

Notes de publication Édition de base 2019

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

Document modifié pour la dernière fois le 12 avril 2018

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Si vous ne trouvez pas ici la réponse à la question que vous vous posez, veuillez nous contacter sur Wizards.CustHelp.com.

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'*Édition de base 2019* contient 280 cartes (20 terrains de base, 111 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares et 16 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 25 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *Édition de base 2019* et 1 carte promotionnelle unique (disponible dans le cadre de la promotion en magasin Buy-a-Box *Édition de base 2019*). De plus, 8 cartes courantes et inhabituelles des extensions *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan* et *Dominaria* sont publiées dans les Decks de bienvenue avec un symbole d'extension *Édition de base 2019*.

Magic Open House : 30 juin-1er juillet 2018

Week-end d'avant-première : 7-8 juillet 2018

Draft Weekend : 14-15 juillet 2018

Championnat en magasin : 15-16 septembre 2018

L'*Édition de base 2019* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 13 juillet 2018. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Kaladesh La révolte éthérique*, *Amonkhet*, *L'Âge de la Destruction*, *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan*, *Dominaria* et *Édition de base 2019*. Les cartes des decks de bienvenue de l'an dernier (et autres produits annexes) portant le code d'identification de l'extension W17 sont également autorisées en format Standard.

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

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

Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso

Autant que tout le monde le sache, Nicol Bolas est le plus vieux Planeswalker du Multivers. Bien des éons avant les débuts de l'histoire écrite, Bolas avait établi des empires sur plusieurs plans, amassé des secrets et des trésors innombrables et vaincu des rivaux potentiels allant d'un léviathan-démon à d'autres dragons ancestraux. Une carte de l'*Édition de base 2019* représente Bolas juste avant l'embrasement de son étincelle, ainsi qu'une portion de sa puissance monstrueuse juste après. La mécanique de jeu des cartes recto-verso revient dans cette extension pour une seule et unique carte : Nicol Bolas, le dévastateur.

Nicol Bolas, le dévastateur

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

Créature légendaire : ancêtre et dragon

4/4

Vol

Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

{4} {U} {B} {R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Nicol Bolas, le transcédé

Planeswalker légendaire : Bolas

7

+2 : Piochez deux cartes.

-3 : Nicol Bolas, le transcédé inflige 10 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

-4 : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

-12 : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque du joueur ciblé à l'exception de la carte du dessous.

Les règles des cartes recto-verso n'ont pas changé depuis leur dernière apparition dans le bloc *Ixalan*.

- Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, Nicol Bolas a les caractéristiques de son recto créature dans le cimetière, même si c'était un planeswalker sur le champ de bataille avant d'être mis au cimetière.
- Le coût converti de mana d'une carte recto-verso est le coût converti de mana de son recto, même si elle est sur le champ de bataille, verso visible. Par exemple, le coût converti de mana de Nicol Bolas, le transcéné est 4.
- Nicol Bolas, le transcéné a un indicateur de couleur dans sa ligne de type. Il indique que c'est un permanent bleu, noir et rouge.
- Une carte recto-verso arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible. Le verso d'une carte recto-verso ne peut pas être joué.
- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation de Nicol Bolas quand c'est une créature sur le champ de bataille. Si c'est le cas, le planeswalker qui en résulte n'aura pas de marqueurs « loyauté » sur lui et il sera aussitôt mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Vous pouvez activer une des capacités de loyauté du planeswalker au tour où il arrive sur le champ de bataille.
- Si un autre permanent qui n'est pas une carte recto-verso (comme l'Image miroir) devient une copie de Nicol Bolas, le dévastateur, activer la capacité pour l'exiler et le renvoyer transformé ne fait que l'exiler. Il ne retourne pas sur le champ de bataille.

Accessoire de jeu : Carte Liste

Il est important que les cartes de votre deck ne puissent pas être distinguées les unes des autres. Pour accomplir ceci avec des cartes recto-verso, vous pouvez utiliser les « cartes Liste » incluses dans certains boosters de l'extension correspondante. Une carte Liste sert de substitut pour une carte recto-verso dans les zones cachées ou à tout endroit où son identité est dissimulée (par exemple en exil si elle est exilée face cachée). L'utilisation des cartes Liste est optionnelle, mais pendant les tournois, les joueurs avec des cartes recto-verso doivent utiliser des cartes Liste ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).

- La carte Liste apparaissant dans les boosters *Édition de base 2019* ne peut représenter qu'une seule carte : Nicol Bolas, le dévastateur. Cette carte n'a ni de liste, ni de cases à cocher, mais c'est une carte Liste en ce qui concerne toutes les règles de jeu et de tournoi.
- Vous devez avoir avec vous la carte recto-verso que la carte Liste représente. La carte recto-verso doit être gardée à part du reste de votre deck et de votre réserve.
- Une carte Liste ne peut pas être incluse dans un deck excepté si elle est utilisée pour représenter une carte recto-verso.
- Pendant la partie, une carte Liste est considérée comme la carte recto-verso qu'elle représente.
- Si une carte Liste arrive dans une zone publique (le champ de bataille, le cimetière, la pile ou l'exil, sauf si elle est exilée face cachée), utilisez la carte recto-verso et mettez la carte Liste de côté. Si la carte recto-verso est mise dans une zone cachée (la main ou la bibliothèque), réutilisez la carte Liste.

- Si une carte recto-verso est exilée face cachée ou mise sur le champ de bataille face cachée, gardez son identité secrète en utilisant la carte Liste face cachée ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Acte de trahison

{2} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)*

- L'Acte de trahison peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Ajani, adversaire des tyrans

{2} {W} {W}

Planeswalker légendaire : Ajani

4

+1 : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

-2 : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. »

- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Ajani, sage conseiller *(Deck de planeswalker uniquement)*

{3} {W} {W}

Planeswalker légendaire : Ajani

5

+2 : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

-3 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

-9 : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant votre total de points de vie.

- La deuxième capacité d'Ajani n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+2.
- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la troisième capacité d'Ajani se résout. Si votre total de points de vie change plus tard, la créature ne gagnera ni ne perdra de marqueurs +1/+1.

Altération métamorphe

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Au moment où l'Altération métamorphe arrive sur le champ de bataille, choisissez une créature.

La créature enchantée est une copie de la créature choisie.

- Vous pouvez uniquement choisir une créature sur le champ de bataille.
- L'Altération métamorphe copie exactement ce qui était imprimé sur la créature choisie (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Les caractéristiques qui seront copiées sont déterminées au moment où l'effet de l'Altération métamorphe commence à s'appliquer. Si les valeurs copiables de la créature choisie changent plus tard, ou si cette créature quitte le champ de bataille, les caractéristiques de la créature enchantée ne sont pas affectées.
- Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est enchantée par une autre Altération métamorphe), la créature enchantée devient une copie de ce que la créature choisie a copié.
- Si la créature choisie est un jeton, l'Altération métamorphe copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. La créature enchantée ne devient pas un jeton dans ce cas.

- La créature enchantée sera une copie de la créature choisie au moment où elle meurt. Par conséquent, toutes les capacités « quand cette créature meurt » qu'elle acquiert de l'effet de copie se déclenchent. Toutes les capacités « quand cette créature meurt » qu'elle a normalement ne se déclenchent pas.
- Si l'Altération métamorphe arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas faire que la créature enchantée devienne une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Ange de l'aube

{4} {W}

Créature : ange

3/3

Vol

Quand l'Ange de l'aube arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour. (*Attaquer avec ces créatures ne les fait pas s'engager.*)

- La capacité déclenchée de l'Ange de l'aube n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la vigilance.

