

Notes de publication *Réalité fracturée*

Compilées par Jess Dunks et Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 22 juin 2026

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

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

Les section NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES contiennent des informations sur des situations courantes ou déroutantes impliquant des cartes de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Réalité fracturée* portant le code d'extension FRA sont autorisées dans les formats [Standard](#), [Pioneer](#) et [Modern](#), ainsi qu'en [Commander](#) et dans [d'autres formats](#).

Les nouvelles cartes Commander *Réalité fracturée* portant le symbole d'extension FRC sont autorisées dans les formats [Commander](#), [Legacy](#) et [Vintage](#). Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension FRC sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

L'extension *Réalité fracturée* inclut aussi des cartes Invités spéciaux avec le code d'extension SPG. Ces cartes réimprimées sont légales pour le jeu dans tous les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

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

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

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

Nouvelle mécanique : renforcer Jace

L'œil alerte de Jace scrute chaque recoin de l'Échovers, et ce n'est pas une image. Le visage encapuchonné de Jace est visible depuis n'importe où sur le campus de Hexhaven. La mécanique *renforcer Jace* représente son omniprésence et l'accroissement de sa puissance au sein de son nouveau domaine.

Ascension académique

{1} {W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Renforcez Jace 2. (*Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »*)

- Pour renforcer Jace N, si vous ne contrôlez pas de jeton de planeswalker Jace, créez un jeton de planeswalker bleu Jace avec 0 loyauté, « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. » Choisissez un jeton de planeswalker Jace que vous contrôlez. Mettez N marqueurs « loyauté » sur lui.
- Renforcer Jace ne vous permet pas de mettre de marqueurs « loyauté » sur les planeswalkers Jace non-jetons. Cependant, si vous contrôlez un jeton de planeswalker Jace que vous avez obtenu d'une autre manière (par exemple un effet qui crée un jeton qui est une copie d'un permanent), renforcer Jace met des marqueurs « loyauté » sur ce jeton.
- Si vous contrôlez un jeton de planeswalker Jace, vous ne pouvez pas choisir d'en créer un nouveau quand vous renforcez Jace. Vous devez mettre les marqueurs « loyauté » sur votre jeton de planeswalker Jace existant. Dans les rares cas où vous contrôleriez plusieurs jetons de planeswalker Jace, vous choisissez sur lequel mettre les marqueurs « loyauté ».
- Certains sorts et capacités qui renforcent Jace peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne renforcez pas Jace.

Nouveau jeton prédéfini : boiscœur

Les étudiants de Konstrari construisent d'impressionnants automates qu'ils animent avec des cristaux de *boiscœur* faits à partir d'énergie condensée de ligne ley. Nous vous offrons le pouvoir de créer vous aussi ces cristaux, avec le nouveau jeton prédéfini Boiscœur.

Aerid Konstrari

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

Créature légendaire : ancêtre et sphinx

5/4

Vol

Quand Aerid Konstrari arrive ou meurt, créez un jeton Boiscœur. (*C'est un artefact rouge et vert avec « {T} : Ajoutez {R} ou {G}. »*)

{6} : Créez un jeton Boiscœur. Puis Aerid Konstrari gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- Les jetons Boiscœur sont une sorte de jeton prédéfini. Chacun est un artefact rouge et vert avec le sous-type d'artefact boiscœur et la capacité « {T} : Ajoutez {R} ou {G}. »

Retour de mécanique : cartes de préparation

Retour d'action mot-clé : préparer

Les cartes de préparation ont fait leur apparition récemment dans *Les secrets de Strixhaven*, et elles sont de retour dans cette extension. Les étudiants de Hexhaven ont aussi appris à *préparer* des sorts que vous pouvez lancer quand ils sont sur le champ de bataille. Mais contrairement aux étudiants de Strixhaven, de nombreuses créatures utilisent les mêmes sorts de préparation.

Rappeleuse de la lignée

{1} {B}

Créature : vampire et psychagogue

2/2

Au début de chaque étape de fin, si au moins trois créatures sont mortes ce tour-ci, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Faim ancestrale

{B}

Éphémère

Un joueur ciblé pioche 3 cartes et perd 3 points de vie.

Devineresse de la victoire

{U}

Créature : nain et sorcier

1/1

Cette créature arrive préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

À chaque fois que vous appliquez le regard ou que vous surveillez, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

//Prep//

Débobiner l'histoire

{1} {U}

Rituel

Renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 dans la main de son propriétaire. Surveillez 1.

- Les cartes de préparation peuvent uniquement être lancées avec leurs caractéristiques de base.
- Une carte de préparation est une carte de créature dans toutes les zones. Par exemple, tant qu'elle est dans votre cimetière, la Devineresse de la victoire est une carte de créature bleue avec une valeur de mana de 1. Elle ne peut pas être ciblée par la capacité déclenchée du Mage lance-ardillon (« Quand cette créature arrive, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. »).
- Au moment où un effet fait qu'une créature avec un sort de préparation devient préparée (y compris les effets qui indiquent qu'une créature « arrive préparée »), le contrôleur de cette créature crée une copie du sort de préparation de cette créature en exil. Cette copie reste en exil tant que ce permanent est sur le champ de bataille et qu'il est préparé. Le contrôleur de cette créature peut lancer cette copie tant qu'elle reste en exil. Au moment où il la lance, cette créature cesse d'être préparée.
- Seul le contrôleur actuel d'une créature préparée peut lancer la copie de son sort de préparation en exil. Peu importe qui possède cette créature ou qui la contrôlait quand elle est devenue préparée.

- Bien que les copies des sorts dans des zones autres que la pile cessent d'exister quand les actions basées sur l'état sont vérifiées, ceci ne s'applique pas aux copies des sorts de préparation en exil qui ont été créées au moment où une créature est devenue préparée.
- Être préparé n'est pas une valeur copiable. Si un permanent devient une copie d'une créature préparée, il n'est pas préparé. Ce permanent a cependant les caractéristiques alternatives, et un autre effet peut le faire devenir préparé plus tard.
- Si une créature préparée perd toutes ses capacités, elle reste préparée, et rien n'arrive à ses caractéristiques alternatives ou à la copie de son sort de préparation en exil.
- Si une créature préparée arrête d'être une créature, elle reste préparée, et la copie de son sort de préparation reste en exil. Le contrôleur de ce permanent peut toujours le lancer. C'est aussi vrai si une créature préparée devient une copie d'autre chose, même s'il s'agit d'un permanent sans sort de préparation.
- Une créature sans sort de préparation ne peut pas devenir préparée.
- Une créature avec un sort de préparation ne peut pas devenir préparée plus d'une fois en même temps. Par exemple, disons que la Rappeluse de la lignée est sur le champ de bataille et qu'elle est préparée. Pendant le tour actuel, trois créatures meurent. Au début de l'étape de fin, la dernière capacité de la Rappeluse de la lignée se déclenche. Quand cette capacité se résout, étant donné que la Rappeluse de la lignée est déjà préparée, la capacité ne la fait pas devenir préparée une deuxième fois et ne crée pas de deuxième copie de la Faim ancestrale dans l'exil.
- Si un effet fait qu'une créature devient dépréparée, une créature préparée cesse d'être préparée et la copie associée de son sort de préparation en exil cesse d'exister. Si elle n'était pas préparée à ce moment-là, rien ne se passe.
- Si un effet vous demande de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom du sort de préparation alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une copie d'un sort de préparation depuis l'exil ne revient pas à le lancer pour un 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 une copie d'un sort de préparation lancé depuis l'exil.
- La création d'une copie d'un sort de préparation d'une créature en exil ignore les exceptions de copie appliquées à cette créature qui devraient affecter les valeurs copiables de ce sort. Par exemple, disons qu'un joueur lance l'Homologue croassant (un rituel qui dit « Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-Grenouille ciblée, excepté que c'est une grenouille 1/1 verte. ») ciblant la Devineresse de la victoire. La copie jeton de la Devineresse de la victoire arrive préparée comme une créature 1/1 verte Grenouille, mais la copie de Débobiner l'histoire dans l'exil est encore un rituel bleu. La copie de Débobiner l'histoire n'est ni verte, ni une créature, ni une grenouille, et elle n'a pas de force ni d'endurance.
- Si un sort de préparation avec au moins une cible n'a pas de cibles légales quand il essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Comme le sort a été lancé, le permanent associé n'est pas encore préparé.

