière vénérable, ils meurent en même temps. Ce chevalier ne peut pas recevoir de marqueur de la capacité de la Chevalière vénérable à temps pour le sauver.

Chulane, conteur de fables (*carte de Brawl Deck*)

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

Créature légendaire : humain et druide

2/4

Vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

{3}, {T} : Renvoyez la créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- La capacité déclenchée de Chulane se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La capacité déclenchée de Chulane ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour, et même si ce n'est pas votre tour.

Chute épique

{1} {B}

Rituel

Exilez une créature ciblée avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 3.

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

Claqueur tonitruant
{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
Créature : tortue terrestre et hydre
4/4
À chaque fois que vous lancez un sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 5, piochez une carte.

- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
- La capacité du Claqueur tonitruant se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Commandant de Hivermoor
{W} {B}
Créature : humain et chevalier
2/*
Contact mortel
L'endurance du Commandant de Hivermoor est égale au nombre de chevaliers que vous contrôlez.
À chaque fois que le Commandant de Hivermoor attaque, un autre chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)*

- La capacité qui définit l'endurance du Commandant de Hivermoor fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Tant que le Commandant de Hivermoor est sur le champ de bataille, sa capacité le compte, donc il sera au minimum 2/1.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Commandant de Hivermoor peuvent devenir mortelles si des chevaliers que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.

Concurrente acclamée
{2} {W}
Créature : humain et chevalier
3/3
Quand la Concurrente acclamée arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre chevalier, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de chevalier, d'aura, d'équipement ou d'artefact légendaire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La capacité de la Concurrente acclamée ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas un autre chevalier immédiatement après qu'elle arrive sur le champ de bataille. Si vous ne contrôlez pas d'autre chevalier au

moment où cette capacité se résout, celle-ci n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement le même chevalier les deux fois.

- La capacité de la Concurrente acclamée peut vous faire obtenir au maximum une carte parmi les cinq cartes, quel que soit le nombre d'autres chevaliers que vous contrôlez.

Création du miroir

{1}{U}{U}

Enchantement

Vous pouvez faire que la Création du miroir arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou enchantement sur le champ de bataille.

- La Création du miroir copie exactement ce qui était imprimé sur le permanent d'origine (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, si la Création du miroir copie une créature-artefact ou une créature-enchantement qui n'est normalement pas une créature (par exemple si elle est affectée par Donner la vie), la Création du miroir ne sera pas une créature.
 - Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Si le permanent choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si le permanent choisi est une autre Création du miroir), la Création du miroir arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié.
 - Si le permanent choisi est un jeton, la Création du miroir copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. La Création du miroir ne devient pas un jeton dans ce cas.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand la Création du miroir arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
 - Si la Création du miroir arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre artefact ou enchantement d'une manière quelconque, elle ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent qui est déjà sur le champ de bataille.
 - Si la Création du miroir copie une aura de cette manière, vous choisissez ce que l'aura enchantera juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas choisir des cartes de permanent qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que cette aura. Ceci ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchantera. Par conséquent, un permanent avec la défense talismanique d'un adversaire peut être choisi de cette manière. Le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, et par conséquent, un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si la Création du miroir n'a rien de légal à enchanter, elle n'arrive pas sur le champ de bataille. Si c'est un sort en cours de résolution, il est mis dans le cimetière de son propriétaire. Si la Création du miroir arrive d'une zone autre que la pile, elle reste dans sa zone actuelle.
-

Cri du spectre

{B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur exile cette carte. Si une carte non-noire est exilée de cette manière, exilez une carte de votre main.

- Si vous n'avez pas de cartes dans votre main, vous n'aurez pas à exiler quoi que ce soit si vous avez fait que le joueur exile une carte non-noire de sa main.

Croisée Poing-de-tempête

{B} {R}

Créature : humain et chevalier

2/2

Menace

Au début de votre entretien, chaque joueur pioche une carte et perd 1 point de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée de la Croisée Poing-de-tempête fait perdre deux fois 1 point de vie à chaque équipe, après que chaque joueur de cette équipe a pioché une carte.

Danse du manoir

{X} {W} {U}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes d'artefact et/ou d'enchantement non-Aura ciblées, chacune avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, depuis votre cimetière. Si X est supérieur ou égal à 6, ces permanents sont des créatures 4/4 en plus de leurs autres types.

- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, ce X est considéré être 0.
 - Si X est supérieur ou égal à 6, les artefacts et/ou enchantements arrivent sur le champ de bataille comme des créatures 4/4. Ils n'arrivent pas comme des permanents non-créature et ensuite ils deviennent des créatures.
 - Une créature-artefact ou une créature-enchantement renvoyée de cette manière sera une créature 4/4.
 - Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas être attaché à quoi que ce soit. Vous pouvez activer sa capacité d'équipement, mais il ne deviendra pas attaché.
 - Si un autre effet fait que l'un des permanents renvoyés devient une créature et établit sa force et son endurance au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance, et n'est pas 4/4. Notamment, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, et par conséquent un véhicule reste une créature 4/4 si vous le pilotez.
-

Don du chaudron

{4} {B}

Rituel

Inflexible — Si au moins trois manas noirs ont été dépensés pour lancer ce sort, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

Vous pouvez choisir une carte de créature dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, renvoyez-la sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- La carte de créature que vous renvoyez avec le Don du chaudron peut être celle que vous venez de mettre dans votre cimetière avec sa capacité d'inflexible. C'est dû au fait que le Don du chaudron ne cible pas la carte que vous renvoyez.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous mettez les cartes dans votre cimetière, le moment où vous choisissez une carte de créature à renvoyer, et le moment où vous renvoyez cette carte sur le champ de bataille.
- Si la créature devait arriver sur le champ de bataille sans marqueur +1/+1 sur elle, elle arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Dragon opportuniste

{2} {R} {R}

Créature : dragon

4/3

Vol

Quand le Dragon opportuniste arrive sur le champ de bataille, choisissez un humain ciblé ou un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle. Tant que le Dragon opportuniste reste sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de ce permanent, il perd toutes ses capacités et il ne peut ni attaquer ni bloquer.

- Si le Dragon opportuniste quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, votre adversaire garde le contrôle de son humain ou artefact, il ne perd aucune de ses capacités et il peut attaquer ou bloquer normalement. Vous n'acquérez pas son contrôle du tout.
 - L'effet du Dragon opportuniste n'expire pas si un autre joueur en acquiert le contrôle ou s'il perd toutes ses capacités. L'effet n'expire qu'une fois qu'il n'est plus sur le champ de bataille.
 - Si un autre joueur acquiert le contrôle du permanent kidnappé par le Dragon opportuniste, ce permanent ne récupère pas ses capacités et ne peut toujours ni attaquer ni bloquer.
 - Si le permanent volé a normalement des capacités qui se déclencheraient quand le Dragon opportuniste meurt, ces capacités ne se déclenchent pas.
-

Droit au premier né

{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Le Droit au premier né peut cibler n'importe quelle créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Éclaireur de chemin mystérieux

{2}{W}

Créature : peuple fée

2/2

Vol

Chaque créature que vous contrôlez qui a une aventure arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. *(Elle n'a pas besoin d'être partie à l'aventure d'abord.)*

- Une créature avec une aventure que vous contrôlez qui devait arriver sur le champ de bataille sans aucun marqueur +1/+1 sur elle arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Écuyer de Garenbrig

{1}{G}

Créature : humain et soldat

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, l'Écuyer de Garenbrig gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. *(Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure d'abord.)*

- La capacité de l'Écuyer de Garenbrig se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Écuyer de la Flamme d'argent
 {1} {W}
 Créature : humain et soldat
 2/1
 //
 Aux aguets
 {2} {W}
 Éphémère : aventure
 La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
 Dégagez-la. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Aux aguets peut cibler une créature qui est déjà déagée. Elle gagnera quand même +2/+2.

Embrasciel de Braisereth (*carte de Brawl Deck*)
 {3} {R}
 Créature : humain et chevalier
 4/3
 Tant que c'est votre tour, l'Embrasciel de Braisereth a le vol.
 À chaque fois que l'Embrasciel de Braisereth attaque, vous pouvez payer {2} {R}. Si vous faites ainsi, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

- Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée de l'Embrasciel de Braisereth, vous ne pouvez pas payer {2} {R} plusieurs fois pour augmenter le bonus.
- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée de l'Embrasciel de Braisereth se résout. Elle ne change pas plus tard dans le tour si des adversaires quittent la partie.
- Dans une partie multijoueurs, les adversaires qui ont quitté la partie avant la résolution de la capacité ne sont pas comptés par la capacité déclenchée de l'Embrasciel de Braisereth.

Emry, guetteuse du loch
 {2} {U}
 Créature légendaire : ondin et sorcier
 1/2
 Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.
 Quand Emry, guetteuse du loch arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.
 {T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
 (*Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité d'Emry). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique du coût d'Emry. Le mana coloré doit toujours être payé.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût d'Emry est réduit.
- Si la dernière capacité d'Emry cible une carte de terrain-artefact, vous ne pouvez pas la jouer. Les effets qui vous permettent de « lancer » une carte ne vous permettent pas de jouer une carte de terrain.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte d'artefact ciblée. À moins qu'elle n'ait le flash, vous ne pourrez probablement la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
- Lancer la carte ciblée lui fait quitter votre cimetière et devenir un nouvel objet. Vous ne pouvez pas la relancer si elle revient dans votre cimetière ce tour-ci.