Ange resplendissant

{1} {W} {W}

Créature : ange

3/3

Vol

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

{3} {W} {W} {W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

- La capacité déclenchée de l'Ange resplendissant vérifie si vous avez gagné au moins 5 points de vie pendant le tour. Peu importe que vous ayez également perdu des points de vie ou que votre total de points de vie soit supérieur à ce qu'il était au début du tour. Peu importe également que l'Ange resplendissant ait été sur le champ de bataille quand les gains de points de vie ont eu lieu.

- Vous n'êtes pas obligé d'avoir gagné 5 points de vie en même temps pour satisfaire la capacité déclenchée de l'Ange resplendissant.
- Si vous n'avez pas gagné de points de vie pendant le tour avant le début de l'étape de fin, la capacité déclenchée de l'Ange resplendissant ne se déclenchera pas. Gagner des points de vie pendant l'étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- Vous créez un seul jeton Ange, quel que soit le nombre de fois que vous avez gagné au moins 5 points de vie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne satisfont pas la capacité déclenchée de l'Ange resplendissant, même s'ils ont fait augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Animeur talentueux

{2} {U}

Créature : humain et artificier

1/3

Quand l'Animeur talentueux arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact ayant une force et une endurance de base de 5/5 tant que l'Animeur talentueux reste sur le champ de bataille.

- L'Animeur talentueux ne retire pas les capacités que l'artefact ciblé a.
- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a. Notamment, si un équipement devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature. S'il était déjà attaché à une créature, il devient détaché.
- Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent chacune 5. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature ciblée à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de l'Animeur talentueux remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.

Arcades, le stratège

{1} {G} {W} {U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

3/5

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

- La dernière capacité d'Arcades ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, la Morsure enragée ne fera pas qu'une créature inflige un nombre de blessures égal à son endurance.
- Si Arcades quitte le champ de bataille après qu'une créature avec le défenseur a attaqué, cette créature reste une créature attaquante, mais elle attribuera un nombre de blessures égal à sa force.

Archer aux pointes empoisonnées

{2} {B} {G}

Créature : elfe et archer

2/3

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

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

À chaque fois qu'une autre créature meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Si une autre créature meurt en même temps que l'Archer aux pointes empoisonnées, chaque adversaire perd 1 point de vie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Archer aux pointes empoisonnées fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Armosaure runique

{1} {G} {G}

Créature : dinosaure

2/5

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'une créature ou d'un terrain qui n'est pas une capacité de mana, vous pouvez piocher une carte.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La capacité de l'Armosaure runique ne se déclenche pas quand un adversaire active une capacité d'une carte en main (comme une capacité de recyclage du bloc *Amonkhet*) ou d'une carte dans un cimetière (comme celle du Dragon d'os), et ce même si cela provoque la mise sur le champ de bataille d'une carte.
- La capacité de l'Armosaure runique se résout avant la capacité qui a provoqué son déclenchement. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution de la capacité activée qui a provoqué son déclenchement.

Avant-garde léonine

{W}

Créature : chat et soldat

1/1

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, l'Avant-garde léonine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

- Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures au moment où votre phase de combat commence, la capacité de l'Avant-garde léonine ne se déclenche pas. Faire qu'un permanent devienne une créature pendant l'étape de début de combat ne déclenchera pas la capacité de l'Avant-garde léonine.
- Si vous ne contrôlez pas au moins trois créatures au moment où la capacité de l'Avant-garde léonine se résout, la capacité ne fait rien. Cependant, si vous contrôlez au moins trois créatures au moment où elle se résout, le bonus de +1/+1 ne cesse pas de s'appliquer si vous ne contrôlez plus au moins trois créatures plus tard pendant le tour.

Baguette du chaos

{1}

Artefact

{4}, {T} : L'adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de cette bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- L'adversaire cesse d'exiler des cartes dès qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous ne choisissez pas quel type de carte vous cherchez.
- Si l'adversaire exile toute sa bibliothèque sans exiler de carte d'éphémère ou de rituel, ce joueur cesse d'exiler des cartes et les cartes exilées sont mises dans sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Si vous ne lancez pas la carte d'éphémère ou de rituel exilée, elle est mise au-dessous de cette bibliothèque avec les autres cartes.
- Si vous souhaitez lancer la carte exilée, vous devez la lancer pendant que la capacité de la Baguette du chaos se résout. Vous ne pouvez pas la lancer plus tard pendant le tour. Un sort lancé de cette manière peut être lancé à un moment où vous ne pourriez pas normalement lancer un sort de ce type, mais d'autres restrictions (par exemple, « Ne lancez ce sort que pendant le combat ») sont respectées.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Baguette transfiguratrice

{3}

Artefact

La Baguette transfiguratrice arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « charge » sur elle.

{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » de la Baguette transfiguratrice : Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/4 blanche Bovidé. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de la Baguette transfiguratrice essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne crée un jeton Bovidé.
- Si la créature ciblée est une cible légale mais qu'elle ne peut pas être détruite, probablement parce qu'elle a l'indestructible, son contrôleur gagne un jeton Bovidé et garde cette créature.

Baron de la mort

{1} {B} {B}

Créature : zombie et sorcier

2/2

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel.

- Une créature qui est à la fois un squelette et un zombie ne gagne le bonus qu'une fois.
- Normalement, le Baron de la mort ne s'affecte pas lui-même. Si vous parvenez à le transformer en squelette, cependant, il se donne +1/+1 et le contact mortel.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un squelette ou à un zombie que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Baron de la mort quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Bibliothèque suspecte

{2}

Créature-artefact : mur

0/4

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

{3}, {T} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Activer la capacité de la Bibliothèque suspecte après qu'une créature est devenue bloquée ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Brise-porte de Tezzeret (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}

Artefact

Quand le Brise-porte de Tezzeret arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte bleue ou une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{5} {U}, {T}, sacrifiez le Brise-porte de Tezzeret : Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

- Comme la dernière capacité du Brise-porte de Tezzeret ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées est constamment mise à jour. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne pourront pas être bloquées.

Butin de Liliana (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3} {B}

Rituel

L'adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Vous pouvez révéler une carte noire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous pouvez lancer le Butin de Liliana ciblant n'importe quel adversaire, même un adversaire qui n'a pas de cartes en main. Vous effectuerez les actions de sa deuxième capacité même si l'adversaire ciblé ne peut pas se défausser d'une carte.

Cage du hiéromancien

{3} {W}

Enchantement

Quand la Cage du hiéromancien arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Cage du hiéromancien quitte le champ de bataille.

- Si la Cage du hiéromancien quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Caresse de la liche

{3} {B} {B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez 3 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Caresse de la liche essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Changelieu

{2} {G} {G}

Rituel

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'au même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez votre bibliothèque.

- Vous sacrifiez les terrains dans le cadre de la résolution du Changelieu. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si le Changelieu est contrecarré, vous ne sacrifiez aucun terrain.

Chef de guerre léonin

{2} {W} {W}

Créature : chat et soldat

4/4

À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

- Vous choisissez quels joueurs ou planeswalkers les deux jetons attaquent. Ils ne doivent pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker que le Chef de guerre léonin attaque, et ils peuvent chacun attaquer des joueurs et/ou des planeswalkers différents.
- Même si les jetons attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

Chevalier novice

{W}

Créature : humain et chevalier

2/3

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

Tant que le Chevalier novice est enchanté ou équipé, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

- Une fois que le Chevalier novice a attaqué, il reste au combat même s'il n'est plus enchanté ou équipé.