Retour de mécanique : flashback

L'Échovers a sa propre histoire et son propre avenir, mais certaines choses ne changent pas. Par exemple, vous connaissez peut-être la mécanique de *flashback* qui fait son retour, et qui offre aux cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière une autre chance d'agir sur la partie.

Incursion bestiale

{3} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête avec le piétinement.

Flashback {5} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *RÉALITÉ FRACTURÉE* :

Ajani implacable

{4} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Ajani

5

À chaque fois que vous activez une capacité de loyauté, créez un jeton de créature 2/2 incolore Sorcier et Soldat appelé Cadet.

+1 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

-2 : Défaussez-vous de votre main, puis piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

-3 : Ajani inflige 4 blessures à chaque créature, excepté les jetons que vous contrôlez.

- Le jeton de créature créé par la première capacité d'Ajani arrive toujours sur le champ de bataille avant que la capacité de loyauté qui a provoqué son déclenchement ne se résolve. Ce qui veut surtout dire que si vous activez sa première capacité de loyauté, le jeton créé gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Ajani résolu

{1} {W}

Planeswalker légendaire : Ajani

2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur « loyauté » sur Ajani.

0 : Vous gagnez 1 point de vie.

-4 : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et

Soldat appelé Frère de bande d'Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton. »

-10 : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. »

- Si plus d'une créature que vous contrôlez avec le lien de vie inflige des blessures de combat en même temps, vous gagnez des points de vie autant de fois, et la première capacité d'Ajani (ainsi que la capacité du Frère de bande d'Ajani) se déclenche autant de fois.
- Contrairement à la carte Frère de bande d'Ajani, le jeton n'a pas de coût de mana. Sa valeur de mana est 0.
- Si le Frère de bande d'Ajani subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.

Annexe de Fortefin

Terrain

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

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Annexe de Konstrari

Terrain

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

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

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Annexe de Plumedard

Terrain

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

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

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.
-

Annexe de Théorix

Terrain

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

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

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.
-

Annexe de Vivefleur

Terrain

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

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.
-

Approche du sphinx

{1}{U}{U}

Éphémère

Piochez deux cartes. Vous pouvez ensuite exiler ce sort et quatre cartes appelées Approche du sphinx de votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Sphinx, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du sphinx.

- La dernière capacité de l'Approche du sphinx 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 *Réalité fracturée* en Limité, vous ne pouvez pas ajouter de cartes appelées Approche du sphinx de votre collection personnelle.
-

Avatar des échos bourgeonnants

{G} {U}

Créature : avatar

2/3

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, renforcez Jace 2. (*Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »*)
Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-10] :
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque terrain que vous contrôlez. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a gagné.

Brutalité forcée

{1} {G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible qu'un adversaire contrôle, créature ou planeswalker.
 - Un planeswalker ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa loyauté à une cible qu'un adversaire contrôle, créature ou planeswalker.
- La force de la créature ou la loyauté du planeswalker est vérifiée au moment où le sort se résout. Si cette créature ou ce planeswalker n'est plus sur le champ de bataille au moment où le sort se résout, aucune blessure n'est infligée.

Canopée du Roulis

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

À chaque fois qu'une forêt que vous contrôlez arrive, si vous contrôlez au moins cinq autres forêts, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {G}.

- La capacité déclenchée de la Canopée du Roulis a une « clause d'intervention 'si' ». Cela signifie (1) que la capacité ne se déclenche pas à moins qu'au moment où une forêt arrive sous votre contrôle, vous contrôliez au moins cinq forêts autres que cette nouvelle forêt, et (2) que la capacité ne fait rien si vous contrôlez moins de cinq forêts autres que cette nouvelle forêt au moment où elle se résout.
- Si une forêt que vous contrôlez quitte le champ de bataille entre le moment où la deuxième capacité de la Canopée du Roulis se déclenche et le moment où elle se résout, vérifiez si c'est la forêt qui a déclenché la capacité de la Canopée du Roulis ou non. Si c'est le cas, le compte de la Canopée du Roulis n'est pas affecté. Sinon, le compte de la Canopée du Roulis est réduit de un.

- Si plusieurs forêts arrivent sous votre contrôle en même temps, la deuxième capacité de la Canopée du Roulis peut se déclencher autant de fois. Chaque capacité prend en considération les autres forêts qui sont arrivées en même temps que celle qui a causé son déclenchement.

Chandra, torche de la défiance

{2} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

4

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas,

Chandra inflige 2 blessures à chaque adversaire.

+1 : Ajoutez {R} {R}.

-3 : Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

- Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains. Si la carte exilée par la première capacité de Chandra est une carte de terrain, vous ne pouvez pas la jouer et Chandra inflige 2 blessures à chaque adversaire.
- Si vous lancez la carte exilée, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité de Chandra. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») ne le sont pas.
- Vous payez les coûts de la carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme le coût d'urgence à la place du coût de mana de la carte.
- Les capacités de loyauté ne peuvent pas être des capacités de mana. La deuxième capacité de Chandra utilise la pile, et il est possible de la contrecarrer ou d'y répondre. Comme toutes les capacités de loyauté, elle ne peut être activée qu'une seule fois par tour, pendant votre phase principale, quand la pile est vide, et uniquement si aucune autre capacité de loyauté du planeswalker n'a été activée ce tour-ci.
- L'emblème créé par la dernière capacité de Chandra est incolore. Les blessures qu'il inflige sont de source incolore.
- La capacité de l'emblème de Chandra se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Chandra inflige un total de 4 blessures à l'équipe adverse.

Chirurgienne greffeuse

{2} {W}

Créature : humain et clerc

2/2

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

Quand cette créature meurt, mettez ses marqueurs sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

- La deuxième capacité de la Chirurgienne greffeuse met tous les marqueurs qui étaient sur la Chirurgienne greffeuse sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.

- La deuxième capacité de la Chirurgienne greffeuse ne vous fait pas déplacer des marqueurs depuis la Chirurgienne greffeuse sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que la Chirurgienne greffeuse avait sur elle quand elle est morte.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé (une carte de l'extension *Ikorla : la terre des béhémots*) quand la Chirurgienne greffeuse meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si la Chirurgienne greffeuse a des marqueurs -1/-1 sur elle quand elle meurt, cette capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur la Chirurgienne greffeuse en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins, sa deuxième capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'elle avait quand elle est morte ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la créature ciblée.

Confident éclairé

{1}{W}

Créature : kor et clerc

2/1

Lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, surveillez 1. Si vous mettez dans votre cimetière de cette manière une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci, mettez cette carte dans votre main.

- La capacité du Confident éclairé vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Une fois que votre étape de fin commence, il est trop tard pour gagner des points de vie afin de provoquer le déclenchement de cette capacité. Cependant, la dernière partie de la capacité vérifie combien de points de vie vous avez gagnés au moment où la capacité se résout, ce qui veut dire que vous pouvez quand même gagner d'autres points de vie pendant que la capacité est sur la pile pour mettre plus facilement une carte dans votre main.
- Si une carte dans votre cimetière a X dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Contreforts hantés

Terrain

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

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

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

Crescendo brûlant

{1} {R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre (généralement parce qu'elle a quitté le champ de bataille en réponse), le sort ne se résout pas. Aucune carte n'est exilée.
-

Danitha, lance d'angoisse

{2} {B}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/2

Initiative

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible un adversaire ou une créature qu'un adversaire contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Danitha.