Enlevé par les fæes

{X} {U} {U}

Rituel

Renvoyez la créature ciblée ayant un coût converti de mana de X dans la main de son propriétaire. Vous créez X jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Enlevé par les fæes essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne créez pas de jeton Peuple fée.

Envoûteuse bruyante (*carte de Brawl Deck*)

{3} {B}

Créature : humain et psychagogue

2/2

Quand l'Envoûteuse bruyante arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire

Rat égal au nombre d'adversaires que vous avez.

{1} {B}, sacrifiez une créature : La créature ciblée gagne

-2/-2 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez sacrifier l'Envoûteuse bruyante pour payer le coût de sa dernière capacité.
- Dans une partie multijoueurs, les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés par la capacité déclenchée de l'Envoûteuse bruyante.

Escadron d'argentails (*carte de Brawl Deck*)

{5} {W}

Créature : humain et chevalier

/

Vol, vigilance

La force et l'endurance de l'Escadron d'argentails sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que l'Escadron d'argentails attaque, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre d'adversaires que vous avez.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Escadron d'argentails fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Tant que l'Escadron d'argentails est sur le champ de bataille, sa capacité le compte, donc il sera au minimum 1/1.
- Dans une partie multijoueurs, les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés par la capacité déclenchée de l'Escadron d'argentails.

Évasion dans les friches

{3} {R} {G}

Rituel

Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

- Le terrain supplémentaire que vous jouez ne fait pas obligatoirement partie des cartes exilées.
 - L'Évasion dans les friches ne change pas quand vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
 - Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
 - Si vous ne jouez pas une carte exilée de cette manière, elle reste en exil.
-

Fæ des souhaits
{1} {U}
Créature : peuple fée et sorcier
1/4
Vol
{1} {U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fæ des souhaits dans la main de son propriétaire.
//
Exaucé
{3} {U}
Rituel : aventure
Vous pouvez choisir une carte non-créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

- La capacité activée de la Fæ des souhaits ne peut être activée que tant que la Fæ des souhaits est sur le champ de bataille.
- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissiez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissiez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Færie animatrice
{2} {U}
Créature : peuple fée
2/2
Vol
//
Donner la vie
{2} {U}
Rituel : aventure
L'artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 0/0. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

- L'effet de Donner la vie dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.
 - Un artefact qui devient une créature à cause de Donner la vie ne peut pas attaquer à moins que vous ne l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour.
 - Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas être attaché à quoi que ce soit. Vous pouvez activer sa capacité d'équipement, mais il ne deviendra pas attaché. S'il est attaché au moment où il devient une créature, il devient détaché.
 - Si plus tard un autre effet fait que l'artefact devient une créature et établit sa force et son endurance au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance de base, pas 0/0. Notamment, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, et par conséquent, la force et l'endurance de base d'un véhicule restent 0/0 si vous le pilotez.
-

Faire irruption

{R}

Éphémère

La créature attaquante ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Chaque créature non-Humain attaquante acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si la créature attaquante ciblée est une cible illégale au moment où Faire irruption essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vos créatures non-Humain attaquantes n'acquièrent pas le piétinement.

Fallait dire « S'il te plaît » !

{1} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Son contrôleur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour Fallait dire « S'il te plaît » !. Le sort n'est pas contrecarré quand Fallait dire « S'il te plaît » ! se résout, mais son contrôleur met quand même les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Familier de chaudron

{B}

Créature : chat

1/1

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

- Vous ne pouvez pas activer la dernière capacité du Familier de chaudron à moins qu'il ne soit dans votre cimetière.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Familier de chaudron fait perdre deux fois 1 point de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner une fois 1 point de vie.

Farfadet hypnotique

{U} {U}

Créature : peuple fée

2/1

Vol

//

Regard mesmérique

{2} {U}

Éphémère : aventure

Contrecarrez un sort ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour le Regard mesmérique. Le sort n'est pas contrecarré quand le Regard mesmérique se résout, mais vous exilez le Regard mesmérique quand même.

Fatalité prédite

{2} {W} {B}

Enchantement

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent non-jeton, non-terrain. Si ce joueur ne peut pas le faire, il se défausse d'une carte, il perd 2 points de vie, vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie, vous créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, puis vous sacrifiez la Fatalité prédite.

- Si la Fatalité prédite quitte le champ de bataille ou change de contrôle pendant que sa capacité est sur la pile, son effet a quand même lieu. Vous ne pourrez simplement pas la sacrifier si vous avez pour instruction de le faire.
- Si le joueur ne peut pas sacrifier de permanent et ne peut pas se défausser d'une carte, il perd toujours 2 points de vie, et le reste des effets de la Fatalité prédite a lieu.
- Si le joueur peut sacrifier un permanent non-jeton non-terrain, ce joueur doit le faire. Il ne peut pas choisir une issue fatale.
- Pendant votre entretien, vous pouvez sacrifier la Fatalité prédite pour sa propre capacité.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Fatalité prédite se déclenche deux fois pendant l'entretien d'une équipe. Dans l'ordre de votre choix, chacun de ces joueurs doit sacrifier un permanent. L'ensemble des conséquences ont lieu si ce joueur ne peut pas le faire, même si vous sacrifiez la Fatalité prédite au moment où sa première capacité déclenchée se résout.

Faucheur de la nuit

{5} {B} {B}

Créature : spectre

4/5

À chaque fois que le Faucheur de la nuit attaque, si le joueur défenseur a deux cartes ou moins en main, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

//

Moisson de peur

{3} {B}

Rituel : aventure

L'adversaire ciblé se défausse de deux cartes. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Si le Faucheur de la nuit attaque un planeswalker, le contrôleur du planeswalker est le joueur défenseur.

- Si le joueur défenseur a au moins trois cartes dans sa main au moment où le Faucheur de la nuit attaque, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Si ce joueur a au moins trois cartes dans sa main au moment où la capacité se résout, il n'acquiert pas le vol.
- Une fois que la capacité du Faucheur de la nuit s'est résolue, le nombre de cartes dans la main du joueur défenseur n'a plus d'importance. Le Faucheur de la nuit n'acquiert ni ne perd le vol si ce nombre change plus tard dans le tour.

Feu du dragon dévastateur

{1} {R}

Éphémère

Le Feu du dragon dévastateur inflige 3 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- L'effet de remplacement du Feu du dragon dévastateur exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s'applique à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé même si le Feu du dragon dévastateur ne lui inflige pas de blessures (probablement à cause d'un effet de prévention).

Feux de l'invention

{3} {R}

Enchantement

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

- Si un effet vous autorise ou vous instruit de lancer un sort pendant le tour d'un autre joueur, vous ne pouvez pas le faire. La restriction des Feux de l'invention a la priorité sur cette autorisation. De même, si un effet vous autorise ou vous instruit de lancer un troisième sort pendant votre tour, vous ne pouvez pas le faire.
- Les Feux de l'invention n'imposent aucune restriction pour jouer des terrains ou activer des capacités.
- Les Feux de l'invention regarderont l'ensemble du tour pour déterminer si vous avez déjà lancé deux sorts pendant ce tour, même si les Feux de l'invention n'étaient pas sur le champ de bataille quand ces sorts ont été lancés. Notamment, vous ne pouvez pas lancer les Feux de l'invention puis lancer deux sorts supplémentaires ce tour-ci ; si les Feux de l'invention étaient votre deuxième (ou même troisième ou quatrième) sort ce tour-ci, vous ne pouvez pas lancer un autre sort du tout.
- Si vous avez lancé un sort qui a été contrecarré, il compte toujours comme l'un de vos deux sorts.
- Vous pouvez choisir de payer le coût de mana ou un coût alternatif pour les sorts que vous lancez, même si leur coût converti de mana est inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux du Jet, vous devez les payer pour la lancer.
- Si un effet indique que vous pouvez lancer une carte que vous ne pourriez autrement pas lancer si vous payez un coût alternatif (comme le font les mots-clés relancer ou flashback), vous devez payer ce coût alternatif si vous utilisez cette autorisation pour lancer la carte. Vous ne pouvez pas choisir de la lancer autrement que sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez une carte deux fois pendant un tour (par exemple en la lançant en tant qu'aventure puis en la lançant depuis l'exil en tant que créature), vous avez lancé deux sorts.

Flûteur de rats

{1} {B}

Créature : humain et psychagogue

1/3

Les rats que vous contrôlez ont la menace.

{1} {B}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Rat.

{2} {B} {B}, {T}, sacrifiez trois rats : Acquérez le contrôle de la créature ciblée.

- L'effet de modification de contrôle de la dernière capacité du Flûteur de rats dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si le Flûteur de rats quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.

Folios des fantaisies

{1} {U}

Artefact

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main des joueurs.