Chevalière valeureuse

{3} {W}

Créature : humain et chevalier

3/4

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

{3} {W} {W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de double initiative sur la même créature sont redondantes.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un chevalier que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Chevalière valeureuse quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Clerc de la cour (*deck de planeswalker uniquement*)

{W}

Créature : humain et clerc

1/1

Lien de vie (*Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.*)

La Clerc de la cour gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Ajani.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Clerc de la cour peuvent devenir mortelles si vous cessez de contrôler un planeswalker Ajani pendant ce tour-là.

Chromium, l'altérable

{4} {W} {U} {B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

7/7

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à la fin du tour, Chromium, l'altérable devient un humain avec une force et une endurance de base de 1/1, perd toutes ses capacités et acquiert la défense talismanique. Il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Chromium cesse d'être un ancêtre et dragon pour le tour une fois que sa dernière capacité s'est résolue. C'est toujours une créature légendaire appelée Chromium, l'altérable.
- La capacité activée de Chromium remplace tout effet précédent qui établissait sa force et son endurance de base à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de cette capacité remplacera cet effet.
- Les effets qui augmentent ou réduisent la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, s'y appliqueront quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
- Si Chromium acquiert une capacité après que sa capacité activée s'est résolue, il garde cette capacité.
- Activer la dernière capacité de Chromium après qu'il est devenu bloqué ne fera pas devenir Chromium non-bloqué.

Corrosion psychique

{2} {U}

Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la capacité de la Corrosion psychique ne se déclenchera pas.

Creuset des mondes

{1}

Artefact

Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière.

- Le Creuset des mondes ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
- Le Creuset des mondes ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) des cartes de terrain de votre cimetière.

Déclarer sa domination

{3} {G} {G}

Rituel

La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.

- Si une créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer la créature ciblée pour une raison quelconque (par exemple parce qu'elle est engagée), elle ne bloque pas cette créature. S'il y a un coût associé au fait qu'une créature bloque la créature attaquante, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.

Démon des catastrophes

{2} {B} {B}

Créature : démon

6/6

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

Vol, piétinement

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer le Démon des catastrophes ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre après que le Démon des catastrophes a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Descellement de Sarkhan

{3} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une force de 4, 5 ou 6, le Descellement de Sarkhan inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une force supérieure ou égale à 7, le Descellement de Sarkhan inflige 4 blessures à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

- Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1, comme l'Hydre affamée, ces marqueurs ne sont pas pris en considération quand vous déterminez si une des capacités du Descellement de Sarkhan se déclenche. De même, les effets qui augmentent la force de la créature une fois qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne s'appliquent pas.
- Chacune des capacités déclenchées du Descellement de Sarkhan se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si la force d'une carte de créature est écrite comme * et qu'une capacité définit sa force, cette capacité s'applique pendant que le sort de créature est sur la pile. Le Descellement de Sarkhan vérifie sa force uniquement au moment où vous finissez de payer ses coûts ; peu importe ce qu'est la force du sort au moment où vous commencez à le lancer ou quand la capacité déclenchée se résout.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Descellement de Sarkhan fait perdre 8 points de vie à l'équipe adverse.

Divination de sang

{3} {B}

Rituel

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

Piochez trois cartes.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer la Divination de sang ; vous ne pouvez pas la lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre après que la Divination de sang a été lancée et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Djinn aux souhaits

{3} {U} {U}

Créature : djinn

4/4

Vol

Le Djinn aux souhaits arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».

{2} {U} {U}, retirez un marqueur « souhait » au Djinn aux souhaits : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, exilez-la.

- Si vous souhaitez jouer la carte révélée, vous devez la jouer pendant la résolution de la dernière capacité du Djinn aux souhaits. Vous ne pouvez pas la jouer plus tard pendant le tour. Un sort lancé de cette manière peut être lancé à un moment où vous ne pourriez pas normalement lancer un sort de ce type, mais d'autres restrictions (par exemple, « Ne lancez ce sort que pendant le combat ») sont respectées.
- Si la carte révélée est un terrain, vous pouvez la jouer uniquement si c'est votre tour et que vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses 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 la carte.
- 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.

Double lancer

{R} {R}

Rituel

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si vous lancez un Double lancer après un autre, vous copiez le deuxième Double lancer. Chacun se résout, ce qui crée deux capacités déclenchées à retardement. Le prochain sort que vous lancez après cela sera copié deux fois. Si ce sort est également un Double lancer, le sort suivant sera copié trois fois, et ainsi de suite.
- La capacité du Double lancer peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité du Double lancer a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.

- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- La copie créée par la capacité du Double lancer est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Dragon languefoudre

{3} {R} {R}

Créature : dragon

3/3

Vol

Quand le Dragon languefoudre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2} {R}. Quand vous faites ainsi, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

- La capacité déclenchée du Dragon languefoudre va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {2} {R}. Quand vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C'est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé, mais avant que les blessures ne soient infligées.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Dragon languefoudre, vous ne pouvez pas payer {2} {R} plusieurs fois pour lui faire infliger plus de 3 blessures.

Drakôn du logogriphe

{1} {U} {R}

Créature : drakôn

*/4

Vol

La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- Une carte double (comme celles du bloc *Amonkhet*) ne compte qu'une seule fois pour la capacité du Drakôn du logogriphe, même si elle est à la fois un éphémère et un rituel.
- La capacité qui définit la force du Drakôn du logogriphe fonctionne dans toutes les zones.

Druide de cornes

{3}{G}

Créature : humain et druide

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura qui cible le
Druide de cornes, créez un jeton de créature 3/3 verte
Bête.

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

Dryade chercheuse de verdure

{1}{G}

Créature : dryade

1/3

{T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la révéler et la
mettre dans votre main.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas une carte de terrain, ou si vous choisissez de ne pas la révéler, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

Enchanteur satyre

{1}{G}{W}

Créature : satyre et druide

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement,
piochez une carte.

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

Endurance anormale

{1} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »

- L'effet de l'Endurance anormale ne fonctionne qu'une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu'elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas.

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la créature équipée attaque.
- Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

Épicurien du sang

{4} {B}

Créature : vampire

4/4

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- La capacité de l'Épicurien du sang se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Accueil d'Ajani ou de 3 de Revitaliser.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement vous faisant gagner des points de vie distinct. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez

infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de l'Épicurien du sang se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de l'Épicurien du sang ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Éveilleur des tombes (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {B} {B}

Créature : oiseau et esprit

5/5

Vol

{5} {B} {B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- La capacité de l'Éveilleur des tombes ne peut être activée que tant qu'il est sur le champ de bataille. Il ne peut pas se renvoyer lui-même sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Faille tectonique

{3} {R}

Rituel

Détruisez le terrain ciblé. Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Si le terrain est une cible illégale quand la Faille tectonique essaie de se résoudre, la Faille tectonique ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Les créatures sans le vol pourront bloquer normalement.
- Comme la deuxième partie de l'effet de la Faille tectonique ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées est constamment mise à jour. Les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne peuvent pas bloquer, et les créatures qui acquièrent le vol plus tard pendant le tour peuvent bloquer.