- La capacité déclenchée de Danitha se déclenche une seule fois par sort qui cible un adversaire ou une créature qu'un adversaire contrôle, peu importe combien de cibles ce sort a.
 - La dernière capacité de Danitha se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Devineresse de la victoire

{U}

Créature : nain et sorcier

1/1

Cette créature arrive préparée. *(Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.)*

À chaque fois que vous appliquez le regard ou que vous surveillez, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

//Prep//

Débobiner l'histoire

{1} {U}

Rituel

Renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 dans la main de son propriétaire. Surveillez 1.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Échos violents

{2} {R} {R}

Éphémère

Les Échos violents infligent 6 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un surplus de blessures a été infligé à ce permanent de cette manière, renforcez Jace X, X étant ce surplus de blessures. *(Mettez autant de marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)*

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si le nombre de blessures qui lui est infligé est supérieur au nombre de blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
- Pour un planeswalker, un surplus de blessures signifie un nombre de blessures supérieur à la loyauté de ce planeswalker (le nombre de marqueurs « loyauté » qu'il a sur lui).

Écrabouilleur artisanal

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

Créature-artefact : sanglier et construction

7/5

Piétinement

Quand cette créature arrive, choisissez deux —

- Cette créature inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
 - Créez un jeton de créature 2/2 incolore Sorcier et Soldat appelé Cadet.
 - Piochez une carte.
- Si le premier mode est choisi et que la créature ou le planeswalker ciblé devient une cible illégale avant la résolution de la capacité, la capacité est retirée de la pile et aucun de ses autres effets n'a lieu.

Emrakul, la Fatalité exigeante

{10}

Créature légendaire : eldrazi

12/12

Quand vous lancez ce sort, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Vol, piétinement

Parade — Sacrifiez trois permanents.

{3}, exilez cette carte depuis votre main : Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {C} {C} » jusqu'à ce que cette carte soit lancée depuis l'exil. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée.

- Vous pouvez utiliser la capacité de mana qu'Emrakul accorde au terrain pendant que vous lancez Emrakul depuis l'exil.
- Si Emrakul est retiré de l'exil sans être lancé, le terrain continue d'avoir cette capacité.

Experte en cryothéorie

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

2/1

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

{3} {U}, exilez cette carte de votre cimetière : Engagez une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

- La créature ciblée n'a pas besoin d'être dégagée pour recevoir un marqueur « étourdissement ».

Extrapoler l'impossible

{1} {B}

Rituel

Vous pouvez révéler exactement deux cartes avec des noms différents que vous possédez en dehors de la partie.

Un adversaire en choisit une. Vous mettez cette carte dans votre main.

- L'autre carte reste en dehors de la partie.
- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Dans les événements en format Limité, votre réserve inclut également un nombre arbitraire de terrains de base. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Fblthp, impossiblement égaré

{1} {U}

Créature légendaire : homoncule

1/1

Quand au moins un de vos adversaires subit des blessures de combat pendant votre tour, piochez deux cartes. Si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie. Le propriétaire de Fblthp le mélange dans sa bibliothèque. (*Si vous piochez dans une bibliothèque vide de cette manière, vous gagnez quand même la partie.*)

- Perdre la partie pour avoir pioché dans une bibliothèque vide a lieu en tant qu'action basée sur l'état. À certains moments (généralement après que chaque sort et chaque capacité se sont résolus), le jeu vérifie si des actions basées sur l'état doivent être exécutées, puis les exécute. Comme la capacité de Fblthp vous fait gagner la partie pendant que cette capacité est encore en train de se résoudre, ceci a lieu avant que les actions basées sur l'état ne soient vérifiées et exécutées. Notamment, piocher des cartes dans une bibliothèque vide à tout autre moment où Fblthp est sur le champ de bataille vous fera quand même perdre la partie.

Frimas, esprit d'équipe

{4} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/3

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

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Engager une créature dégagée qui attaque ou bloque pour convoquer un sort ne fait pas que cette créature arrête d'attaquer ou de bloquer.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature est engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Comme la convocation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.
- Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paie {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.
- La dernière capacité de Frimas se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Germination de recrues

{2} {W}

Éphémère

Créez X jetons de créature 2/2 incolore Sorcier et Soldat appelés Cadet, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La Germination de recrues compte la quantité de points de vie totale gagnée sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie et gagné 3 points de vie plus tôt pendant le tour, vous créez trois jetons.
-

Ghalta l'immuable

{8} {W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

0/7

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

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

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

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez (peut-être parce que vous contrôlez une créature dont l'endurance est déterminée par le nombre de cartes dans votre main), cette nouvelle endurance est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer Ghalta l'immuable, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer Ghalta reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- La valeur de mana de Ghalta l'immuable ne change pas, quelle que soit l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
- La capacité de réduction de coût de Ghalta l'immuable ne peut pas réduire le coût total pour lancer le sort à moins de {W}.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de réduire l'endurance des créatures que vous contrôlez.
- La dernière capacité de Ghalta l'immuable ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d'une créature ».

Ghalta l'invincible

{8} {G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

8/8

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

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

- 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 (peut-être parce que vous contrôlez une créature dont la force est déterminée par le nombre de cartes dans votre main), cette nouvelle force est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer Ghalta l'invincible, 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 Ghalta reste celui que vous avez déterminé précédemment.

- La valeur de mana de Ghalta l'invincible ne change pas, quelle que soit la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
 - La capacité de réduction de coût de Ghalta l'invincible ne peut pas réduire le coût total pour lancer le sort à moins de {G}.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de réduire la force des créatures que vous contrôlez.
-

Guetteur du Sanctum

{2} {B}

Créature : horreur

3/2

Quand cette créature arrive, renforcez Jace 1.

Les planeswalkers que vous contrôlez ne sont pas mis dans les cimetières de leurs propriétaires parce qu'ils ont une loyauté de 0.

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [+2] : Ce planeswalker inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie. »

- Si un planeswalker que vous contrôlez a zéro marqueur « loyauté » pendant que vous contrôlez le Guetteur du Sanctum, il n'est pas mis dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez toujours activer les capacités de ce planeswalker qui coûtent [0] ou qui ajoutent des marqueurs en tant que coût, comme celle accordée par le Guetteur du Sanctum.
 - Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.
-

Hortomancien inébranlable

{1} {W}

Créature : humain et clerc

2/1

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

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

- Si au moins deux créatures que vous contrôlez avec le lien de vie infligent des blessures de combat en même temps, la dernière capacité se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.
 - Si l'Hortomancien inébranlable subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.
-

Interprète sinistre

{B} {R}

Créature : zombie et barde

2/2

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

{B} {R} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, cette carte avec un marqueur « fatalité » sur elle. N'activez que si un adversaire a subi des blessures non-combat ce tour-ci. (*Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.*)

- L'Interprète sinistre n'a pas besoin d'avoir été dans votre cimetière au moment où les blessures ont été infligées. Par exemple, si vous lancez un sort qui inflige des blessures à un adversaire avant le combat, puis que l'Interprète sinistre meurt à cause de blessures de combat, vous pouvez activer sa capacité le même tour.

Jardiniser

{1} {G} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « charge » sur cet enchantement.

Au début de votre première phase principale, ajoutez

{G} pour chaque marqueur « charge » sur cet enchantement.

- Si Jardiniser n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs qu'il avait sur lui au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de {G} à ajouter.