{X} {X}, {T} : Chaque joueur pioche X cartes.

{2} {U}, {T} : Chaque adversaire met dans son cimetière, depuis le dessus de sa bibliothèque, un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans sa main.

- Il n'est pas possible de payer {X} {X} {2} {U} et d'activer les deux capacités des Folios des fantaisies. Vous devrez trouver un moyen de les dégager pour activer leurs deux capacités dans un même tour.
- Pour payer {X} {X}, choisissez une valeur pour X et payez deux fois cette quantité de mana.
- Si un joueur a moins de X cartes dans sa bibliothèque, ce joueur perd la partie après la résolution de la première capacité des Folios des fantaisies. Si chaque joueur perd la partie de cette manière, la partie se termine par un match nul.

Four de l'envoûteuse

{1}

Artefact

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous annoncez que vous activez la capacité du Four de l'envoûteuse et celui où vous sacrifiez une créature. En outre, personne ne peut tenter de retirer ou d'affaiblir la créature que vous voulez faire cuire.

Fourbe de Roncefort *(carte de deck de planeswalker)*

{1}{G}

Créature : orphe

2/2

{8} : Le Fourbe de Roncefort a une force et une endurance de base de 10/10 jusqu'à la fin du tour.

N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Oko.

- Le fait que vous contrôliez un planeswalker Oko est uniquement vérifié au moment où vous commencez à activer la capacité du Fourbe de Roncefort. Peu importe si Oko quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité ou plus tard pendant le tour.
- Les effets qui modifient la force et l'endurance du Fourbe de Roncefort sans les établir directement à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.

Frisson de probabilité

{1}{R}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

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

Fruit angoissant

{2} {B}

Rituel

Le joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Inflexible — Si au moins trois manas noirs ont été dépensés pour lancer ce sort, créez un jeton Nourriture.

(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

- Si au moins trois manas noirs ont été dépensés pour lancer le Fruit angoissant, vous créez une nourriture, même si vous faites qu'un autre joueur pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

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.

Funérailles festives

{4} {B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre cimetière.

- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où les Funérailles festives commencent à se résoudre. La force et l'endurance de la créature ciblée ne changent pas si d'autres cartes sont mises dans votre cimetière plus tard dans le tour.
- Les Funérailles festives sont encore sur la pile au moment où vous déterminez la valeur de X. Elles ne contribuent pas à la valeur de X.

Gadwick, le Brisquard

{X} {U} {U} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

- Si Gadwick arrive sur le champ de bataille sans avoir été lancé, ou s'il a été lancé pour un coût autre que son coût de mana, la valeur de X pour sa première capacité est 0.
- La deuxième capacité de Gadwick se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La capacité déclenchée de Gadwick ne se déclenche pas quand vous le lancez parce qu'il n'est pas encore sur le champ de bataille.

Gardien des fables

{3} {G} {G}

Créature : chat

4/5

À chaque fois qu'au moins une créature non-Humain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Si des créatures non-Humain que vous contrôlez infligent des blessures de combat à au moins deux joueurs en même temps, la capacité du Gardien des fables se déclenche pour chacun de ces joueurs.
- La capacité du Gardien des fables se déclenche même s'il subit des blessures mortelles en même temps que des créatures non-Humain que vous contrôlez infligent des blessures de combat à un joueur.
- Comme les créatures avec l'initiative infligent des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative, la capacité du Gardien des fables peut se déclencher deux fois pendant un combat si vos créatures infligent des blessures de combat à un joueur à différents moments.

Gargouille de Lothwain

{1}

Créature-artefact : gargouille

0/3

{4} : La Gargouille de Lothwain gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez activer la capacité de la Gargouille de Lothwain plusieurs fois pendant un tour, même si elle a déjà le vol.

Gargouille de Vantress

{1} {U}

Créature-artefact : gargouille

5/4

Vol

La Gargouille de Vantress ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur n'ait au moins sept cartes dans son cimetière.

La Gargouille de Vantress ne peut pas bloquer à moins que vous n'ayez au moins quatre cartes en main.

{T} : Chaque joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

- Si la Gargouille de Vantress attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
- Les restrictions de blocage et d'attaque de la Gargouille de Vantress sont uniquement vérifiées au moment où vous la déclarez comme créature attaquante ou bloqueuse. Si le joueur défenseur perd des cartes de son cimetière après que la Gargouille de Vantress attaque, ou si vous perdez des cartes de votre main après qu'elle bloque, elle reste au combat.

Garruk, chasseur maudit

{4} {B} {G}

Planeswalker légendaire : Garruk

5

0 : Créez deux jetons de créature 2/2 noire et verte Loup avec « Quand cette créature meurt, mettez un marqueur

« loyauté » sur chaque Garruk que vous contrôlez. »

-3 : Détruisez la créature ciblée. Piochez une carte.

-6 : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et ont le piétinement. »

- Si des blessures mortelles sont infligées à l'un des jetons Loup de Garruk en même temps que la loyauté de Garruk devient inférieure ou égale à 0, Garruk est mis dans votre cimetière avant que la capacité déclenchée du loup ne puisse le sauver.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Garruk essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous piochez toujours.

Géant craque-os

{2} {R}

Créature : géant

4/3

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

//

Piétineur

{1} {R}

Éphémère : aventure

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Piétineur empêche uniquement les blessures d'être prévenues par des effets qui utilisent spécifiquement le mot « prévenez ».
- La protection prévient les blessures, donc la protection ne pourra pas prévenir de blessures après la résolution de Piétineur. Cependant, cela n'autorise pas un sort ou une capacité à cibler illégalement, même si ce sort ou cette capacité devrait faire que des blessures sont infligées.
- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où Piétineur essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Les blessures peuvent être prévenues comme d'habitude.
- La capacité du Géant craque-os se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

- Si un sort cible le Géant craque-os plus d'une fois, sa capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

Géant de tige de haricot

{6} {G}

Créature : géant

/

La force et l'endurance du Géant de tige de haricot sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

//

Pas fertiles

{2} {G}

Rituel : aventure

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Géant de tige de haricot fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Glouton fièvresang

{1} {R}

Créature : glouton

2/1

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, le Glouton fièvresang gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si le Glouton fièvresang acquiert l'initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées, il inflige seulement les blessures de combat normales.

Goût de mort *(carte de Brawl Deck)*

{4} {B} {B}

Rituel

Chaque joueur sacrifie trois créatures. Vous créez trois jetons Nourriture. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- Au moment où le Goût de mort se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit trois créatures qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
 - Si un joueur contrôle trois créatures ou moins, ce joueur sacrifie chaque créature qu'il contrôle.
 - Vous créez trois jetons Nourriture, quel que soit le nombre de créatures sacrifiées, même si certains ou tous les joueurs n'ont pas sacrifié de créature.
-

Grand serpent de Lochmere

{4} {U} {B}

Créature : grand serpent

7/7

Flash

{U}, sacrifiez une île : Le Grand serpent de Lochmere ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{B}, sacrifiez un marais : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

{U} {B} : Exilez cinq cartes ciblées depuis le cimetière d'un adversaire. Renvoyez le Grand serpent de Lochmere depuis votre cimetière dans votre main.

N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Une île est un terrain avec le sous-type île, pas n'importe quel terrain avec une capacité de mana qui pourrait produire du mana bleu. Par exemple, le Sanctuaire mystique est une île, mais pas le Château Vantress. De la même manière, un marais est un terrain avec le sous-type marais, pas n'importe quel terrain avec une capacité de mana qui pourrait produire du mana noir.
- Activer la première capacité activée du Grand serpent de Lochmere après qu'il est devenu bloqué ne le fera pas devenir non-bloqué.
- Vous ne pouvez pas activer la dernière capacité du Grand serpent de Lochmere sans cibler cinq cartes dans le cimetière d'un seul adversaire.
- Si jusqu'à quatre des cartes ciblées sont des cibles illégales au moment où la dernière capacité du Grand serpent de Lochmere se résout, les cibles légales restantes sont exilées et le Grand serpent de Lochmere est renvoyé dans votre main.
- Si chaque carte ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Grand serpent de Lochmere se résout, la capacité entière ne se résout pas. Le Grand serpent de Lochmere n'est pas renvoyé.

Grenouillifier

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. *(Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)*

- Si la créature affectée acquiert une capacité après que Grenouillifier lui devient attaché, elle garde cette capacité.
- Grenouillifier remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C'est juste une grenouille bleue. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu'elle avait (comme artefact).
- Grenouillifier 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 que Grenouillifier devient attaché à une créature remplace cet effet.

- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui des Funérailles festives, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
- Grenouillifier peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l'effet de Grenouillifier fait que le permanent enchanté reste une créature 1/1 bleue Grenouille même après que l'effet temporaire expire.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si Grenouillifier lui devient attaché pendant ce tour-là.

Grimoire des légendes (*carte de Brawl Deck*)

{2}

Artefact

Le Grimoire des légendes arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « page » sur lui.

À chaque fois que votre commandant arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire des légendes.

{1}, {T}, retirez un marqueur « page » du Grimoire des légendes : Piochez une carte.