Fantôme suprême

{1} {U}

Créature : esprit

1/3

Vol

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

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

Feu des dragons de Sarkhan (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3} {R} {R}

Rituel

Le Feu des dragons de Sarkhan inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte rouge parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si la cible choisie est une cible illégale quand le Feu des dragons de Sarkhan essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne regardez pas les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Frère de bande d'Ajani

{1} {W}

Créature : chat et soldat

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

- La capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Accueil d'Ajani ou de 3 de Revitaliser.
- 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.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement vous faisant gagner des points de vie distinct. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez

infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité du Frère de bande d'Ajani ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Fusion avec la machine

{3} {U}

Rituel

Piochez un nombre de cartes égal au coût converti de mana le plus élevé parmi les artefacts que vous contrôlez.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Géante brise-siège

{3} {R} {R}

Créature : géant et guerrier

6/3

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

{3} {R} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- Activer la dernière capacité de la Géante brise-siège après qu'une créature a bloqué ne retirera pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.

Gobelin des rues

{2} {R}

Créature : goblin et shaman

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- La capacité déclenchée du Gobelin des rues se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Gobelin des rues fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3} {G}

Créature légendaire : ours

4/3

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1, comme l'Hydre affamée, ces marqueurs ne sont pas pris en considération quand vous déterminez si Griffeboyaux réduit le coût de ce sort. De même, les effets qui augmentent la force de la créature une fois qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne s'appliquent pas.
- Si une autre créature a une capacité qui modifie sa force quand elle attaque, par exemple l'Ogre lyncherixe, vous pouvez résoudre cette capacité avant la dernière capacité de Griffeboyaux.
- La dernière capacité de Griffeboyaux n'affecte que les créatures que vous contrôlez qui ont la force appropriée au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'obtiennent pas les bonus, et une créature que vous contrôlez dont la force diminue plus tard pendant le tour ne perd pas les bonus.

Guide de Ghirapur

{2} {G}

Créature : elfe et éclairé

3/2

{2} {G} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

- Une fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 a bloqué une créature, activer la capacité du Guide de Ghirapur ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.
- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué la créature ciblée, modifier la force de la créature bloqueuse ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Horreur infectieuse

{3} {B}

Créature : zombie et horreur

2/2

À chaque fois que l'Horreur infectieuse attaque, chaque adversaire perd 2 points de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Horreur infectieuse fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Image miroir

{2} {U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que l'Image miroir arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature que vous contrôlez.

- L'Image miroir copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est une autre Image miroir), l'Image miroir arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie a copié.
- Si la créature choisie est un jeton, l'Image miroir copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. L'image miroir ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand l'Image miroir arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

- Si l'Image miroir arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Influence d'Ajani (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {W} {W}

Rituel

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte blanche parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous ne pouvez pas lancer l'Influence d'Ajani sans créature ciblée. Si la créature ciblée est une cible illégale quand l'Influence d'Ajani essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne regardez pas les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Invocation de la divinité

{2} {W}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

- Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où l'Invocation de la divinité essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Invocation de Vivien

{5} {G} {G}

Rituel

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Quand une créature est mise sur le champ de bataille de cette manière, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne choisissez pas de cibles au moment où vous lancez l'Invocation de Vivien. Pendant que ce sort se résout, vous pouvez mettre une carte de créature parmi les cartes que vous regardez sur le champ de bataille. Quand vous le faites, une capacité séparée se déclenche et vous choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle qui subit des blessures.
- Si la créature que vous mettez sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que les blessures ne soient attribuées, son existence au moment où elle a quitté le champ de bataille est utilisée pour déterminer combien de blessures elle inflige à la créature ciblée.

Isareth l'éveilleuse

{1} {B} {B}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Contact mortel

À chaque fois qu'Isareth l'éveilleuse attaque, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec un coût converti de mana de X ciblée avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exiliez-la à la place de la mettre autre part.

- La capacité déclenchée d'Isareth va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {X}. Quand vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une carte de créature ciblée à renvoyer. C'est différent des autres capacités qui disent « Si vous faites ainsi » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé et que la carte de créature ciblée a été choisie, mais avant que cette carte ne soit renvoyée.
- Comme toutes les créatures attaquantes sont choisies en même temps, une créature renvoyée de cette manière ne peut pas attaquer pendant le même combat qu'elle est renvoyée, et ce même si elle a la célérité.
- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si vous retirez d'une manière quelconque un marqueur « cadavre » d'une créature qu'Isareth a renvoyé sur le champ de bataille, l'effet de remplacement qui l'exilera continue de s'appliquer. Le marqueur sert uniquement à vous rappeler quelles créatures seront exilées si elles devaient quitter le champ de bataille.
- Si Isareth quitte le champ de bataille, l'effet de remplacement continue de s'appliquer. Si l'une des créatures qu'elle a renvoyée devait quitter le champ de bataille, elle sera exilée à la place.
- Parce que mourir signifie être mise au cimetière depuis le champ de bataille, une créature qui est exilée à la place ne « meurt » pas. Les capacités qui se déclencheraient quand elle meurt ne se déclenchent pas.

Isoler

{W}

Éphémère

Exilez un permanent ciblé avec un coût converti de mana de 1.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Jaguar de Vivien (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {G}

Créature : chat et esprit

3/2

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

{2} {G} : Renvoyez le Jaguar de Vivien depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Vivien.

- Si le seul planeswalker Vivien que vous contrôlez et un Jaguar de Vivien vont au cimetière en même temps (probablement au combat), vous ne pourrez pas activer la dernière capacité du Jaguar de Vivien.

Jugement infernal

{B}

Éphémère

Exilez une créature incolore ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

- Le nombre de points de vie gagnés est égal à la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
- Si la force de la créature est négative, vous ne perdez ni ne gagnez aucun point de vie.

Jument de la peste

{1} {B} {B}

Créature : cauchemar et cheval

2/2

La Jument de la peste ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

Quand la Jument de la peste arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième capacité de la Jument de la peste n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elle se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas -1/-1.

La dernière bataille d'Ajani

{2} {W} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, vous pouvez sacrifier La dernière bataille d'Ajani. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 blanche Avatar avec le vol.

Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous fait vous défausser de cette carte, si vous contrôlez une plaine, créez un jeton de créature 4/4 blanche Avatar avec le vol.

- Si plusieurs créatures et/ou planeswalkers que vous contrôlez meurent en même temps, la première capacité de La dernière bataille d'Ajani se déclenche autant de fois. Cependant, vous ne pouvez la sacrifier qu'une fois, alors vous ne gagnez qu'un seul jeton.
- Dans une partie de *Magic*, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière de ce joueur depuis sa bibliothèque ne font pas que ces cartes sont défaussées.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous oblige à faire un choix et que vous choisissez de vous défausser de La dernière bataille d'Ajani, sa dernière capacité se déclenche.

Lena, championne dévouée

{4} {W} {W}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

Quand Lena, championne dévouée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat pour chaque créature non-jeton que vous contrôlez.

Sacrifiez Lena : Les créatures que vous contrôlez de force inférieure à celle de Lena acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Le nombre de créatures non-jeton que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la première capacité de Lena se résout. Si Lena est encore sur le champ de bataille (et pas un jeton pour une raison quelconque), elle se compte elle-même.
- Pour déterminer quelles créatures acquièrent l'indestructible pendant la résolution de la dernière capacité de Lena, utilisez la force de Lena au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
- La dernière capacité de Lena n'affecte que les créatures que vous contrôlez qui ont la force appropriée au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'acquièrent pas l'indestructible, et une créature que vous contrôlez dont la force augmente plus tard pendant le tour ne perd pas l'indestructible.