Jiang Yanggu, seul

{4} {R}

Créature légendaire : humain et berserker

4/4

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

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque un joueur seule, défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque carte dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci.

- Une créature attaque un joueur seule si aucune autre créature n'est déclarée comme attaquant qui attaque ce joueur. Peu importe si d'autres créatures sont déclarées comme attaquants qui attaquent des planeswalkers que ce joueur contrôle, des batailles qu'il protège, ou d'autres joueurs.
-

Karn, défenseur d'argent

{2}

Créature-artefact légendaire : golem

1/3

Les artefacts et les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- Les effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne sont pas affectés. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive » sont des effets de remplacement.
- L'événement déclencheur ne doit pas forcément spécifier que ce sont des artefacts ou des créatures qui arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, la Traqueuse infatigable a une capacité qui dit « À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, enquêtez. » Si un terrain-artefact ou un terrain-créature que vous contrôlez arrive, cette capacité ne se déclenche pas. Si un terrain non-artefact, non-créature que vous contrôlez arrive, la capacité se déclenche.
- Vérifiez l'existence du permanent sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront. Par exemple, si vous contrôlez l'Opalescence, qui dit, entre autres « Chaque autre enchantement non-aura est une créature », chaque enchantement est une créature quand il arrive sur le champ de bataille et il ne provoque pas le déclenchement des capacités déclenchées.
- Si Karn, défenseur d'argent et un autre artefact ou une autre créature arrivent sur le champ de bataille en même temps, aucun des deux ne provoque le déclenchement des capacités déclenchées en arrivant sur le champ de bataille.

Kiora de sel et de sable

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et noble

2/4

À chaque fois que vous attaquez, si vous avez activé une capacité de loyauté ce tour-ci, dégagez une créature attaquante ciblée. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-8] : Créez un jeton de créature 8/8 bleue Léviathan avec la défense talismanique. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.
-

Koth de la ferme

{2} {W}

Créature légendaire : humain et citoyen

2/3

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois qu'une plaine que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- Quand une plaine que vous contrôlez arrive, les deux capacités de Koth se déclenchent. Dans ce cas, le contrôleur de Koth détermine dans quel ordre ces capacités sont placées sur la pile.

Kraken verdoyant

{4} {G} {G} {G}

Créature : plante et kraken

6/6

Au début de l'entretien de chaque joueur, vous créez un jeton de créature-terrain 3/3 verte Forêt et Tentacule. *(Il*

a « {T} : Ajoutez {G}. » Il est affecté par le mal d'invocation jusqu'à votre prochain tour.)

- Même s'il a le type de terrain forêt, le terrain créé n'est pas un terrain de base.

Le Théoricien, Jace Beleren

{2} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Jace

3

Au début de l'étape de pioche de chaque adversaire, vous piochez une carte.

+1: Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion.

-2: Pour chaque adversaire, renvoyez jusqu'à un artefact ciblé ou une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

-6: Piochez trois cartes. Puis mettez X marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez, X étant le nombre de cartes dans votre main.

- Votre adversaire pioche la carte qu'il pioche normalement pendant son étape de pioche avant que vous ne piochiez une carte avec la première capacité de Jace.

Lyra, archange de l'aube

{2} {W}

Créature légendaire : ange et chevalier

3/3

Vol

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

- Si au moins deux créatures que vous contrôlez avec le lien de vie infligent des blessures de combat en même temps, la dernière capacité de Lyra se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

- Si un ange que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de la capacité de Lyra à temps pour le sauver.

Machinations de Jace

{2} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers Jace que vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Renforcez Jace 8. *(Mettez huit marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)*

- Vous ne pouvez quand même activer qu'une seule capacité de loyauté de chaque permanent que vous contrôlez pendant le tour où vous lancez les Machinations de Jace.

Marécage aux épaves

Terrain

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

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

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

Multiplier par zéro

{1} {B}

Éphémère

Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 0/0 jusqu'à la fin du tour.

- L'effet de Multiplier par zéro remplace tout autre effet qui établit la force et l'endurance de base d'une créature, ainsi que toute capacité de définition de caractéristique qui établit une force et une endurance de base (comme celle de Fblthp, connaît le chemin, une autre carte de *Réalité fracturée*). Cependant, si d'autres effets augmentent l'endurance de cette créature, comme un marqueur +1/+1 ou un effet qui a donné +1/+1 à la créature jusqu'à la fin du tour, ces effets continuent de s'appliquer, et dans ce cas, la créature ne mourra pas parce que son endurance est à 0.

Omniprésence
{5} {G} {G} {G}
Enchantement

Vous pouvez lancer des sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de créatures que vous contrôlez depuis votre main sans payer leur coût de mana.

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

Parer à toute éventualité
{3} {U}
Enchantement

Quand cet enchantement arrive, le propriétaire de jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé le met, selon son choix, au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. À chaque fois que vous lancez votre premier sort non-créature à chaque tour, renforcez Jace 1. *(Mettez un marqueur « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)*

- Le tour où vous lancez Parer à toute éventualité, sa deuxième capacité ne se déclenche pas parce que vous avez déjà lancé au moins un sort non-créature (Parer à toute éventualité) avant qu'il ne soit sur le champ de bataille.
- La dernière capacité de Parer à toute éventualité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Plage désertée
Terrain
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Plier sous la pression

{2} {B}

Éphémère

Un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle. Vous gagnez 2 points de vie.

- La créature ou le planeswalker sacrifié est déterminé au moment de la résolution de Plier sous la pression.
- Plier sous la pression cible uniquement l'adversaire, pas un permanent. Un permanent avec la défense talismanique peut être sacrifié de cette manière si sa valeur de mana est la plus élevée, par exemple.
- Considérez toutes les créatures et tous les planeswalkers que l'adversaire ciblé contrôle comme un groupe unique pour savoir lequel a la valeur de mana la plus élevée. Par exemple, si l'adversaire contrôle une créature avec une valeur de mana de 3 et un planeswalker avec une valeur de mana de 5, il doit sacrifier le planeswalker.

Proft, détective consultant

{1} {U}

Créature légendaire : humain et détective

2/2

À chaque fois que vous appliquez le regard ou que vous surveillez, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur Proft et piochez une carte.
(*Piochez après avoir appliqué le regard ou surveillé.*)

- La capacité de Proft va sur la pile après que vous avez fini d'appliquer le regard ou de surveiller, ce qui veut dire que vous avez déjà regardé et déplacé ces cartes avant de décider de payer ou non {2}.

Proft, sinistre cerveau

{2} {B}

Créature légendaire : humain et gredin

5/5

Seuil — Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'il n'y ait au moins sept cartes dans votre cimetière.

Menace

{B}, défaussez-vous de cette carte : Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous permet de lancer cette carte depuis votre cimetière, il faut qu'il y ait sept autres cartes dans votre cimetière pour la lancer.
-

Rapine, l'anomalie

{2} {B}

Créature légendaire : bête et horreur

-2/4

Si la force de Rapine est négative, il attribue les blessures de combat comme si sa force était positive.

Seuil — Sacrifiez une autre créature ou un autre

planeswalker : Rapine gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- La première capacité de Rapine ne modifie pas sa force. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat qu'il attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient sa force utilisent la véritable valeur, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d'une créature ». Dans ce cas, si la force de Rapine est négative, aucune blessure n'est infligée.
- Si un autre effet fait que Rapine inflige des blessures de combat égales à son endurance au lieu de sa force, utilisez son endurance pour déterminer combien de blessures de combat attribuer, même s'il a aussi une force négative.

Rapine, le nexus

{2} {G}

Créature légendaire : bête et noble

2/1

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur pour chaque force différente parmi les créatures que vous contrôlez.

