

Notes de publication Édition de base 2020

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

Document modifié pour la dernière fois le 31 mai 2019

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'Édition de base 2020 contient 280 cartes (20 terrains de base, 112 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares et 15 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 63 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker et les produits de découverte *Édition de base 2020* et 1 carte promotionnelle unique (disponible dans le cadre de la promotion en magasin Buy-a-Box *Édition de base 2020*).

L'Édition de base 2020 sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 12 juillet 2019. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan*, *Dominaria*, *Édition de base 2019*, *Les guildes de Ravnica*, *L'allégeance de Ravnica*, *La Guerre des Planeswalkers* et *Édition de base 2020*.

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

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

Thème de l'extension : Chandra Nalaar

L'Édition de base 2020 met à l'honneur Chandra Nalaar, l'impétueuse Planeswalker. L'ensemble de ses fantastiques capacités de pyromancienne sont représentées par divers sorts, ainsi que trois cartes de planeswalker disponibles

dans les boosters (une inhabituelle, une rare et une rare mythique) et une quatrième incluse dans le Deck de planeswalker Chandra.

Chandra, pyromancienne novice

{3} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

5

+1 : Les élémentaux que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

-1 : Ajoutez {R} {R}.

-2 : Chandra, pyromancienne novice inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Les règles des cartes de planeswalker n'ont pas été modifiées pour cette extension.

- Les cartes de planeswalker ont des sous-types (tels que « Chandra » ou « Ajani ») auxquels d'autres cartes peuvent faire référence, mais ceux-ci n'ont aucune signification de règle. Par exemple, vous ne pouvez pas contrôler deux planeswalkers appelés Chandra, pyromancienne novice, car ce sont des permanents légendaires soumis à la « règle de légende », mais vous pouvez contrôler à la fois Chandra, pyromancienne novice et Chandra, acolyte de la flamme.
- Un planeswalker arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs « loyauté » égal à sa loyauté de départ, indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Toute blessure infligée à un planeswalker lui fait perdre autant de marqueurs « loyauté ».
- Si la loyauté d'un planeswalker atteint 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire comme n'importe quelle créature avec une endurance de 0. Il est impossible de faire passer la loyauté d'un planeswalker à 0 et de le sacrifier ensuite pour un autre effet.
- Vous ne pouvez activer une capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant votre tour que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Pour ce faire, payez son coût de loyauté en ajoutant ou en retirant le nombre approprié de marqueurs « loyauté ».
- Si un planeswalker a une capacité déclenchée ou statique, cette capacité continue à s'appliquer même après que vous avez activé une capacité de loyauté de ce planeswalker.
- Quand un sort de planeswalker que vous contrôlez se résout pendant votre tour, vous avez la priorité avant que tout autre joueur puisse lancer des sorts (y compris des sorts d'éphémère) ou activer des capacités. Si c'est votre phase principale et que la pile est vide, vous pouvez activer une capacité de l'un de vos planeswalkers avant que quiconque puisse essayer de le retirer du champ de bataille.
- Le moyen le plus facile de se débarrasser des planeswalkers est de les attaquer. Au moment où vous choisissez les créatures attaquantes, vous choisissez pour chacune de ces créatures si elle attaque un adversaire ou un planeswalker qu'un adversaire contrôle. Les joueurs peuvent bloquer des créatures attaquant leurs planeswalkers avec les créatures qu'ils contrôlent. Toute créature non-bloquée attaquant un planeswalker inflige des blessures de combat à ce planeswalker, et ce planeswalker n'inflige pas de blessure en retour.
- Certains sorts peuvent infliger des blessures directement aux planeswalkers. Ils peuvent indiquer spécifiquement qu'ils peuvent cibler un planeswalker ou infliger des blessures à un planeswalker, mais ils peuvent aussi indiquer qu'ils peuvent infliger des blessures à « n'importe quelle cible » ou quelque chose de similaire. L'expression « n'importe quelle cible » signifie « une créature ciblée, un planeswalker ciblé ou un joueur ciblé ».

À partir de l'Édition de base 2020, le mot-clé « protection » reprend du service et apparaîtra à nouveau régulièrement dans les extensions. Ce mot-clé regroupe quatre manières de protéger les permanents ou les joueurs.