- Si vous contrôlez le commandant d'un autre joueur, vous ne mettez pas un marqueur « page » sur le Grimoire des légendes quand vous attaquez avec cette créature. De la même manière, si un autre joueur contrôle votre commandant, vous mettez toujours un marqueur « page » sur le Grimoire des légendes quand il attaque. (La page mentionne peut-être la choquante trahison de votre commandant.)

Grumgully, le généreux

{1} {R} {G}

Créature légendaire : goblin et shaman

3/3

Chaque autre créature non-Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- Une créature non-Humain qui devait arriver sur le champ de bataille sans aucun marqueur +1/+1 sur elle arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle.
 - Toute autre créature non-Humain qui arrive sur le champ de bataille en même temps que Grumgully ne gagne pas de marqueur +1/+1.
 - Si une créature non-Humain arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature Humain, elle ne gagne pas de marqueur +1/+1. De la même manière, si un humain arrive comme une créature non-Humain, elle gagne un marqueur +1/+1.
-

Hallebarde de Rosépine

{G}

Artefact : équipement

Quand la Hallebarde de Rosépine arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature non-Humain ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {5} ({5} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- S'il n'y a aucune créature à laquelle attacher la Hallebarde de Rosépine quand elle arrive sur le champ de bataille, elle reste simplement détachée.

Haut fait de Culmefer

{1} {R} {R} {R}

Rituel

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

- L'effet du Haut fait de Culmefer ne s'intéresse pas au nombre de sorts que vous avez lancé jusqu'ici pendant le tour. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus.
- L'effet du Haut fait de Culmefer ne vous autorise pas à lancer un sort que vous ne pourriez autrement pas lancer. Par exemple, si un effet indique que vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort à chaque tour, le Haut fait de Culmefer ne vous permet pas d'en lancer un deuxième.
- Si un effet vous autorise ou vous instruit de lancer un autre sort après que vous en avez lancé un de plus, vous ne pouvez pas le faire. La restriction du Haut fait de Culmefer a la priorité sur cette autorisation.
- L'effet du Haut fait de Culmefer ne vous empêche pas d'activer des capacités ou de jouer des terrains.

Horloge de minuit

{2} {U}

Artefact

{T} : Ajoutez {U}.

{2} {U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.

- Vous pouvez activer la capacité de mana de l'Horloge de minuit pour payer le coût de sa deuxième capacité.
- La dernière capacité de l'Horloge de minuit se déclenche après qu'au moins un marqueur a été mis sur elle si elle avait moins de douze marqueurs sur elle avant que ces marqueurs ne soient mis sur elle, et elle a au moins douze marqueurs sur elle ensuite.

- Si l'Horloge de minuit quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, elle n'est pas exilée.
- La première capacité déclenchée de l'Horloge de minuit se déclenche au début de chaque entretien, pas uniquement le vôtre. Dans une partie en Troll à deux têtes, une capacité qui se déclenche au début de chaque entretien plutôt qu'au début de l'entretien de chaque joueur ne se déclenche qu'une seule fois pendant l'entretien de chaque équipe.

Hospitalité selon Oko (*carte de deck de planeswalker*)

{3}{G}{U}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Oko, le finassier, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

- Vous pouvez lancer l'Hospitalité selon Oko même si vous ne contrôlez aucune créature. Vous cherchez simplement Oko, le finassier.
- L'Hospitalité selon Oko remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base des créatures à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de l'Hospitalité selon Oko remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui des Funérailles festives, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.

Il était une fois...

{1}{G}

Éphémère

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La première occasion que vous avez de lancer Il était une fois... est pendant l'entretien du premier joueur, avant que ce joueur puisse jouer un terrain.

Ils vécurent heureux...

{2} {W}

Enchantement

Quand Ils vécurent heureux... arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne 5 points de vie et pioche une carte.

Au début de votre entretien, s'il y a cinq couleurs parmi les permanents que vous contrôlez, s'il y a au moins six types de carte parmi les permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière, et si votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, vous gagnez la partie.

- La deuxième capacité déclenchée de Ils vécurent heureux... a une clause d'intervention « si » particulièrement longue. Cela signifie que toutes les conditions doivent être vraies au début de votre entretien. Vous devez contrôler des permanents des cinq couleurs, vos permanents et votre cimetière doivent contenir au moins six types de carte, et votre total de points de vie doit être suffisamment élevé. Sinon la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elles ne sont pas toutes vraies au moment où la capacité se résout, vous ne gagnez pas la partie.
- Les joueurs ne peuvent pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.
- Vous pouvez avoir un permanent qui a les cinq couleurs, ou les cinq couleurs peuvent être réparties sur n'importe quel nombre de permanents.
- Les terrains sont normalement des permanents incolores, même s'ils s'engagent pour du mana d'une certaine couleur.
- Les types de carte pouvant apparaître sur les permanents et les cartes de votre cimetière sont : artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel. Certaines extensions plus anciennes contiennent également des cartes tribales. Les super-types, comme légendaire et de base, ne sont pas des types de carte.
- Ignorez les caractéristiques alternatives d'une carte d'aventurier dans votre cimetière. Son type de carte alternatif n'est pas compté parmi les types de carte des cartes de votre cimetière.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Ils vécurent heureux... fait gagner deux fois 5 points de vie à chaque équipe.

Intruse aux boucles d'or

{G}

Créature : humain et berserker

1/2

À chaque fois que l'Intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

//

Bienvenue chez nous

{5} {G} {G}

Rituel : aventure

Créez trois jetons de créature 2/2 verte Ours. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité déclenchée de l’Intruse aux boucles d’or va sur la pile sans cible. Tant que cette capacité se résout, vous pouvez la sacrifier. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé à détruire. C’est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi... » puisque les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié l’Intruse aux boucles d’or, mais avant que l’artefact ou l’enchantement ne soit détruit.

Jet
{1} {R}
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la
créature sacrifiée à n’importe quelle cible.

- L’existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.
- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter d’intervenir sur les créatures que vous avez sacrifiées pour vous empêcher de lancer ce sort.

Jeunesse éternelle
{1} {B}
Rituel
Mettez n’importe quel nombre de cartes de créature
ciblées depuis votre cimetière au-dessus de votre
bibliothèque.
Piochez une carte.

- Vous choisissez l’ordre des cartes de créature que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque. Vous n’êtes pas contraint de révéler cet ordre aux autres joueurs. La carte qui finit au-dessus sera la carte que vous piocherez.
 - Vous pouvez lancer la Jeunesse éternelle sans cible si vous voulez seulement piocher une carte.
 - Si vous choisissez des cartes de créature ciblées et que ce sont des cibles illégales au moment où la Jeunesse éternelle essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
-

Joie des compagnons

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

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un au hasard.

Créez un jeton de créature rouge et blanche avec ces caractéristiques.

- 3/1 Humain et Guerrier avec le piétinement et la célérité.
- 2/1 Humain et Clerc avec le lien de vie et la célérité.
- 1/2 Humain et Gredin avec la célérité et « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

- Au moment où vous mettez la capacité déclenchée de la Joie des compagnons sur la pile, vous choisissez un mode au hasard. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quel jeton sera créé.

Joute

{1} {R}

Rituel

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. La créature que vous contrôlez gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour si c'est un chevalier. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Vous ne pouvez pas lancer la Joute à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- La créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+1 uniquement si c'est un chevalier au moment où la Joute se résout. Elle se bat toujours même si elle ne gagne pas +2/+1.
- Si une des cibles est illégale au moment où la Joute essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Joute essaie de se résoudre, aucune créature ne gagne +2/+1. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, elle gagne quand même +2/+1 jusqu'à la fin du tour si c'est un chevalier.

Kenrith, le roi réapparu (*carte promotionnelle Buy-a-Box*)

{4} {W}

Créature légendaire : humain et noble

5/5

{R} : Toutes les créatures acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

{1} {G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

{2} {W} : Le joueur ciblé gagne 5 points de vie.

{3} {U} : Le joueur ciblé pioche une carte.

{4} {B} : Mettez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

- La première capacité de Kenrith affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour n'acquièrent pas le piétinement ni la célérité.
- La dernière capacité de Kenrith peut cibler une carte de créature dans le cimetière de n'importe quel joueur. Son propriétaire contrôle la créature, et elle reste sur le champ de bataille même si vous quittez la partie.

Korvold, roi maudit par les fæes (*carte de Brawl Deck*)

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

Créature légendaire : dragon et noble

4/4

Vol

À chaque fois que Korvold, roi maudit par les fæes arrive sur le champ de bataille ou attaque, sacrifiez un autre permanent.

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur Korvold et piochez une carte.

- Si vous ne contrôlez pas d'autre permanent d'une manière quelconque, vous pouvez attaquer avec Korvold. Vous ne sacrifiez rien, et il n'y a aucune pénalité si vous ne pouvez pas le faire.
- La dernière capacité de Korvold est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de sacrifier des permanents, comme la première capacité déclenchée de Korvold.
- Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité de Korvold se résout avant ce sort ou cette capacité.
- Si vous sacrifiez Korvold, sa dernière capacité se déclenche. Vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous piochez une carte.
- Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n'est pas sacrifié.