- Une créature a une force différente d'une autre si leurs forces sont représentées par des valeurs différentes. Par exemple, une créature 1/1 et une créature 2/1 ont des forces différentes.

Réécrire ses regrets

{3} {B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ou de planeswalker ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6.

Renforcez Jace 2. (*Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »*)

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

S'affronter soi-même

{5} {R} {R}

Rituel

Pour chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité et « Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de planeswalker, sacrifiez cette créature. »

- Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine, avec les exceptions listées, et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que cette créature soit engagée ou déagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Clone), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par S'affronter soi-même copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a mis ce jeton sur le champ de bataille.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Les jetons se voient les uns les autres arriver sur le champ de bataille. Si certains d'entre eux ont une capacité déclenchée qui se déclenche à chaque fois qu'une créature arrive, elles se déclencheront mutuellement.

Salle commune changeante

Terrain

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

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou déagé.

Salle commune dédiée

Terrain

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

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou déagé.
-

Salle commune méticuleuse

Terrain

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

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Salle commune novatrice

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un planeswalker

{T} : Ajoutez {U} ou {R}

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Salle commune redoutable

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un planeswalker

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

- Si ce terrain arrive en même temps qu'un planeswalker, ce planeswalker n'est pas pris en compte au moment de déterminer si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Salle des échos

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{5} Ce terrain devient une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. La « règle de légende » ne s'applique pas aux permanents que vous contrôlez ce tour-ci.

- La « règle de légende » est la règle qui déclare que si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. Notamment, c'est une action basée sur l'état qui est vérifiée à chaque fois qu'un joueur doit avoir la priorité. Elle n'a pas lieu pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité. Si la Salle des échos devient une copie d'une créature légendaire, les deux permanents restent sur le champ de bataille.
- La « règle de légende » n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Notamment, cela signifie que si vous avez deux permanents légendaires avec le même nom sur le champ de bataille avant d'avoir résolu la dernière capacité de la Salle des échos, il n'y a pas le temps d'activer la capacité avant de devoir mettre l'un d'eux au cimetière.
- Tant que la « règle de légende » ne s'applique pas aux permanents que vous contrôlez, vous pouvez contrôler n'importe quel nombre de permanents légendaires du même nom et aucun d'eux ne sera mis dans le cimetière.

- Si vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom et que la « règle de légende » commence à s'appliquer à nouveau, vous devez immédiatement respecter la règle et mettre tous ces permanents sauf un dans le cimetière. Si ceci a lieu parce que l'effet expire à la fin du tour, ce sera pendant l'étape de nettoyage, puis chaque joueur aura la priorité et une nouvelle étape de nettoyage aura lieu.
- Les deux effets de la dernière capacité de la Salle des échos ont la même durée, et ils cessent exactement au même moment. En conséquent, il n'y a aucun moment où la Salle des échos est encore une copie de la créature ciblée après que la « règle de légende » commence à nouveau à s'appliquer.
- La Salle des échos copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée copie autre chose, la Salle des échos devient une copie de ce que cette créature copie.
- Comme la Salle des échos n'arrive pas sur le champ de bataille quand elle devient une copie de la créature, les capacités « quand [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée ne s'appliquent pas.

Samut, tyran de Naktamon

{1} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/1

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont la fraction de seconde. *(Tant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)*

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'une carte avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.
- La fraction de seconde n'empêche pas le déclenchement des capacités déclenchées. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.

Scribe du futur désespérée

{2} {W} {U}

Créature : kor et éclairé

3/4

Vol

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez appliqué le regard ou surveillé ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à la place.

- Si vous avez à la fois appliqué le regard et surveillé ce tour-ci, vous ne mettez quand même qu'un seul marqueur +1/+1 sur cette créature.

Secoueuse de tympan

{1} {R}

Créature : humain et barde

2/2

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

- Si la force de la créature ciblée change et devient supérieure à 2 avant la résolution de la capacité de la Secoueuse de tympan, la capacité ne fait rien car la cible n'est plus légale. Cependant, une fois que la capacité s'est résolue, cette créature ne peut pas être bloquée, même si sa force augmente à plus de 2.

Tam, la possibilité

{1} {G} {U}

Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier

2/4

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

{W} {U} {B} {R} {G}, {T} : Proliférez X fois, X étant le nombre de types de planeswalker parmi les planeswalkers que vous contrôlez. *(Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Tam se résout.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous proliférez » se déclenche même si vous ne choisissez aucun permanent ni aucun joueur quand vous le faites.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut la prolifération. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Lorsque vous proliférez plusieurs fois, les joueurs ne peuvent pas répondre entre la première fois et la deuxième fois que vous proliférez, et ainsi de suite.
- Si vous proliférez plusieurs fois, vous n'êtes pas forcé de choisir les mêmes joueurs et/ou permanents pour leur donner des marqueurs supplémentaires à chaque fois.
- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui en même temps, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

1+

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Tarmogoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Tarmogoyf est dans votre cimetière, il se compte lui-même.
- Le Tarmogoyf compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans tous les cimetières est une créature-artefact, le Tarmogoyf sera 2/3. Si les seules cartes dans tous les cimetières sont dix créatures-artefacts, le Tarmogoyf sera toujours 2/3.
- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel inflige des blessures au Tarmogoyf ou réduit son endurance, ce sort est mis dans le cimetière de son propriétaire avant que les actions basées sur l'état ne soient effectuées. Si cette carte est la première de son type à arriver dans un cimetière, elle augmente l'endurance du Tarmogoyf avant que le jeu vérifie si le Tarmogoyf meurt.

Terre agricole envahie

Terrain

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

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1} {U}

Créature légendaire : humain et gredin

1/3

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

- Une fois qu'une créature que vous contrôlez a été bloquée, changer sa force pour qu'elle soit inférieure ou égale à 1 ne la fait pas devenir non-bloquée. Changer son endurance à 1 ne la fait pas devenir non-bloquée, et changer son endurance à moins de 1 la fait mourir.

Teyo, mage lamediamant

{3} {B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/1

Flash

Quand Teyo arrive, un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature. Mettez un marqueur « loyauté » sur lui si c'est un planeswalker.

- Si le permanent ciblé est à la fois une créature et un planeswalker au moment où la dernière capacité de Teyo se résout, il recevra les deux types de marqueurs.

Teyo, expert en boucliers de lumière

{1} {W}

Créature légendaire : humain et clerc

1/1

Flash

Quand Teyo arrive, un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature. Mettez un marqueur « loyauté » sur lui si c'est un planeswalker. *(Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- Si le permanent ciblé est d'une manière quelconque à la fois une créature et un planeswalker au moment où la dernière capacité de Teyo se résout, il reçoit les deux types de marqueurs.

Thalia, la survivante
{3} {W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/4
Lien de vie
Les sorts non-créature que vos adversaires lancent
coûtent {1} de plus à lancer.

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

Titanos, cœur imposant
{3} {G}
Créature légendaire : squelette et druide
4/3
Portée
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez
deux marqueurs +1/+1 sur Titanos.
Quand vous vous défaussez de cette carte, vous gagnez
3 points de vie.

- Si au moins deux créatures que vous contrôlez avec le lien de vie infligent des blessures de combat en même temps, la première capacité déclenchée se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.
- Si Titanos subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.