Liche aux phylactères

{B} {B} {B}

Créature : zombie

5/5

Indestructible

Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

- La première capacité de la Liche aux phylactères ne cible pas l'artefact. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez un artefact et celui où vous mettez un marqueur « phylactère » sur lui.
- Si vous ne contrôlez pas d'artefact au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, sa première capacité ne fait rien. Dès qu'elle arrive sur le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche (à moins que vous ne contrôliez un autre permanent avec un marqueur « phylactère » sur lui) et vous devez la sacrifier.
- Si la Liche aux phylactères et un artefact arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, vous ne pouvez pas mettre de marqueur « phylactère » sur cet artefact. Vous devez choisir un artefact que vous contrôlez qui est déjà sur le champ de bataille.
- La dernière capacité de la Liche aux phylactères est un « déclenchement d'état ». Une fois qu'un déclenchement d'état se déclenche, il ne se déclenche pas à nouveau tant que la capacité est sur la pile. Si la capacité est contrecarrée et que la condition de déclenchement est toujours valide, elle se déclenche à nouveau immédiatement.
- La dernière capacité de la Liche aux phylactères vérifie tous vos permanents qui ont des marqueurs « phylactère », pas seulement celui qu'elle vous a fait mettre sur un artefact. Par exemple, si vous contrôlez

deux Liches aux phylactères et deux artefacts différents avec des marqueurs « phylactères », aucune des Liches aux phylactères ne sera sacrifiée si l'un de ces artefacts quitte le champ de bataille.

Lieutenant d'épines

{1} {G}

Créature : elfe et guerrier

2/3

À chaque fois que le Lieutenant d'épines devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

{5} {G} : Le Lieutenant d'épines gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Lieutenant d'épines se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarré.
-

Liliana, épargnée par la mort

{2} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

4

+1 : Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Si au moins une d'elles est une carte de zombie, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

-2 : La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

-3 : Vous pouvez lancer des cartes de zombie depuis votre cimetière ce tour-ci.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la deuxième capacité de Liliana se résout. Si le nombre de zombies que vous contrôlez change plus tard, la force et l'endurance de la créature ciblée ne changent pas.
- Lancer une carte de zombie de votre cimetière une fois que la troisième capacité de Liliana s'est résolue suit les règles normales de lancement de cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables.

- Une fois que la troisième capacité de Liliana s'est résolue, les cartes de zombie dans votre cimetière peuvent être lancées ce tour-ci, y compris les cartes de zombie qui sont arrivées dans votre cimetière plus tard pendant le tour.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Liliana fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 2 points de vie.

Liliana, la Nécromancienne (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

4

+1 : Le joueur ciblé perd 2 points de vie.

-1 : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

-7 : Détruisez jusqu'à deux créatures ciblées. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à deux cartes de créature des cimetières.

- Pour la dernière capacité de Liliana, les créatures que vous renvoyez sur le champ de bataille sont choisies après que les créatures ciblées sont détruites. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez deux cartes de créature à renvoyer, et celui où elles sont renvoyées. Les cartes détruites peuvent être parmi celles qui sont renvoyées sur le champ de bataille.
- Si des capacités se déclenchent sur les créatures ciblées qui sont détruites, ces capacités ne sont pas mises sur la pile avant que vous ayez mis les cartes de créature sur le champ de bataille depuis les cimetières.
- Vous pouvez activer la dernière capacité de Liliana sans choisir de créatures ciblées. Vous mettez simplement jusqu'à deux cartes de créature sur le champ de bataille depuis les cimetières. Cependant, si vous choisissez des cibles et que celles-ci deviennent illégales avant que la capacité n'essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et vous ne mettez pas de cartes sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, les permanents que vous contrôlez par la troisième capacité de Liliana qui venaient des cimetières des autres joueurs sont exilés.

Lune alpine

{R}

Enchantement

Au moment où la Lune alpine arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte de terrain non-base.

Les terrains du nom choisi que vos adversaires contrôlent perdent tous leurs types de terrain et leurs capacités, et ils acquièrent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- L'effet de la Lune alpine n'affecte ni les super-types, ni les autres types de carte. Il ne retire pas le type de carte artefact d'un terrain-artefact et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire.
- Si un terrain affecté a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive sur le champ de bataille, il perd cette capacité avant qu'elle ne se déclenche.
- Si un terrain a une capacité qui fait qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont un terrain arrive sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive sur le champ de bataille.

Magevent avemain

{2} {U}

Créature : oiseau et sorcier

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, la Magevent avemain gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Magevent avemain se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Maître-vandale gobelin

{2} {R} {R}

Créature : gobelin et guerrier

3/3

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

Sacrifiez un gobelin : Détruisez l'artefact ciblé.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un gobelin que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Maître-vandale gobelin quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
- Vous pouvez sacrifier le Maître-vandale gobelin pour payer le coût de sa propre capacité.

Majesté colossale

{2} {G}

Enchantement

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

- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre entretien commence, la capacité de la Majesté colossale ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.
- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où la capacité de la Majesté colossale se résout, vous ne piochez pas de carte.
- La créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez au moment où la capacité de la Majesté colossale se résout n'est pas obligatoirement la créature de force supérieure ou égale à 4 qui était sous votre contrôle au moment où la capacité s'est déclenchée.
- Vous ne piochez qu'une seule carte, quel que soit le nombre de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Meneur de brume

{U}

Créature : ondin et sorcier

1/1

Sacrifiez le Meneur de brume : Jusqu'à la fin du tour, si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exilez-la à la place.

- La capacité du Meneur de brume n'affecte pas les créatures non-jeton qui ont été lancées, notamment celles qui ont été lancées depuis des zones inhabituelles comme votre cimetière.
- La capacité du Meneur de brume n'empêche pas les jetons de créature d'arriver sur le champ de bataille. Elle n'affecte pas non plus les créatures qui sont déjà sur le champ de bataille.
- Si le Meneur de brume arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures, sa capacité ne peut pas être activée à temps pour affecter ces créatures.

Mentor des humbles

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité du Mentor des humbles vérifie la force de l'autre créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2, la capacité se déclenche. Une fois que la capacité se déclenche, faire passer la force de cette créature au-dessus de 2 n'affectera pas cette capacité. De même, réduire la force de la créature à 2 ou moins après qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne déclenchera pas la capacité.
- Appliquez les bonus de force des marqueurs avec lesquels la créature arrive sur le champ de bataille et les effets continus comme celui de la Chevalière valeureuse avant votre vérification pour voir si la capacité du Mentor des humbles se déclenche.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Mentor des humbles, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour piocher plus d'une carte.

Momie en lambeaux (*Deck de planeswalker uniquement*)

{1} {B}

Créature : zombie et chacal

1/2

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

- Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que la Momie en lambeaux subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que sa capacité déclenchée n'aille sur la pile.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée de la Momie en lambeaux fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Monstruosité de la fournaise

{3} {R}

Créature : monstruosité

7/3

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.*)

Au début de chaque étape de fin, si la Monstruosité de la fournaise a attaqué ou bloqué ce tour-ci, son propriétaire la mélange dans sa bibliothèque.

- Le propriétaire de la Monstruosité de la fournaise la mélange dans sa bibliothèque uniquement si elle est sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout.

Morsure enragée

{1} {G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si une des créatures est une cible illégale au moment où la Morsure enragée essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.

Mousse disparu

{1} {U}

Créature : esprit et pirate

2/2

Quand le Mousse disparu devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.

Le Mousse disparu ne peut pas être bloqué excepté par des esprits.

{3} {U} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des esprits.