Lance à griffe d'acier

{B} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement de chevalier {1}

Équipement {3}

- Le fait que la créature ciblée soit un chevalier est uniquement vérifié au moment où la capacité d'équipement de chevalier est activée et au moment où cette capacité se résout. Si la créature devient plus tard une créature non-Chevalier d'une manière quelconque, la Lance à griffe d'acier lui reste attachée.

Le Cercle de Loyauté

{4} {W} {W}

Artefact légendaire

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque chevalier que vous contrôlez.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

{3} {W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

- La capacité déclenchée du Cercle de Loyauté se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La capacité déclenchée du Cercle de Loyauté ne se déclenche pas quand vous le lancez parce qu'il n'est pas encore sur le champ de bataille.

Le Grand Cromlech

{7} {G} {G}

Artefact légendaire

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

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

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez, cette nouvelle force est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer Le Grand Cromlech, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer Le Grand Cromlech reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- Une fois que la dernière capacité de Le Grand Cromlech est déclenchée, vous piochez une carte même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la créature pour une raison quelconque (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille).

Le Miroir magique

{6} {U} {U} {U}

Artefact légendaire

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « connaissance » sur Le Miroir magique, puis piochez une carte pour chaque marqueur « connaissance » sur Le Miroir magique.

- Les cartes d'aventurier ne sont pas des cartes d'éphémère ou de rituel tant qu'elles sont dans votre cimetière.
- Si une carte double est à la fois une carte d'éphémère et une carte de rituel, elle n'est comptée qu'une seule fois pour la capacité de réduction de coût du Miroir magique.
- Si Le Miroir magique quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, la capacité utilise le nombre de marqueurs « connaissance » qu'il avait sur lui avant de quitter le champ de bataille pour déterminer combien de cartes vous piochez.

Les Scions royaux

{1} {U} {R}

Planeswalker légendaire : Will et Rowan

5

+1 : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

+1 : La créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

-8 : Piochez quatre cartes. Quand vous faites ainsi, Les Scions royaux infligent à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la première capacité des Scions royaux se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- La dernière capacité des Scions royaux va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous piochez quatre cartes. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi... » puisque vous choisissez une cible après avoir regardé les cartes que vous avez pioché.
- Si vous piochez moins de quatre cartes pendant la résolution de la dernière capacité des Scions royaux, leur capacité déclenchée de renvoi ne se déclenche pas.
- Si des effets de remplacement vous font piocher au moins cinq cartes pendant la résolution de la dernière capacité des Scions royaux, leur capacité déclenchée de renvoi se déclenche une seule fois, même si vous piochez huit cartes.

Longue-vue ensorceleuse

{2}

Artefact

Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Vous pouvez choisir le nom de carte de votre choix, même si cette carte n'a pas normalement de capacité activée. Vous n'êtes pas limité aux noms des cartes que vous avez vues dans la main de l'adversaire.
- Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton (comme Nourriture) à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.

- Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mots-clés (comme équipement et pilotage) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la dernière capacité de la Longue-vue ensorceleuse.
- Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La Longue-vue ensorceleuse affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, dans le cimetière et l'exil.

Maître d'épée amoureux

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

2/1

Lien de vie

//

Bonnes grâces

{B}

Rituel : aventure

Vous gagnez X points de vie et chaque adversaire perd

X points de vie, X étant le nombre de chevaliers que vous contrôlez.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, les Bonnes grâces font perdre deux fois X points de vie à l'équipe adverse après que vous avez gagné une fois X points de vie.

Mammoth d'épines (*carte de Brawl Deck*)

{5}{G}{G}

Créature : éléphant

6/6

Piétinement

À chaque fois que le Mammoth d'épines ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammoth d'épines se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la dernière capacité du Mammoth d'épines essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si le Mammoth d'épines n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Manteau des marées

{U}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+2.

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, attachez le Manteau des marées à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La capacité déclenchée du Manteau des marées peut cibler la créature à laquelle il est déjà attaché.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée du Manteau des marées essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Le Manteau des marées reste attaché à ce à quoi il était attaché ou reste détaché s'il n'était pas attaché.

Marchand du val

{2} {R}

Créature : humain et paysan

2/3

{2} {R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

//

Marchandage

{R}

Éphémère : aventure

Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Vous choisissez de quelle carte vous défausser, le cas échéant, pendant la résolution du Marchandage. Par contre, vous devez vous défausser d'une carte pour activer la capacité du Marchand du val.

Masse du valeureux (*carte de Brawl Deck*)

{2} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur

« charge » sur la Masse du valeureux et a la vigilance.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur

« charge » sur la Masse du valeureux.

Équipement {3}

- La créature équipée a la vigilance même si la Masse du valeureux n'a pas de marqueur « charge » sur elle.

Méchante marâtre

{3} {B}

Créature : humain et noble

4/2

Quand la Méchante marâtre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle inflige 2 blessures à une autre créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si la Méchante marâtre quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous pouvez toujours faire qu'elle inflige 2 blessures à une autre créature que vous contrôlez et piocher une carte.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de la Méchante marâtre, vous ne pouvez pas lui faire infliger 2 blessures plusieurs fois ou à plusieurs créatures pour piocher plus de cartes.

- Si les blessures infligées par la Méchante marâtre sont prévenues (par exemple parce que vous avez choisi de lui faire infliger 2 blessures à une créature qui a la protection contre le noir), vous piochez quand même une carte.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez quelle créature (le cas échéant) subit des blessures et celui où vous piochez une carte si vous en avez choisi une.

Méchant loup

{2} {G} {G}

Créature : loup

3/3

Quand le Méchant loup arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Sacrifiez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Méchant loup. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la première capacité du Méchant loup essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si le Méchant loup n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.
- Vous pouvez activer la dernière capacité du Méchant loup autant de fois que vous le voulez pendant que sa première capacité est sur la pile.
- Vous pouvez activer la dernière capacité du Méchant loup même s'il est déjà engagé.

Noyade dans le loch

{U} {B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort ciblé ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
- Détruisez une créature ciblée ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Ogre frappecrâne

{3} {R}

Créature : ogre

4/3

À chaque fois que l'Ogre frappecrâne inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défause d'une carte au hasard. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

- Si ce joueur a une carte en main, il s'en défausse au hasard (même si ce n'est pas vraiment du hasard). Le joueur pioche une carte.

Oko, le finassier (*carte de deck de planeswalker*)

{4} {G} {U}

Planeswalker légendaire : Oko

4

+1 : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

0 : Jusqu'à la fin du tour, Oko, le finassier devient une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

-7 : Jusqu'à la fin du tour, chaque créature que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 10/10 et acquiert le piétinement.

- Si Oko devient une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser une de ses capacités {T} (s'il en acquiert).
- Tant qu'Oko est une créature, il n'est pas un planeswalker. Les blessures qui lui sont infligées ne lui font pas perdre de loyauté.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la deuxième capacité d'Oko essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Les blessures qui devraient être infligées à Oko ne seront pas prévenues.
- Oko copie les valeurs imprimées sur la créature ciblée. Il ne copie pas les marqueurs sur cette créature ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui ont fait que la créature ciblée est devenue une créature si ce n'est normalement pas une créature.
- Si la créature ciblée copie quelque chose d'autre, Oko devient une copie de ce que cette créature copiait.
- La dernière capacité d'Oko n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne sont pas 10/10.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.

Oko, voleur de couronnes

{1} {G} {U}

Planeswalker légendaire : Oko

4

+2 : Créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

+1 : L'artefact ciblé ou la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

-5 : Échangez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

- Les effets des deuxième et troisième capacités d'Oko durent indéfiniment. Ils n'expirent pas pendant l'étape de nettoyage ou si vous ou Oko quittez la partie. La troisième capacité d'Oko n'expire pas si la force de la créature que vous prenez augmente au-dessus de 3 plus tard.
- Si la créature affectée acquiert une capacité après la résolution de la deuxième capacité d'Oko, elle garde cette capacité.
- La deuxième capacité d'Oko remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité d'Oko remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui des Funérailles festives, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
- La deuxième capacité d'Oko remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature affectée. C'est juste un élan vert. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu'elle avait (comme artefact).
- La deuxième capacité d'Oko peut cibler un permanent qui n'est un artefact ou une créature que temporairement, comme Oko, le finassier. Dans ce cas, l'effet fait que ce permanent reste une créature verte Élan même après que l'effet temporaire expire.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si la deuxième capacité d'Oko change son endurance pendant ce tour-là.
- Si l'un des permanents ciblés est une cible illégale quand la dernière capacité d'Oko se résout, l'échange n'aura pas lieu.
- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché. Acquérir le contrôle d'un équipement ne le fait pas se détacher, même si son nouveau contrôleur peut activer ses capacités d'équipement pendant sa phase principale.

Ondine désireuse

{1} {U}

Créature : ondin

3/2

Défenseur

{1} {U} : L'Ondine désireuse perd le défenseur et devient un humain jusqu'à la fin du tour.

- Tant que l'Ondine désireuse est un humain, ce n'est plus un ondin.