Tomik, mageloi d'Orzhov
{1} {W}
Créature légendaire : humain et conseiller
2/1
Vol
Les planeswalkers que vous contrôlez ont « Pas plus
d'une créature ne peut attaquer ce planeswalker à chaque
combat. »
{T} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur
elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de Tomik empêche plus d'une créature d'être déclarée comme attaquant qui attaque un planeswalker que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des attaquants. Un effet peut toujours faire qu'une autre créature arrive attaquant un planeswalker que vous contrôlez qui est déjà attaqué par une créature, ou peut remplacer ce qu'une créature déjà attaquante attaque par un tel planeswalker.
-

Triomphe vindicatif

{W}{B}{B}

Éphémère

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Si la valeur de mana de ce permanent était inférieure ou égale à 3, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et sous votre contrôle. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Si le permanent avait {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Uldaros Théorix

{3}{U}{B}{B}

Créature légendaire : ancêtre et sphinx

5/5

Vol

Quand Uldaros Théorix arrive, si vous l'avez lancé, exilez jusqu'à une carte non-terrain ciblée de chaque type de carte depuis votre cimetière. Copiez ces cartes. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6 parmi ces copies sans payer leur coût de mana. *(Les sorts de permanent lancés de cette manière deviennent des jetons.)*

- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X. Ce qui signifie que X est aussi 0 au moment de calculer la valeur de mana de ce sort.

Val de Rocheruine

Terrain

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

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

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

Visiteur draconique

{3}{R}{R}

Créature : dragon

5/5

Vol

Si au moins un jeton d'artefact devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol sont créés à la place.

- Les caractéristiques des jetons sont entièrement remplacées par des jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol. Ils n'ont pas les autres capacités avec lesquelles les jetons auraient été créés. Tout ce qui est

autrement spécifié dans l'effet créant les jetons (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique quand même.

- Si vous créez un jeton non-artefact qui devient un artefact au moment où il arrive sur le champ de bataille, peut-être suite à un effet tel que celui de la Treille de mycosynthèse, l'effet du Visiteur draconique ne s'applique pas à la création de ce jeton. (Ceci est dû au fait que l'effet du Visiteur draconique modifie la manière dont les jetons sont créés, et que l'effet de la Treille de mycosynthèse ne s'applique pas avant de prendre en considération la manière dont les jetons arrivent sur le champ de bataille.)
- Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait être créé, cet effet s'applique avant l'effet du Visiteur draconique. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après l'effet du Visiteur draconique.

Voie de la cryomancienne

{2} {U}

Enchantement légendaire

Quand la Voie de la cryomancienne arrive, renforcez

Jace 5. (*Mettez cinq marqueurs « loyauté » sur un jeton*

Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas,

créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec

« [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-3] : Quand

vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort

d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort. Vous pouvez

choisir de nouvelles cibles pour cette copie. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.
 - La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
 - Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle reste inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
-

Voie de la guérisseuse

{3} {W}

Enchantement légendaire

Quand la Voie de la guérisseuse arrive, renforcez Jace 5.

(Mettez cinq marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-2] : Créez un jeton de créature 2/2 incolore Sorcier et Soldat appelé Cadet. Surveillez 1. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.

Voie de la pyromancienne

{1} {R}

Enchantement légendaire

Quand la Voie de la pyromancienne arrive, renforcez Jace 2. *(Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)*

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [+1] : Ajoutez {R}. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.
- Les capacités de loyauté ne peuvent pas être des capacités de mana. La capacité accordée par la Voie de la pyromancienne utilise la pile et il est possible de la contrecarrer ou d'y répondre. Comme toutes les capacités de loyauté, elle ne peut être activée qu'une seule fois par tour, pendant votre phase principale, quand la pile est vide, et uniquement si aucune autre capacité de loyauté de ce permanent n'a été activée ce tour-ci.

Voie du languebestion

{4} {G}

Enchantement légendaire

Quand la Voie du languebestion arrive, renforcez Jace 7.

(Mettez sept marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-4] : Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête avec le piétinement. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.
-

Voie du mentor

{2} {W}

Enchantement légendaire

Quand la Voie du Mentor arrive, renforcez Jace 5.

(Mettez cinq marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

- Si au moins deux créatures que vous contrôlez avec le lien de vie infligent des blessures de combat en même temps, la dernière capacité se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

Voie du portemort

{2} {B}

Enchantement légendaire

Quand la Voie du portemort arrive, renforcez Jace 5.

(Mettez cinq marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-2] : Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête avec le piétinement. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.

Voie du sculpteur d'esprit

{4} {U}

Enchantement légendaire

Quand la Voie du sculpteur d'esprit arrive, renforcez Jace 5. *(Mettez cinq marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)*

À chaque fois que vous activez une capacité de loyauté, si vous avez retiré au moins deux marqueurs « loyauté » pour l'activer, piochez une carte.

- Vous piochez la carte avant que la capacité de loyauté que vous avez activée ne se résolve.
-

Voie du seigneur de guerre

{2} {R}

Enchantement légendaire

Quand la Voie du seigneur de guerre arrive, renforcez Jace 5. *(Mettez cinq marqueurs « loyauté » sur un jeton Jace que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de planeswalker bleu Jace avec « [-1] : Surveillez 1 » et « [-3] : Piochez une carte. »)* Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [-4] : Ce planeswalker inflige 2 blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, et 2 blessures à un joueur ciblé. »

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a acquis.

Votre destin s'achève ici

{2} {W}

Éphémère

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 3. Surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*

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

Vraska, l'âme de pierre

{U} {R} {W}

Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier

3/3

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la vigilance.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Sculpture et Trésor avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Sculpture est un type de créature. Trésor est un type d'artefact.
 - La dernière capacité de Vraska se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Vraska, le regard tranchant
{B} {B} {G}
Créature légendaire : gorgonoïde et assassin
4/4
Contact mortel
Quand Vraska arrive, si vous contrôlez au moins six terrains, détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Il crée un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- La dernière capacité de Vraska vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins six terrains. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas au moins six terrains à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *RÉALITÉ FRACTURÉE* :

Commandement d'austérité
{4} {W} {W}
Rituel
Choisissez deux —

- Détruisez tous les artefacts.
- Détruisez tous les enchantements.
- Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.
- Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

- Chacun des modes choisis est effectué successivement. Si un permanent a une capacité qui se déclenche à chaque fois qu'il est détruit ou qu'un autre permanent est détruit, il voit les permanents détruits en même temps que lui ou avant lui, mais pas les permanents détruits par les modes suivants.
- Si le premier et le dernier mode sont choisis, une créature-artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 doit être régénérée deux fois pour survivre. C'est dû au fait que les modes ont lieu successivement, et que le « bouclier » de régénération est utilisé par le premier. C'est aussi vrai pour les autres combinaisons de modes qui couvrent un permanent deux fois.
- Si une carte est exilée « jusqu'à » ce qu'un autre permanent quitte le champ de bataille, la carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille immédiatement après que ce permanent quitte le champ de bataille pendant la résolution du Commandement d'austérité, et elle peut être détruite par un mode suivant.

Consigner en mémoire
{U}
Éphémère
Duplication {1}
Contrecarrez une cible, capacité déclenchée ou sort incolore.

- « Duplication [coût] » signifie « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer [coût] autant de fois que vous le souhaitez » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de duplication a été

payé pour lui, copiez-le pour chaque fois que son coût de duplication a été payé. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe laquelle des copies. »

- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme n'importe quel autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec la duplication n'affecte pas les copies.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

Ganger

{U} {U}

Créature : changeforme et rebelle

0/0

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle a disparition 3 si cette créature n'a pas la disparition.

- « Disparition N » signifie « Ce permanent arrive avec N marqueurs « temps » sur lui », « Au début de votre entretien, si ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, retirez-lui un marqueur « temps » », et « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de ce permanent, sacrifiez-le ».
- Si le dernier marqueur « temps » est retiré d'un permanent avec la disparition et que la capacité de sacrifice est contrecarrée, ce permanent reste sur le champ de bataille indéfiniment sans marqueur « temps » sur lui. Tant que le permanent n'a pas de marqueur « temps » sur lui, aucune des deux capacités déclenchées de la disparition ne se déclenche à nouveau.