- Vous sacrifierez le Mousse disparu même si vous contrecarrez le sort qui le cible.
- Si le sort qui cible le Mousse disparu n'a pas d'autres cibles, il ne se résout pas (parce qu'il n'a plus de cible légale après le sacrifice du Mousse disparu).
- Activer la dernière capacité du Mousse disparu après qu'une créature est devenue bloquée par une créature non-Esprit ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Nexus du destin (*Carte promo Buy-a-Box*)

{5} {U} {U}

Éphémère

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Si le Nexus du destin devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Nexus du destin et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

- La dernière capacité du Nexus du destin s'applique s'il devait être mis dans un cimetière d'une manière quelconque, y compris pendant sa résolution.

Nicol Bolas, le dévastateur

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

Créature légendaire : ancêtre et dragon

4/4

Vol

Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

{4} {U} {B} {R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Nicol Bolas, le transcédé

Planeswalker légendaire : Bolas

7

+2 : Piochez deux cartes.

-3 : Nicol Bolas, le transcédé inflige 10 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

-4 : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

-12 : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque du joueur ciblé à l'exception de la carte du dessous.

- Quand la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille de Nicol Bolas se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
- Si Nicol Bolas quitte le champ de bataille après que la capacité activée de son recto Créature a été activée mais avant qu'elle ne se résolve, la carte reste dans la zone où elle se déplace, quelle qu'elle soit. Elle ne sera pas exilée et elle ne reviendra pas transformée.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, les permanents que vous contrôlez par la troisième capacité de loyauté de Nicol Bolas qui venaient des cimetières des autres joueurs sont exilés.

Nouveau-né vampire

{B}

Créature : vampire

0/3

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

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Nouveau-né vampire fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Ogre lyncherixe

{2} {B} {R}

Créature : ogre et guerrier

3/3

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

À chaque fois que l'Ogre lyncherixe attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, l'Ogre lyncherixe gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de l'Ogre lyncherixe, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs créatures pour lui donner +2/+2 plus d'une fois.
- Une fois que la capacité déclenchée de l'Ogre lyncherixe commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'infliger des blessures à l'Ogre lyncherixe après que vous avez sacrifié une créature, mais avant qu'il ne gagne +2/+2.

Omnipotence étiolée

{3} {B} {B}

Rituel

Chaque joueur perd la moitié de ses points de vie, puis se défausse de la moitié des cartes de sa main, puis sacrifie la moitié des créatures qu'il contrôle. Arrondissez à l'unité supérieure à chaque fois.

- Les quantités perdues sont arrondies à l'unité supérieure, pas celles qui sont gardées. Par exemple, un joueur avec 5 points de vie, cinq cartes en main et cinq créatures perdrait 3 points de vie, se défausserait de trois cartes et sacrifierait trois créatures.
- Comme les instructions sont suivies dans l'ordre, les capacités des créatures qu'un joueur sacrifiera peuvent être modifiées ou se déclencher lors de la perte de points de vie, de la défausse de cartes et/ou du sacrifice de créatures. Les capacités qui se déclenchent de cette manière se résoudront après que l'Omnipotence étiolée aura fini de se résoudre.
- Quand l'Omnipotence étiolée se résout, d'abord, chaque joueur perd la quantité indiquée de points de vie en même temps. Puis, le joueur dont c'est le tour choisit un nombre approprié de cartes en main sans les révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même ; et ensuite, ces cartes sont toutes défaussées simultanément. Puis, le joueur dont c'est le tour choisit un nombre approprié de créatures qu'il contrôle. Chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix effectués par les joueurs précédents. Finalement, toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, l'Omnipotence étiolée fait perdre à chaque joueur la moitié des points de vie de son équipe, arrondie à l'unité supérieure. Ce qui veut dire que les équipes ayant un total de points de vie pair auront 0 points de vie, et que celles qui ont un total de points de vie impair auront -1 point de vie. La partie se termine ensuite par un match nul.

Omniscience

{7} {U} {U} {U}

Enchantement

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions 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 ses 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 la carte.
- 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'Omniscience, si c'est votre tour, vous aurez la priorité immédiatement après qu'il est résolu. Vous pouvez lancer un autre sort avant qu'un joueur ne puisse essayer de retirer l'Omniscience avec des sorts ou des capacités.

Oracle sciaphile

{1} {R}

Créature : goblin et shaman

2/2

{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. *(Vous payez toujours ses coûts. Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)*

- L'Oracle sciaphile ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Si vous ne lancez pas la carte exilée, elle reste en exil.
- Vous pouvez sacrifier l'Oracle sciaphile pour payer le coût de sa propre capacité.

Os en cendres

{2} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé.

Piochez une carte.

- Un sort de créature qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour les Os en cendres. Le sort de créature ne sera pas contrecarré quand les Os en cendres se résoudreont, mais vous piocherez quand même une carte.

Ouvrez les tombes !

{3} {B} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- Si une créature non-jeton que vous contrôlez meurt en même temps qu'Ouvrez les tombes ! quitte le champ de bataille, vous gagnez un jeton Zombie.

Pacte de Liliana

{3} {B} {B}

Enchantement

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

- Si vous ne contrôlez pas quatre démons avec des noms différents au moment où votre entretien commence, la deuxième capacité du Pacte de Liliana ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.
- Si la deuxième capacité se déclenche, mais que vous ne contrôlez plus quatre démons avec des noms différents au moment où la capacité se résout, vous ne gagnez pas la partie.

Palladia-Mors, la destructrice

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

Créature légendaire : ancêtre et dragon

6/6

Vol, vigilance, piétinement

Palladia-Mors, la destructrice a la défense talismanique si elle n'a pas encore infligé de blessures.

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

Passer à travers

{R}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. *(Une créature avec le piétinement peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)*

Piochez une carte.

- Passer à travers affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas le piétinement.
- Vous pouvez lancer Passer à travers même si vous ne contrôlez aucune créature. Si vous ne contrôlez aucune créature au moment où le sort se résout, vous piochez quand même une carte.

Patrouille de cavaliers célestes

{2} {G} {U}

Créature : elfe et éclairé

2/3

Vol

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {G} {U}. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, et cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de la Patrouille de cavaliers célestes va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {G} {U}. Quand vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une créature ciblée. C'est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé, mais avant que la cible ne reçoive un marqueur et le vol.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de la Patrouille de cavaliers célestes, vous ne pouvez pas payer {G} {U} plusieurs fois pour piocher plus d'un marqueur +1/+1.

Pestefeu

{X} {R}

Rituel

Le Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

- Pour déterminer s'il peut être contrecarré et que ses blessures peuvent être prévenues, le Pestefeu vérifie le nombre que vous choisissez pour X, pas la quantité de mana que vous avez dépensée ou la quantité de blessures qu'il infligera au final.
- Le Pestefeu peut être ciblé par des sorts qui essaient de le contrecarrer quelle que soit la valeur de X. Si X est supérieur ou égal à 5, ces sorts se résolvent quand même, mais la partie de leur effet qui contrecarrerait le Pestefeu ne fait rien. Tous les autres effets de ces sorts fonctionnent normalement.
- Si sa cible est illégale au moment où le Pestefeu essaie de se résoudre, le sort n'est pas contrecarré, mais il ne se résout pas. La cible ne subit pas de blessures.

Prêtre nain

{3} {W}

Créature : nain et clerc

2/4

Quand le Prêtre nain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

- Le nombre de créatures que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité du Prêtre nain se résout. Si le Prêtre nain est encore sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

Purificatrice solaire

{1} {W}

Créature : humain et clerc

1/4

Quand la Purificatrice solaire arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Retirez tous les marqueurs de la créature ciblée. Elle ne peut pas avoir de marqueurs sur elle tant que la Purificatrice solaire reste sur le champ de bataille.
- L'adversaire ciblé perd tous ses marqueurs. Ce joueur ne peut pas gagner de marqueurs tant que la Purificatrice solaire reste sur le champ de bataille.