Opportunité de taille

{2} {G}

Rituel

Vous pouvez sacrifier deux nourritures. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 7/7 verte Géant. Sinon, créez trois jetons Nourriture. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- Vous choisissez de sacrifier deux créatures ou non au moment où l'Opportunité de taille se résout, pas au moment où vous la lancez.
- Vous ne pouvez pas sacrifier plus de deux nourritures pour créer plus d'un jeton Géant.

Paladin de Garenbrig

{4} {G}

Créature : géant et chevalier

4/4

Inflexible — Si au moins trois manas verts ont été dépensés pour lancer ce sort, le Paladin de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

Le Paladin de Garenbrig ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

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

Pantoufle de cristal

{1} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité.

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

- Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser une Pantoufle de cristal pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même combat.

Parangon Lancenoire

{1} {B}

Créature : humain et chevalier

3/1

Flash

Quand le Parangon Lancenoire arrive sur le champ de bataille, un chevalier ciblé acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Le Parangon Lancenoire peut être la cible de sa propre capacité déclenchée.

Passage merveilleux

Terrain

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

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

Pillards bonnets-rouges

{2} {R}

Créature : goblin et guerrier

3/2

À chaque fois que les Pillards bonnets-rouges attaquent, vous pouvez engager une créature non-Humain dégagée que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, les Pillards bonnets-rouges gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Pendant la résolution de la capacité des Pillards bonnets-rouges, vous ne pouvez pas engager plus d'une créature pour gagner +1/+1 plus d'une fois.
 - Engager une créature attaquante avec la vigilance pour payer le coût de la capacité des Pillards bonnets-rouges ne fait pas que cette créature quitte le combat ou arrête d'attaquer.
 - Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous choisissez d'engager une créature et celui où les Pillards bonnets-rouges gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement.
-

Piste de miettes

{1} {G}

Enchantement

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

- Pendant la résolution de la deuxième capacité déclenchée, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour regarder plus de cartes.
 - Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
-

Plongeon dans l'histoire

{5} {U} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si un adversaire a au moins sept cartes dans son cimetière.

Piochez quatre cartes.

- La réduction de coût du Plongeon dans l'histoire peut uniquement réduire son coût de {3}. Elle ne réduit pas le coût davantage si plus d'un adversaire a sept cartes dans son cimetière ou si un adversaire a quatorze carte dans son cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité du Plongeon dans l'histoire). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Plus costaud

{3} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

Inflexible — Si au moins trois manas verts ont été dépensés pour lancer ce sort, la créature que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne pouvez pas lancer Plus costaud à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- Si une des cibles est illégale au moment où Plus costaud essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où Plus costaud essaie de se résoudre, aucune créature ne gagne un marqueur +1/+1. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, elle gagne quand même un marqueur +1/+1 et acquiert l'indestructible le cas échéant.
- Comme les actions basées sur l'état ne détruisent pas une créature ayant des blessures mortelles marquées sur elle jusqu'à ce qu'un joueur reçoive la priorité, acquérir l'indestructible grâce à Plus costaud sauvera la créature si elle subit des blessures mortelles au combat.

Préservateur né des friches

{1} {G}

Créature : elfe et archer

2/2

Flash

Portée

À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur le Préservateur né des friches.

- Si vous payez {X} pendant que la capacité déclenchée du Préservateur né des friches se résout, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et se résout séparément. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi... » puisque les joueurs peuvent agir après que vous avez payé le mana mais avant que la créature gagne des marqueurs +1/+1.

Prince charmant

{1}{W}

Créature : humain et noble

2/2

Quand le Prince charmant arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Regard 2.
- Vous gagnez 3 points de vie.
- Exilez une autre créature ciblée que vous possédez.

Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

- Le troisième mode du Prince charmant peut cibler n'importe quelle créature que vous possédez, y compris celles qu'un autre joueur contrôle.
- 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. Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Princesse adorée

{W}

Créature : humain et noble

1/1

Lien de vie

La Princesse adorée ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

- Une fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Prise à revers

{W}

Éphémère

La Prise à revers inflige à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

- Comptez le nombre de créatures que vous contrôlez au moment où la Prise à revers se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées par la Prise à revers.
-

Prisonnière de la tour

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature sans le vol

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

- Si la créature enchantée acquiert le vol, la Prisonnière de la tour est mise dans votre cimetière en tant qu'action basée sur l'état. La créature ne sera plus coincée dans la tour quand elle perdra le vol.
- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la Prisonnière de la Tour.

Pulsion cupide

{u/b} {u/b} {u/b} {u/b}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous choisissez une carte non-terrain dans le cimetière ou la main de ce joueur et vous l'exilez. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- Si vous lancez une aventure avec la Pulsion cupide, c'est vous, pas le propriétaire de la carte, qui pouvez lancer la créature plus tard.
- L'effet de la Pulsion cupide ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, le sort ou le permanent que vous contrôliez grâce à l'effet de la Pulsion cupide est exilé.

Qui fut et qui sera

{3} {G}

Éphémère

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Mettez jusqu'à une autre carte ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Exilez

Qui fut et qui sera.

Inflexible — Si au moins trois manas verts ont été dépensés pour lancer ce sort, à la place renvoyez ces cartes dans votre main et exilez Qui fut et qui sera.

- Vous choisissez quelle carte sera renvoyée dans votre main et quelle carte mettre au-dessus de votre bibliothèque au moment où vous les choisissez comme cibles, pas au moment où Qui fut et qui sera se résout.

- Si l'une des deux cartes ciblées est une cible illégale au moment où Qui fut et qui sera se résout, mettez l'autre dans la zone appropriée et exilez Qui fut et qui sera. Si les deux cibles sont illégales, le sort ne se résout pas et vous n'exilez pas Qui fut et qui sera.

Ralliement pour le trône

{2} {W}

Éphémère

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

Inflexible — Si au moins trois manas blancs ont été dépensés pour lancer ce sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

- Vous créez des humains et gagnez des points de vie pendant que le Ralliement pour le trône se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Râtelier d'armement

{4}

Artefact

Le Râtelier d'armement arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Déplacez un marqueur +1/+1 du Râtelier d'armement sur la créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Reine des glaces

{2} {U}

Créature : humain et noble et sorcier

2/3

À chaque fois que la Reine des glaces inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

//

Fureur de l'hiver

{1} {U}

Rituel : aventure

Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

- Une créature qui a subi des blessures de combat de la Reine des glaces ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, même si elle était déjà engagée et même si la Reine des glaces quitte le champ de bataille avant cela (par exemple parce que cette créature a infligé des blessures de combat mortelles à la Reine des glaces).
- La Fureur de l'hiver peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Renard voletant

{1}{W}

Créature : renard

2/2

Tant que vous contrôlez un artefact ou un enchantement,
le Renard voletant a le vol.

- Le fait que le Renard voletant acquière le vol après avoir été bloqué ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que le Renard voletant devienne non-bloqué.
- Vous contrôlez les auras que vous mettez sur le champ de bataille attachées à un permanent que vous ne contrôlez pas.

Roi troll festoyant

{2}{G}{G}{G}{G}

Créature : troll et noble

7/6

Vigilance, piétinement

Quand le Roi troll festoyant arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, créez trois jetons Nourriture. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez sur le champ de bataille le Roi troll festoyant depuis votre cimetière.

N'activez cette capacité que pendant votre tour.

- Si vous mettez le Roi troll festoyant sur le champ de bataille depuis votre main sans le lancer, sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.
- Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille comme une copie du Roi troll festoyant, tel que le Clone, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche.

Rowan, étincelage intrépide (*carte de deck de planeswalker*)

{3} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Rowan

5

+1 : Jusqu'à une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

-2 : Ciblez jusqu'à deux créatures. Rowan, étincelage intrépide leur inflige 1 blessure à chacune. Ces créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

-9 : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième capacité de Rowan ne peut pas cibler la même créature deux fois pour lui infliger 2 blessures.
- Si une cible de la deuxième capacité de Rowan est une cible légale mais qu'un effet prévient les blessures qui devaient lui être infligées, cette créature ne peut quand même pas bloquer ce tour-ci.
- La troisième capacité de Rowan peut affecter des créatures que vous contrôlez déjà ou des créatures qui sont déjà dégainées. Elle les dégage le cas échéant et leur donne la célérité.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Sage des cascades

{4} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/5

À chaque fois que le Sage des cascades ou une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la première capacité du Sage des cascades se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Si plus d'une créature non-Humain arrivent sur le champ de bataille en même temps, la capacité du Sage des cascades se déclenche autant de fois. Vous résolvez les capacités l'une après l'autre ; vous ne piochez pas autant de cartes à la fois puis vous ne vous défaussez pas d'autant de cartes.

Sept nains

{1} {R}

Créature : nain

2/2

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.

Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un Sept nains peuvent devenir mortelles si un autre Sept nains que vous contrôlez quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

- La dernière capacité des Sept nains vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement en format Limité *Le trône d'Eldraine*, vous ne pouvez pas ajouter des exemplaires de Sept nains de votre collection personnelle, même s'ils en seraient très heureux.
- Si vous avez la chance d'ouvrir ou de drafter au moins huit Sept nains pendant un événement en format Limité, vous ne pouvez en mettre que sept exemplaires dans votre deck. Le reste est mis dans votre réserve.