Jumeau par scission

{2} {R} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité.

Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

- Si la créature enchantée est légendaire, vous devez mettre la créature d'origine ou le jeton dans le cimetière en tant qu'action basée sur l'état.

Nécrodomination

{B} {B} {B}

Enchantement légendaire

Passez votre étape de pioche.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer n'importe quel nombre de points de vie. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

La taille maximale de votre main est cinq.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans votre cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- Si un joueur a plus de cartes dans sa main que sa taille de main maximum pendant l'étape de nettoyage du tour de ce joueur, ce joueur se défausse jusqu'à ce qu'il ait le bon nombre de cartes. La taille maximale de la main d'un joueur n'est vérifiée que lors de sa propre étape de nettoyage.
- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de création de leur effet. Par exemple, si vous mettez la Nécrodomination sur le champ de bataille et que vous mettez ensuite le Livre de sorts (un artefact qui dit que vous n'avez pas de taille de main maximale) sur le champ de bataille, vous n'aurez pas de taille de main maximale. Cependant, si ces permanents arrivent sur le champ de bataille dans l'ordre inverse, votre taille de main maximale sera cinq.
- Tant que la Nécrodomination est sur le champ de bataille sous votre contrôle, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un permanent que vous possédez est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille (par exemple « Quand cette créature meurt... ») ne se déclenchent pas parce que les cartes et les jetons ne sont jamais mis dans votre cimetière.
- Si une Nécrodomination que vous contrôlez est détruite par un sort que vous possédez, la Nécrodomination est exilée et le sort est ensuite mis dans votre cimetière.
- Si vous vous défaissez d'une carte alors que vous contrôlez la Nécrodomination, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, même si cette carte n'atteint jamais votre cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée (comme conniver) peuvent trouver cette carte en exil.

Œil d'Ugin
Terrain légendaire
Les sorts d'eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2}
de moins à lancer.
{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de
créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main,
puis mélangez.

- L'Ultimus changebrume et les créatures avec le changelin sont des eldrazi. S'ils deviennent incolores, peut-être à cause de la Treille de mycosynthèse, l'Œil d'Ugin réduit leur coût de lancement de {2}.

Révélation sublime
{4} {U} {U}
Éphémère
Choisissez l'un ou plus —

- Contrecarrez un sort ciblé. • Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
- Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
- Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
- Un joueur ciblé pioche une carte.
- Vous ne pouvez pas choisir un même mode plus d'une fois.
- Si une des cibles devient illégale, les cibles restantes sont affectées selon le cas approprié.
- Si vous choisissez plus d'un mode, vous effectuez les modes dans l'ordre spécifié. Par exemple, si vous choisissez de contrecarrer un sort ciblé, de renvoyer un permanent non-terrain ciblé dans la main de son

propriétaire, et de faire qu'un joueur ciblé pioche une carte, ce permanent sera sur le champ de bataille pendant que ce sort sera contrecarré (et peut modifier, affecter ou déclencher cet événement) mais ne sera pas sur le champ de bataille pendant que ce joueur piochera une carte.

- Le deuxième mode de la Révélation sublime contrecarre uniquement les capacités activées et déclenchées qui sont déjà sur la pile. Il n'empêche pas l'activation ou le déclenchement des capacités plus tard dans le tour, et il n'a aucun effet sur les capacités statiques.
 - Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
 - Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
 - Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être contrecarrées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être contrecarrées.
 - Le deuxième mode de la Révélation sublime ne peut pas contrecarrer une capacité de mana activée ou déclenchée. Une capacité de mana activée est une capacité qui pourrait ajouter du mana au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée est une capacité qui pourrait ajouter du mana au moment où elle se résout, qui n'a pas de cible, et qui se déclenche sur la base de l'activation d'une capacité de mana ou de l'ajout de mana.
 - Si vous contrecarez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » instance d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.
 - Si vous choisissez les troisième et quatrième modes et que vous ciblez la même créature que vous contrôlez les deux fois, vous la renvoyez puis vous créez un jeton qui en est une copie, en utilisant ses valeurs copiables au moment où elle a cessé d'être sur le champ de bataille. C'est dû au fait que la légalité des cibles est vérifiée uniquement au moment où le sort commence à se résoudre, avant que les actions ne soient effectuées.
 - Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature et rien de plus (à moins que cette créature soit un jeton ou copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée est elle-même un jeton, le jeton qui est créé par la Révélation sublime copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copie.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités « Au moment où [cette créature] arrive » ou « [Cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
-

Scruter
{U}
Éphémère
Surveillez 1.
Piochez une carte.

- Vous effectuez les actions indiquées sur une carte dans l'ordre. Pour certains sorts et capacités, cela signifie que vous surveillerez en dernier. Pour d'autres, vous surveillerez, puis vous effectuerez d'autres actions.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN COMMANDER *RÉALITÉ FRACTURÉE* :

Ange de sombracier
{9}
Créature-artefact : ange
4/4
Vol, indestructible
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas gagner la partie.
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.

- Les effets qui disent que la partie se termine par un match nul, comme celui de la carte Intervention divine, ne sont pas affectés par l'Ange de sombracier. Ils fonctionnent toujours.
- Vous pouvez concéder une partie pendant que l'Ange de sombracier est sur le champ de bataille. Une concession vous fait quitter la partie, ce qui vous fait ensuite perdre la partie. (Une fois que vous concédez, vous ne contrôlez plus d'Ange de sombracier, ce qui veut dire que sa capacité ne peut plus vous empêcher de perdre la partie.)
- Aucun effet de jeu ne peut vous faire perdre la partie ou faire qu'un adversaire gagne la partie tant que vous contrôlez l'Ange de sombracier. Peu importe que vous ayez 0 point de vie ou moins, que vous soyez forcé de piocher une carte alors que votre bibliothèque est vide, que vous ayez dix marqueurs « poison » ou plus, et ainsi de suite. Vous continuez de jouer.
- Si vous contrôlez l'Ange de sombracier dans une partie en Troll à deux têtes, votre équipe ne peut pas perdre la partie et l'équipe adverse ne peut pas la gagner.

Avacyn, ange de l'horreur
{5} {B} {B} {B}
Créature légendaire : ange
8/8
Vol, contact mortel
À chaque fois qu'Avacyn ou une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

- Si Avacyn meurt en même temps qu'une autre créature non-jeton, sa capacité se déclenche pour chacune d'elles.

Cratère turbulent

Terrain : marais et montagne

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

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, le Cratère turbulent a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Sommet du Crânedragon (« Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. »).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Dack Fayden, la main tendue

{4} *{W}* *{W}*

Créature légendaire : humain et conseiller

4/6

Quand Dack Fayden arrive, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz *X* cartes de créature, *X* étant le nombre d'adversaires que vous avez. Mettez ces cartes de créature sur le champ de bataille, puis mélangez. Elles sont incitées pour le reste de la partie. Pour chacun de ces permanents, choisissez un adversaire différent. Chaque adversaire acquiert le contrôle du permanent pour lequel il a été choisi.

- Si quelque chose est incité mais que le joueur qui l'a incitée a quitté la partie, elle doit quand même attaquer un des autres joueurs si possible.

Gingembre, reine des sucreries

{6}

Créature-artefact légendaire : nourriture et noble

6/4

Quand Gingembre arrive, vous devenez le monarque.

{2}, *{T}*, sacrifiez Gingembre : Vous gagnez 6 points de vie.

Au début de chaque entretien, si vous êtes le monarque, créez un jeton Brute en pain d'épices. (*C'est une créature-artefact 1/1 {1} Nourriture et Golem avec la célérité*, « *{1}* : Ce jeton ne peut pas être bloqué ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité » et « *{2}*, *{T}*, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)

- La partie commence sans monarque. Une fois qu'un effet fait qu'un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque.

- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.
- La dernière capacité de Gingembre crée un jeton qui est une copie de la carte Brute en pain d'épices dans la référence de carte Oracle. Le texte officiel pour la Brute en pain d'épices peut être trouvé sur la base de données de cartes Gatherer sur **Gatherer.Wizards.com**.

L'Ur-Sphinx

{6} {W} {U} {B}

Créature légendaire : sphinx et avatar

10/10

Éminence — Tant que L'Ur-Sphinx est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, les autres sorts de sphinx que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Vol

À chaque fois qu'au moins un sphinx que vous contrôlez attaque, chaque joueur meule autant de cartes. Pour chaque joueur, vous pouvez lancer une carte que ce joueur a meulée de cette manière sans payer son coût de mana.

- Si un sphinx que vous contrôlez arrive attaquant, il ne déclenche pas la dernière capacité de L'Ur-Sphinx.
- Vous lancez les sorts pendant que la dernière capacité de L'Ur-Sphinx se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées. Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si un sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez payer ces coûts pour lancer ce sort. Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X.

Marais turbulents

Terrain : île et marais

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

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, les Marais turbulents ont deux types de terrain de base. Ils ne sont pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas les

trouver, mais ils ont les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui des Catacombes noyées (incluses dans le deck Commander *Réalité fracturée*).

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

Niv-Mizzet, conseiller fantôme

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

Créature légendaire : esprit et dragon

4/4

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer autant de points de vie. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

{T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si au moins deux créatures que vous contrôlez avec le lien de vie infligent des blessures de combat en même temps, la capacité déclenchée de Niv-Mizzet se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

Ob Nixilis, l'ascendu

{5} {W} {W}

Créature légendaire : ange

4/4

Vol

Quand Ob Nixilis arrive, détruisez toutes les créatures engagées que vos adversaires contrôlent. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

- La dernière capacité d'Ob Nixilis se déclenche si vous avez gagné n'importe quelle quantité de points de vie ce tour-ci, même si vous avez aussi perdu des points de vie pendant ce même tour. Par exemple, si vous avez gagné 2 points de vie ce tour-ci mais que vous en avez aussi perdu 4, vous créez quand même un jeton Ange.

Omnath, Locus du Vide

{7}

Créature légendaire : élémental

6/6

Omnath gagne +1/+1 pour chaque mana non dépensé que vous avez.

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

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, ajoutez {C} {C}.

- Tant qu'Omnath, Locus du Vide reste sous votre contrôle, vous conservez le mana non dépensé à la fin des étapes et des phases, même si ce mana devient incolore. Cela veut dire que vous pouvez ajouter du mana et le dépenser pendant une future étape, une future phase ou un autre tour. Une fois qu'Omnath quitte votre contrôle, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana avant qu'il ne soit perdu.
- Si le mana non dépensé que vous avez a des restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par le Lotus joailler), elles restent associées à ce mana quand il devient incolore.

Reproche de Téfeiri

{2}{W}

Ephémère

Choisissez un adversaire ciblé. Jusqu'au prochain tour de ce joueur, il acquiert la protection contre tout et son total de points de vie ne peut pas changer. Tous les permanents non-terrain qu'il contrôle passent hors phase.

(Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant que ce joueur ne dégage pendant sa prochaine étape de dégagement.)

Exilez le Reproche de Téfeiri.

- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé « protection contre tout » :
 - Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : (1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. (2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. (3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
 - Rien d'autre que les événements spécifiés ci-dessus n'est prévenu ou illégal. Un effet qui ne cible pas un joueur avec la protection contre tout peut toujours lui faire défausser des cartes, par exemple. Les créatures peuvent toujours attaquer un joueur pendant qu'il a la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles infligeraient à ce joueur sont prévenues.
 - Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si elle cible ce joueur. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- Les règles suivantes se concentrent sur ce que cela signifie quand le total de points de vie d'un joueur ne peut pas changer :
 - Les sorts et les capacités qui feraient normalement gagner ou perdre des points de vie à ce joueur se résolvent quand même pendant que son total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
 - La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient être infligées à ce joueur, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, parce que son total de points de vie ne peut pas non plus changer, ces blessures ont les autres effets qu'elles pourraient avoir autre que de faire perdre autant de points de vie (comme les effets du lien de vie ou de l'infection), et les déclenchements et effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si son total de points de vie n'a pas changé.
 - Le joueur affecté ne peut pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie.

- Si un coût inclut que ce joueur gagne des points de vie (comme le fait le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire), ce coût ne peut pas être payé.
- Les effets qui remplaceraient le fait que ce joueur gagne des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il lui est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient le fait qu'il perde des points de vie par un autre événement.
- Les effets qui remplacent un événement par le fait que ce joueur gagne des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui lui font perdre des points de vie s'appliquent et finissent par remplacer l'événement par rien.
- Si un effet devait fixer le total de points de vie de ce joueur à un nombre spécifique et que ce nombre est différent de son total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien.
- Si un effet devait faire échanger à ce joueur son total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.
- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé déphasage :
 - Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et chaque équipement qui passent hors phase attachés à un permanent qui passe hors phase passent en phase avec ce permanent, toujours attachés à lui.
 - Chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez attachés à un permanent qui ne passe pas hors phase passent en phase attachés à ce permanent s'ils peuvent encore être attachés à ce permanent. Sinon, ils passent en phase détachés. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.
 - Les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
 - Si un jeton passe hors phase, il passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement de son contrôleur commence.
 - Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si ce permanent en est la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
 - Si l'étape de dégagement du joueur ciblé est passée pour une raison quelconque au moment où son prochain tour commence, ses permanents hors phases ne passeront en phase qu'à sa prochaine étape de dégagement, mais il n'aura plus la protection contre tout et son total de points de vie pourra à nouveau changer.

- Toutes les créatures qui passent en phase sous son contrôle au moment où sa prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
- Si le joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de cet autre joueur au moment où la prochaine étape de dégagement du joueur ciblé commence. Si le joueur ciblé quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.

Rivage turbulent

Terrain : plaine et île

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

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, le Rivage turbulent a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui de la Forteresse glaciaire (incluse dans le deck Commander *Réalité fracturée*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Tamiyo, insurrectionnaire couronnée

{4} {R} {W}

Créature légendaire : lunaréen et guerrier

3/5

Vol, double initiative, célérité

Quand Tamiyo arrive, vous devenez le monarque.

À chaque fois qu'au moins une créature vous inflige des blessures de combat pendant que vous êtes le monarque, engagez ces créatures et mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune d'elles.

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

- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Venser, forgeron fervent

{4} {R} {R}

Créature légendaire : humain et ensorceleur

5/3

Flash

Quand Venser arrive, choisissez l'un —

- Copiez deux fois un sort d'éphémère ou de rituel ciblé qu'un adversaire contrôle. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.
 - Créez deux jetons qui sont des copies d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Ils acquièrent la célérité.
- Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-les.

- Les copies du sort ciblé sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies ont le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand les copies se résolvent.
- Les copies ont les mêmes cibles que le sort qu'elles copient 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 reste inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si le permanent copié copie autre chose (par exemple, si le permanent copié est un Clone), les jetons arrivent sur le champ de bataille en tant que ce que ce permanent copiait.

- Si le permanent copié est un jeton, les jetons qui sont créés par la capacité de Venser copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a mis ce jeton sur le champ de bataille.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand les jetons arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Les jetons se voient les uns les autres arriver sur le champ de bataille. Si certains d'entre eux ont une capacité déclenchée qui se déclenche à chaque fois qu'une créature arrive, elles se déclencheront mutuellement.

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