- Si le coût d'une capacité ou le coût supplémentaire d'un sort requiert de mettre des marqueurs sur une créature ou un joueur affecté par la Purificatrice solaire, ce coût ne peut pas être payé. Si la résolution d'un sort ou d'une capacité indique qu'un joueur peut donner des marqueurs à cette créature ou à ce joueur, ce joueur ne peut pas choisir de le faire.
- Si un effet de remplacement permet à un joueur de modifier ou de remplacer un événement en mettant des marqueurs sur une créature ou un joueur affecté par la Purificatrice solaire, ce joueur peut appliquer cet effet de remplacement, mais ils n'obtiendront pas de marqueurs. Si l'événement original est entièrement remplacé (par exemple en appliquant l'effet de remplacement du Mage scarifiâme), l'événement d'origine n'aura pas lieu.

Reconstruction patiente

{3} {U} {U}

Enchantement

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

- À chaque fois que la capacité déclenchée de la Reconstruction patiente se résout, elle ne compte que les cartes de terrain mises dans ce cimetière pendant la résolution de cette capacité. Par exemple, si votre adversaire met deux cartes de terrain dans son cimetière pendant un entretien et trois cartes de terrain pendant le suivant, vous piochez deux et trois cartes, respectivement, pas deux et cinq.
- Si votre adversaire déplace des cartes de sa bibliothèque mais qu'elles ne sont pas mises dans son cimetière (par exemple parce que vous contrôlez *Repose en paix*), vous ne piochez pas de cartes.

Renforts héroïques

{2} {R} {W}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. *(Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)*

- La deuxième partie de l'effet des Renforts héroïques n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où il est appliqué, y compris les jetons créés par la première partie de son effet. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la célérité.

Rétrécir

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -6/-0.

Quand la créature enchantée bloque, détruisez-la. (*La créature attaquante reste bloquée.*)

- Une fois que la créature enchantée est détruite, la créature attaquante n'attribuera ni n'infligera de blessures de combat à moins qu'elle n'ait le piétinement ou qu'elle ne soit bloquée par une autre créature.

Reviviscence

{4} {B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

- La Reviviscence ne remplace pas les couleurs ou les types précédents. À la place, elle ajoute une autre couleur et un autre sous-type.
- Si la créature est normalement incolore, elle deviendra simplement noire. Elle ne pourra pas être à la fois noire et incolore.
- Un effet survenant plus tard qui modifie les couleurs de la créature affectée remplacera cette partie de l'effet de la Reviviscence ; la créature sera seulement de la nouvelle couleur. C'est vrai aussi pour un effet qui modifie les types ou sous-types de la créature affectée.

Sacré saut

{1} {W}

Éphémère

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

- Donner le vol à une créature après qu'elle a déjà été bloquée ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage. Si vous voulez que cela affecte ce qui peut bloquer la créature, vous devez lancer le Sacré saut au plus tard pendant l'étape de déclaration des attaquants.

Sai, maître mécanoptériste

{2} {U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{1} {U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

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

Sanglier hérissé

{3} {G}

Créature : sanglier

4/3

Le Sanglier hérissé ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

- Si le Sanglier hérissé acquiert la menace, il ne peut pas être bloqué du tout.

Sarkhan, âme-dragon (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

5

+2 : Sarkhan, âme-dragon inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

-3 : Sarkhan, âme-dragon inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

-9 : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Dragon, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Sarkhan fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Sarkhan, le sang de feu

{1} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

3

+1 : Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

+1 : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon.

-7 : Créez quatre jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

- Comme c'est une capacité de loyauté, la deuxième capacité de Sarkhan n'est pas une capacité de mana. Elle ne peut être activée que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Un « sort de dragon » fait uniquement référence à un sort qui a le sous-type dragon, quel que soit son nom. Par exemple, le Butin du dragon n'est pas un sort de dragon.

Scarification infernale

{1} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a « Quand cette créature meurt, piochez une carte ».

- Le joueur qui contrôlait la créature quand elle est morte est celui qui pioche une carte.
- Si la Scarification infernale et la créature enchantée sont détruites en même temps, le joueur piochera une carte.

Sceptre du Magistrat

{3}

Artefact

{4}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Sceptre du Magistrat.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Sceptre du Magistrat : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

- Si plusieurs tours supplémentaires devaient avoir lieu après celui-ci, par exemple parce que plus d'un joueur a activé la dernière capacité de son Sceptre du Magistrat, celui qui a été créé le plus récemment est joué en premier.

Seigneur de sang royal

{3} {W} {B}

Créature : vampire et soldat

2/4

Vol

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

- La dernière capacité du Seigneur de sang royal vérifie si vous avez gagné des points de vie à tout moment pendant le tour. Peu importe que vous ayez également perdu des points de vie ou que votre total de points de vie soit supérieur à ce qu'il était au début du tour. Peu importe également que le Seigneur de sang royal ait été sur le champ de bataille quand le gain de points de vie a eu lieu.
- Si vous n'avez pas gagné de points de vie pendant le tour avant le début de l'étape de fin, la dernière capacité du Seigneur de sang royal ne se déclenchera pas. Gagner des points de vie pendant l'étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- Vous ne créez qu'un seul jeton Chauve-souris, quel que soit le nombre de points de vie que vous ayez gagné.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne satisfont pas la dernière capacité du Seigneur de sang royal, même s'ils ont fait augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Serpent de mer à jabots

{4} {U} {U}

Créature : grand serpent

4/6

{5} {U} {U} : Le Serpent de mer à jabots ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Une fois que le Serpent de mer à jabots a été bloqué, activer sa capacité ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Soif du cauchemar

{B}

Éphémère

Vous gagnez 1 points de vie. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

- La Soif du cauchemar compte le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci, pas de combien de points votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous avez gagné 5 points de vie et perdu 8 points de vie avant que la Soif du cauchemar ne se résolve, la Soif du cauchemar vous fait gagner 1 point de vie supplémentaire, puis donne à la créature ciblée -6/-6.
- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Soif du cauchemar essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 1 point de vie.

Sommeil

{2} {U} {U}

Rituel

Engagez toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

- La deuxième partie de la capacité du Sommeil affecte toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle au moment où le Sommeil se résout, pas seulement celles que le Sommeil a fait devenir engagées.

Splaf !

{R}

Rituel

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

Splaf ! inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

- L'existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer Splaf ! ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre après que Splaf ! a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Symbiote psychique

{4} {U} {B}

Créature : cauchemar et horreur

3/3

Vol

Quand le Symbiote psychique arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé se défait d'une carte et vous piochez une carte.

- La dernière capacité du Symbiote psychique peut cibler un adversaire sans carte en main. Vous piochez une carte même si aucun adversaire ne se défait d'une carte.

Tezzeret, machiniste cruel (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

4

+1 : Piochez une carte.

0 : Jusqu'à votre prochain tour, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature 5/5 en plus de ses autres types.

-7 : Mettez sur le champ de bataille, face cachée, n'importe quel nombre de cartes de votre main. Ce sont des

créatures-artefacts 5/5.

- La deuxième capacité de Tezzeret ne retire pas les capacités que l'artefact ciblé a.
- L'artefact cesse d'être une créature immédiatement avant que votre tour commence. Il sera un artefact non-créature pendant votre étape de dégagement.

- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a. Notamment, si un équipement devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature. S'il était déjà attaché à une créature, il devient détaché.
- Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent chacune 5. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité de Tezzeret remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
- Les cartes mises sur le champ de bataille par la troisième capacité de Tezzeret arrivent sur le champ de bataille comme des créatures-artefacts 5/5. Elles n'arrivent pas sur le champ de bataille avec leurs propres caractéristiques avant de devenir 5/5.
- Si une carte recto-verso (comme Nicol Bolas, le dévastateur) est mise sur le champ de bataille face cachée, vous ne la révélez pas au moment où vous faites ainsi. Les caractéristiques de son verso ne s'appliquent pas.
- Vous pouvez regarder les permanents face cachée que vous contrôlez à tout moment.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler à tous les joueurs.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature face cachée ou si un jeton qui en est une copie est créé, cette copie a les mêmes caractéristiques que la créature face cachée (dans ce cas, c'est une créature-artefact 5/5 sans autres caractéristiques), même si la copie est face visible.
- L'Édition de base 2019 ne contient pas de moyen de retourner ces cartes face visible. Si un effet de cartes autres que celles de cette extension en retourne une face visible, l'effet qui fait d'elle une créature-artefact 5/5 se termine. Si un tel effet essaie de retourner une carte d'éphémère ou de rituel face visible, révélez cette carte et elle reste face cachée. Dans ce cas, elle reste une créature-artefact 5/5.
- Si un effet essaie de renvoyer une créature face cachée sur le champ de bataille après qu'elle l'a quitté (comme le Serment de Téfeiri de l'extension *Dominaria* ou l'Endurance anormale de cette extension), cet effet renvoie la carte face visible. S'il essaie de mettre une carte d'éphémère ou de rituel sur le champ de bataille de cette manière, cette carte reste dans sa zone actuelle à la place.

Tezzeret, maître des artifices

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

5

+1 : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore
Mécanoptère avec le vol.

0 : Piochez une carte. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, piochez deux cartes à la place.

-9 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. »

- Si vous mettez un permanent sur le champ de bataille avec la capacité de l'emblème de Tezzeret, les capacités déclenchées de ce permanent qui se déclenchent pendant votre étape de fin ne se déclenchent pas pendant cette même étape de fin.

Tombe profanée

{1}

Artefact

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

- Vous créez un jeton Chauve-souris à chaque fois que la capacité de la Tombe profanée se déclenche, quel que soit le nombre de cartes qui ont quitté votre cimetière.

Tour de détection

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, vos adversaires avec la défense talismanique et les créatures avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités que vous contrôlez comme s'ils n'avaient pas la défense talismanique.

- Vos adversaires et les créatures que vos adversaires contrôlent ne perdent pas la défense talismanique, mais vous ignorez la défense talismanique dans le cadre du choix des sorts et des capacités que vous contrôlez.
- Les créatures que vos adversaires contrôlent avec des capacités « défense talismanique contre [qualité] » peuvent également être ciblées comme si elles n'avaient pas ces capacités.
- Comme la dernière capacité de la Tour de détection ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées est constamment mise à jour. Les créatures qui arrivent sous le contrôle de vos adversaires plus tard pendant le tour peuvent être ciblées comme si elles n'avaient pas la défense talismanique.

Vaevictis Asmadi, le sinistre

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

Créature légendaire : ancêtre et dragon

6/6

Vol

À chaque fois que Vaevictis Asmadi, le sinistre attaque, pour chaque joueur, choisissez un permanent ciblé que ce joueur contrôle. Ces joueurs sacrifient ces permanents. Chaque joueur qui a sacrifié un permanent de cette manière révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, puis la met sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent.

- Vous devez également cibler un de vos permanents à sacrifier.
- La capacité déclenchée de Vaevictis se résout pendant l'étape de déclaration des attaquants, avant que les bloqueurs ne soient choisis. Une créature ciblée par sa capacité ne sera plus là pour bloquer, et les créatures mises sur le champ de bataille par sa capacité peuvent le faire.
- Si l'un des permanents ciblés n'est pas sacrifié (probablement parce que l'un d'eux est devenu une cible illégale, par exemple en acquérant la défense talismanique), le contrôleur de ce permanent ne révèle pas la carte du dessus de sa bibliothèque ou ne la met pas sur le champ de bataille.
- Si un joueur ne contrôle pas de permanents, la capacité de Vaevictis n'aura pas suffisamment de cibles légales, alors elle est retirée de la pile sans effet.

Valeur chevaleresque

{4} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

- Vous avez besoin d'une créature à cibler par la Valeur chevaleresque au moment où vous la lancez. Il n'existe aucun moyen de la faire arriver sur le champ de bataille attachée au jeton Chevalier qu'elle crée.
 - Si la créature que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où la Valeur chevaleresque essaie de se résoudre, le sort d'aura ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.
-

Valse macabre

{1} {B}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

- Si vous n'avez pas d'autres cartes en main, vous devrez vous défausser d'une des cartes de créature que vous renvoyez dans votre main.
- Vous pouvez lancer la Valse macabre ciblant une ou zéro carte de créature. Vous vous défaussez quand même d'une carte, même si vous ne ciblez aucune carte de créature.

Vétéran de la volée

{3} {R}

Créature : goblin et guerrier

4/2

Quand le Vétéran de la volée arrive sur le champ de bataille, il inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

- Le nombre de gobelins que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité du Vétéran de la volée se résout. Si le Vétéran de la volée est encore sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

Vivien au bestiarce (*Deck de planeswalker*)

{4} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Vivien

5

+2 : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

-3 : Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

-9 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +4/+4 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si une des créatures est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Vivien essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.
- La dernière capacité de Vivien n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +4/+4 et n'acquièrent pas le piétinement.

Voix lancinante

{1} {R}

Rituel

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

Piochez deux cartes.

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

Volte-face

{4} {U}

Rituel

Échangez le contrôle de deux créatures ciblées.

- Si une des créatures ciblées est une cible illégale quand le Volte-face se résout, l'échange n'aura pas lieu.
- Vous n'êtes pas obligé de contrôler une des cibles.
- Si le même joueur contrôle les deux créatures quand le Volte-face se résout, rien ne se passe.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Sphinx déchiffre-vent

{5} {U} {U}

Créature : sphinx

3/7

Vol

À chaque fois qu'une créature avec le vol attaque, vous pouvez piocher une carte.

- Peu importe qui contrôle la créature avec le vol ou quel joueur ou planeswalker cette créature attaque. Le contrôleur du Sphinx déchiffre-vent est le joueur qui peut piocher une carte.
- La capacité du Sphinx déchiffre-vent se déclenche quand il attaque lui-même.
- La créature doit avoir le vol immédiatement après avoir été déclarée comme créature attaquante pour que la capacité du Sphinx déchiffre-vent se déclenche. Par exemple, attaquer avec le Corsaire à voile volante provoquera le déclenchement de la capacité. De même, attaquer avec le Coursier pégase et une créature sans le vol ne déclenchera la capacité qu'une seule fois, alors qu'attaquer avec deux créatures volantes déclenchera la capacité deux fois.

Zénith du pouvoir

{7} {R} {R} {R}

Rituel

Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les cartes non-terrain exilées de cette manière.

Si ce sort a été lancé depuis votre main, ajoutez dix manas d'une seule couleur de votre choix.

- Le Zénith du pouvoir ne change pas quand vous pouvez lancer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Les cartes non lancées, y compris les cartes de terrain, restent en exil.
- Si un effet copie le Zénith du pouvoir, la copie n'a pas été lancée, alors vous n'ajoutez pas dix manas.