Silençante

{1}{W}

Créature : peuple fée

1/2

Vol, lien de vie

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui meurent ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

- La Silençante affecte les capacités déclenchées d'une créature, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand cette créature arrive sur le champ de bataille ou meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité de la Silençante. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle reçoit quand même un marqueur +1/+1, et la Ligne ley du vide exile quand même les créatures qui devaient mourir.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une couleur avec le Chevalier de diamant, ne sont pas affectées.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » ne se déclenche pas si une créature-artefact meurt pendant que la Silençante est sur le champ de bataille.
- Une créature qui arrive sur le champ de bataille ou qui meurt en même temps que la Silençante (y compris la Silençante arrivant ou mourant elle-même) ne provoque pas le déclenchement des capacités.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature se déclenche toujours. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » se déclenche toujours.
- Une capacité qui se déclenche quand une carte quitte une zone (comme celle de Syr Konrad, le Sinistre) ne se déclenche pas si cette carte quitte la zone précédente parce qu'elle arrive sur le champ de bataille comme une créature.
- Vérifiez chaque permanent tel qu'il existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus qui s'y appliquent après qu'elle arrive ou avant qu'elle meure, pour déterminer si des capacités déclenchées seront empêchées d'être déclenchées. Par exemple, si un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt ne se déclenche pas.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » ne se déclenche pas si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche quand une carte est mise dans un cimetière « d'où qu'elle vienne » peut toujours se déclencher même si une créature meurt. Elle se déclenche si la capacité est celle d'une créature mourante qui se déclenche uniquement quand cette créature est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne,

si la Silençante est la carte mise dans un cimetière, ou si la Silençante quitte le champ de bataille en même temps que la créature mourante.

Silence assourdissant

{W}

Enchantement

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort non-créature par tour.

- Les joueurs peuvent lancer n'importe quel nombre de sorts de créature plus un sort non-créature à chaque tour.
 - Le Silence assourdissant regardera l'ensemble du tour pour déterminer si un joueur a déjà lancé un sort non-créature pendant ce tour-là, même si le Silence assourdissant n'était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Notamment, vous ne pouvez pas lancer le Silence assourdissant, puis lancer un autre sort non-créature ce tour-là.
 - Si vous avez lancé un sort non-créature qui a été contrecarré, vous ne pouvez pas lancer un autre sort non-créature pendant ce tour.
-

Syr Carah, l'Audacieuse

{3} {R} {R}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

À chaque fois que Syr Carah, l'Audacieuse ou qu'un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

{T} : Syr Carah inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Si Syr Carah ou un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à au moins deux joueurs en même temps, la première capacité de Syr Carah se déclenche pour chacun de ces joueurs.
 - La première capacité de Syr Carah se déclenche même si Syr Carah subit des blessures mortelles en même temps qu'elle ou qu'un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur.
 - Syr Carah ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
 - Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
 - Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil.
-

Syr Elenora, la Perspicace

{3} {U} {U}

Créature légendaire : humain et chevalier

*/4

La force de Syr Elenora, la Perspicace est égale au nombre de cartes dans votre main.

Quand Syr Elenora arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent Syr Elenora coûtent {2} de plus à lancer.

- La capacité qui définit la force de Syr Elenora fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Pour déterminer le coût total d'un sort d'un adversaire qui cible Syr Elenora, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que ce joueur paie, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de l'effet de Syr Elenora), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Syr Faren, le Marteau des Cromlechs

{G} {G}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/2

À chaque fois que Syr Faren, le Marteau des Cromlechs

attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne

+X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de Syr Faren.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée de Syr Faren se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si la force de Syr Faren change.
- Si Syr Faren quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Si la force de Syr Faren est négative au moment où sa capacité déclenchée se résout, X est considéré être 0.

Syr Gwyn, héroïne de Cendreval (*carte de Brawl Deck*)

{3} {R} {W} {B}

Créature légendaire : humain et chevalier

5/5

Vigilance, menace

À chaque fois qu'une créature équipée que vous

contrôlez attaque, vous piochez une carte et vous perdez

1 point de vie.

Les équipements que vous contrôlez ont équipement de chevalier {0}.

- La capacité déclenchée de Syr Gwyn se déclenche une fois par créature attaquante équipée, quel que soit le nombre d'équipements attachés à chacune de ces créatures.
- Les équipements que vous contrôlez ont toujours leurs propres capacités d'équipement en plus d'équipement de chevalier {0}.

- Le fait que la créature ciblée soit un chevalier est uniquement vérifié au moment où la capacité d'équipement de chevalier est activée et au moment où cette capacité se résout. Si la créature devient plus tard une créature non-Chevalier d'une manière quelconque, l'équipement lui reste attaché.
- Si Syr Gwyn quitte le champ de bataille après l'activation d'une capacité d'équipement de chevalier, cette capacité se résout toujours même si l'équipement a perdu cette capacité.

Syr Konrad, le Sinistre

{3} {B} {B}

Créature légendaire : humain et chevalier

5/4

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1} {B} : Chaque joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

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

Tacticienne d'Ardenval

{1} {W} {W}

Créature : humain et chevalier

2/3

Vol

//

Voltige vertigineuse

{1} {W}

Éphémère : aventure

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Si deux créatures sont choisies pour la Voltige vertigineuse et que l'une d'elles devient une cible illégale mais pas l'autre, la cible légale sera engagée et la Voltige vertigineuse sera exilée. Si les deux cibles sont illégales, la Voltige vertigineuse est mise dans votre cimetière.

Taillebraise

{4} {R} {R}

Artefact légendaire : équipement

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Équipement {3}

- Si vous lancez le Taillebraise en dehors de votre phase de combat, son coût ne sera pas réduit.
- S'il n'y a aucune créature à laquelle attacher le Taillebraise quand il arrive sur le champ de bataille, il reste simplement détaché.
- Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes ses créatures bloqueuses avec ses blessures de combat d'initiative, toutes ses blessures de combat normales sont attribuées au joueur ou au planeswalker que la créature attaque.

Talisman griffe de souhait

{1} {B}

Artefact

Le Talisman griffe de souhait arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».

{1}, {T}, retirez un marqueur « souhait » du Talisman griffe de souhait : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque. Un adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait. N'activez cette capacité que pendant votre tour.

- Une fois que le Talisman griffe de souhait est à court de marqueurs « souhait », il reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas activer sa dernière capacité du tout.
- Vous choisissez quel adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait pendant que sa capacité se résout. Si ce joueur quitte la partie plus tard, vous réacquerez le contrôle du Talisman griffe de souhait.

Tavernier de Bornemur

{G}

Créature : humain et paysan

1/1

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, piochez une carte. *(Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure d'abord.)*

- La capacité du Tavernier de Bornemur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Terrain de tournoi

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de chevalier ou d'équipement.

- Le mana produit par la deuxième capacité du Terrain de tournoi ne peut pas être dépensé pour activer des capacités, y compris des capacités d'équipement.
- Si un effet fait référence à un « sort de [sous-type] », il fait seulement référence à un sort qui a ce sous-type. Par exemple, la Charge des chevaliers est une carte avec « chevalier » dans son nom et qui avantage les chevaliers, mais ce n'est pas une carte de chevalier.

Torbran, Thane de Mont Rouge

{1} {R} {R} {R}

Créature légendaire : nain et noble

2/4

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

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

Tour de commandement (*carte de Brawl Deck*)

Terrain

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

- L'identité couleur de votre commandant est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant est dans une zone cachée (comme la main ou la bibliothèque), ou si un effet change sa couleur.
 - Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité de la Tour de commandement ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
 - Si vous n'avez pas de commandant, la capacité de la Tour de commandement ne produit pas de mana.
-

Tout ce qui brille
{1}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact
et/ou enchantement que vous contrôlez.

- Comme Tout ce qui brille est un enchantement, la créature enchantée reçoit généralement au moins +1/+1.
- Un permanent qui est à la fois un artefact et un enchantement n'est compté qu'une seule fois.
- Vous contrôlez toujours les auras que vous mettez sur le champ de bataille attachées à un permanent que vous ne contrôlez pas.

Tout minuscule
{U}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-0. Elle gagne -6/-0 à la
place tant que son contrôleur a au moins sept cartes dans
son cimetière.

- Tout minuscule vérifie le cimetière du contrôleur de la créature enchantée pour déterminer à quel point la créature enchantée est minuscule.

Transformation de Kenrith
{1}{G}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ
de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une
créature verte Élan avec une force et une endurance de
base de 3/3. *(Elle perd tous ses autres types de carte et
types de créature.)*

- Si la créature que la Transformation de Kenrith devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort dans sa totalité ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.
- Si la créature affectée acquiert une capacité après que la Transformation de Kenrith lui devient attachée, elle garde cette capacité.
- La Transformation de Kenrith remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer après que la Transformation de Kenrith devient attachée à une créature remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui des Funérailles festives, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.

- La Transformation de Kenrith remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C'est juste un élan vert. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu'elle avait (comme artefact).
- La Transformation de Kenrith peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, comme le Carrosse enchanté. Dans ce cas, l'effet de l'aura fait que le permanent enchanté reste une créature verte Élan même après que l'effet temporaire expire.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si la Transformation de Kenrith lui devient attachée pendant ce tour-là.

Transformation en citrouille

{3} {U}

Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

Inflexible — Si au moins trois manas bleus ont été dépensés pour lancer ce sort, créez un jeton Nourriture.

(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact :

Vous gagnez 3 points de vie. »)

- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Transformation en citrouille essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte, et vous ne créez pas une nourriture si vous avez dépensé trois manas bleus pour lancer le sort.

Traqueur de bois sauvage

{G}

Créature : elfe et guerrier

1/1

À chaque fois que le Traqueur de bois sauvage attaque ou bloque, si vous contrôlez une autre créature non-Humain, le Traqueur de bois sauvage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous ne contrôlez pas une autre créature non-Humain immédiatement après que le Traqueur de bois sauvage attaque ou bloque, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Peu importe que vous contrôliez une créature non-Humain entre ces événements, ou si vous en contrôlez toujours une plus tard dans le tour.

Trébuchet à soufre

{2} {R}

Créature-artefact : mur

1/3

Défenseur, portée

{T} : Le Trébuchet à soufre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois qu'un chevalier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez le Trébuchet à soufre.

- Si plus d'un chevalier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle à la fois, la dernière capacité du Trébuchet à soufre se déclenche pour chacun d'eux. Les joueurs peuvent agir, par exemple pour activer sa capacité activée, entre la résolution de chacune de ces capacités déclenchées.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée du Trébuchet à soufre fait qu'il inflige deux fois 1 blessure.

Trèfle porte-bonheur

{2}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée quand elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie en tant que créature.
- Le Trèfle porte-bonheur peut copier n'importe quel sort d'aventure, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- La capacité du Trèfle porte-bonheur et la copie qu'elle crée se résolvent toutes deux avant le sort d'aventure. Elles se résolvent même si le sort d'aventure est contrecarré avant que la copie ne soit créée.

Troll du ponceau

{3} {B} {B}

Créature : troll

8/8

Piétinement, célérité

Quand le Troll du ponceau arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée trois jetons de créature 0/1 blanche Chèvre.

Au début du combat pendant votre tour, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Troll du ponceau, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

- Si un joueur sacrifie une créature pour toute autre raison (par exemple parce que c'est une nourriture et que le joueur avait faim), la capacité du Troll du ponceau ne l'engage pas et ne vous fait pas gagner de points de vie ou piocher une carte.
- Quand la dernière capacité du Troll du ponceau se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit de sacrifier une créature ou non et quelle créature sacrifier le cas échéant, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps. Si au moins une créature a été sacrifiée de cette manière, le Troll du ponceau est engagé, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. Vous ne gagnez pas plus de points de vie et ne piochez pas plus de cartes si plus d'une créature a été sacrifiée.

Troll glouton (*carte de Brawl Deck*)

{2} {B} {G}

Créature : troll

3/3

Piétinement

Quand le Troll glouton arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaires que vous avez. (*Les jetons Nourriture sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

{1} {G}, sacrifiez un autre permanent non-terrain : Le Troll glouton gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez sacrifier un jeton Nourriture créé par la capacité déclenchée du Troll glouton pour payer le coût de sa capacité activée.
- Dans une partie multijoueurs, les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés par la capacité déclenchée du Troll glouton.

Turlupin, Maître farceur

{2} {B} {B}

Créature légendaire : peuple fée et gredin

3/3

Vol, célérité

À chaque fois que Turlupin, Maître farceur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez n'importe quel nombre —

- Chaque joueur se défausse d'une carte.
- Chaque joueur perd 1 point de vie et pioche une carte.
- Chaque joueur sacrifie une créature.

- Si vous le souhaitez, vous pouvez ne choisir aucun mode pour la capacité déclenchée de Turlupin, mais réfléchissez bien à ce qui pourrait vous en coûter de ne pas divertir quelqu'un qu'on surnomme le Maître farceur.
- Vous ne pouvez pas choisir un mode plus d'une fois.
- Vous pouvez choisir un mode même si certains ou tous les joueurs ne seront pas affectés.
- Pour chaque mode choisi, effectuez ce mode dans son intégralité avant de passer au mode suivant dans l'ordre imprimé sur la carte.
- Au moment où le premier mode est effectué, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
- Au moment où le troisième mode est effectué, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le deuxième mode de Turlupin fait perdre deux fois 1 point de vie à chaque équipe.

Vache troquée

{3} {W}

Créature : bovidé

3/3

Quand la Vache troquée meurt ou quand vous vous en défaussez, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- La capacité de la Vache troquée est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de vous en défausser ou de la sacrifier à chaque fois que vous le voulez ; vous avez besoin d'une autre raison pour vous en défausser ou provoquer sa mort.

Vengeance de l'envoûteuse

{1} {B} {B}

Rituel

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez un type de créature au moment où la Vengeance de l'envoûteuse se résout, pas au moment où vous la lancez. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez un type de créature et celui où ces créatures gagnent -3/-3.
- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « humain et chevalier », mais choisir « humain » est suffisant pour affecter un humain et chevalier. Les types de carte comme artefact ne peuvent pas être choisis ; pas plus que les super-types comme légendaire, et pas plus que les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme véhicule.
- La Vengeance de l'envoûteuse n'affecte que les créatures du type choisi qui sont sur le champ de bataille au moment où elle se résout. Cela inclut les créatures que vous contrôlez, les créatures avec la défense talismanique et les créatures avec la protection contre le noir. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent du type choisi plus tard pendant le tour ne gagnent pas -3/-3.

Vengeance des corbeaux

{3} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- La capacité déclenchée de la Vengeance des corbeaux se résout avant toute capacité que le joueur attaquant contrôle. Si cela fait perdre la partie au joueur attaquant, les capacités déclenchées de ce joueur ne se résolvent pas et aucune blessure de combat n'est infligée.
-

Vol de mémoire

{2} {B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Vous pouvez mettre, depuis l'exil, une carte avec une aventure que ce joueur possède dans le cimetière de ce joueur.

- Vous choisissez quelle carte d'aventurier exilée, le cas échéant, mettre dans le cimetière de ce joueur après avoir vu sa main. Vous pouvez le faire même si ce joueur n'a pas de cartes non-terrain dans sa main, ou même aucune carte du tout.
 - Le Vol de mémoire vous autorise à mettre n'importe quelle carte exilée face visible avec une aventure que ce joueur possède dans son cimetière, pas uniquement une qui a été lancée comme une aventure et exilée.
-

Voleur de riches

{1} {R}

Créature : humain et archer et gredin

2/2

Portée, célérité

À chaque fois que le Voleur de riches attaque, si le joueur défenseur a plus de cartes en main que vous, exilez la carte du dessus de sa bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec un gredin, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur du planeswalker est le joueur défenseur.
- Si le joueur défenseur n'a pas plus de cartes en main que vous immédiatement après que le Voleur de riches attaque, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Si ce joueur n'a pas plus de cartes en main au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Peu importe si ce joueur a un nombre de cartes inférieur ou égal à vous dans sa main entre ces deux événements, ou plus tard.
- La carte que le Voleur de riches exile est exilée face visible.
- Si le Voleur de riches quitte le champ de bataille, l'effet qui vous autorise à lancer la carte exilée si vous avez attaqué avec un gredin continue à s'appliquer, même pendant les tours suivants, tant que vous attaquez avec un gredin pendant ces tours suivants.
- Vous pouvez lancer la carte exilée si le gredin qui a attaqué est toujours au combat, s'il a quitté le combat, s'il a quitté le champ de bataille, ou même si le combat est terminé.
- Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.
- Si vous lancez une aventure avec le Voleur de riches, c'est vous, pas le propriétaire de la carte, qui pouvez lancer la créature plus tard.
- L'effet du Voleur de riches ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort et/ou permanent que vous contrôliez grâce à l'effet du Voleur de riches est exilé.

Yorvo, seigneur de Garenbrig

{G} {G} {G}

Créature légendaire : géant et noble

0/0

Yorvo, seigneur de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Puis, si la force de cette créature est supérieure à la force de Yorvo, mettez un autre marqueur +1/+1 sur Yorvo.

- La capacité déclenchée de Yorvo compare la force de la créature verte qui arrive sur le champ de bataille uniquement après avoir mis un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Si ce marqueur fait que la force de Yorvo est supérieure ou égale à la force de la créature qui arrive, il ne gagne pas un deuxième marqueur +1/+1.
- Si la créature verte qui arrive sur le champ de bataille meurt avant la résolution de la capacité déclenchée de Yorvo, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si Yorvo gagne un deuxième marqueur +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Le trône d'Eldraine, Les guildes de Ravnica, L'allégeance de Ravnica, La Guerre des Planeswalkers, Deck de planeswalker et Brawl Decks sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2019 Wizards.