Apôtre de la lumière purificatrice

{1} {W}

Créature : humain et clerc

2/1

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

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

Les règles de la protection n'ont pas été modifiées pour cette extension.

- Si un permanent a la protection contre une couleur, cela signifie quatre choses :
 - Les blessures qui devraient être infligées à ce permanent par une source de cette couleur sont prévenues.
 - Les auras et les équipements de cette couleur ne peuvent pas être attachés à ce permanent.
 - Les créatures de cette couleur ne peuvent pas bloquer ce permanent.
 - Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts de cette couleur ou de capacités de sources de cette couleur.
- Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Une créature avec la protection contre le blanc sera détruite par la Dépuration planaire, une créature avec la protection contre le vert gagnera +2/+2 et acquerra le piétinement grâce à Triompher, et une créature avec la protection contre le noir ne pourra pas recevoir de marqueurs +1/+1 à cause de l'effet du Scarabée du fléau.
- Un permanent qui acquiert la protection peut faire qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas. Aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets non liés à la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- La protection ne s'applique que pendant que l'objet avec la protection est sur le champ de bataille. Par exemple, un sort de créature qui a la protection contre le bleu peut être la cible d'un sort bleu qui le contrecarre, et une carte de créature dans un cimetière qui a la protection contre le noir peut être la cible d'un sort noir qui la renvoie.

Retour de mécanique : lignes ley

Les lignes ley sont un cycle de cinq enchantements qui bénéficient d'une fonctionnalité particulière : si vous en avez au moins une dans votre main de départ, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille avant le début de la partie !

Ligne ley du vide

{2} {B} {B}

Enchantement

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

Les règles des lignes ley n'ont pas été modifiées pour cette extension.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont terminé de déclarer des mulligans.
- Si des joueurs ont des cartes en main qui permettent à des actions de se dérouler à partir de la main de départ d'un joueur (comme les lignes ley), le joueur qui commence est le premier à le faire. Ce joueur peut faire toute action qui lui est disponible dans n'importe quel ordre, puis, chaque autre joueur dans l'ordre du tour peut faire de même. Le premier tour commence ensuite.

Mise à jour de règles : déclarer un mulligan

Suite à l'essai fructueux réalisé plus tôt cette année, une nouvelle procédure de déclaration des mulligans entrera en vigueur avec la sortie de l'*Édition de base 2020*. Cette modification de règle s'applique à tous les formats de jeu à partir du vendredi 12 juillet 2019.

La nouvelle règle de déclaration des mulligans est la suivante :

103.4 Chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à la taille de sa main de départ, qui est généralement de sept. (Certains effets peuvent modifier la taille de la main de départ d'un joueur.) Un joueur qui n'est pas satisfait de sa main de départ peut déclarer un mulligan. Le joueur qui commence annonce en premier s'il déclare ou non un mulligan. Puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Une fois que chaque joueur a déclaré ses intentions, tous les joueurs qui ont décidé de déclarer un mulligan le font en même temps. Pour déclarer un mulligan, un joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, pioche une nouvelle main équivalente à sa main de départ, puis met un nombre de ces cartes égal au nombre de mulligans déclarés par ce joueur au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre. Une fois qu'un joueur choisit de ne pas déclarer de mulligan, les cartes restantes deviennent sa main de départ, et il ne peut plus déclarer d'autres mulligans. Ce processus est répété jusqu'à ce qu'aucun joueur ne déclare plus de mulligan. Un joueur peut déclarer des mulligans jusqu'à ce que sa main de départ soit de zéro carte.

- Après avoir pioché sept cartes, un joueur peut décider de raccourcir la procédure de mulligan et simplement déclarer un mulligan avant de mettre toute carte au-dessous de sa bibliothèque. Cependant, si un effet lui permet d'effectuer une autre action à tout moment où il pourrait déclarer un mulligan, il doit d'abord placer le nombre approprié de cartes au-dessous de sa bibliothèque avant d'effectuer ces actions.
- Dans une partie multijoueurs, le premier mulligan déclaré par un joueur est « gratuit ». Cela signifie que la première fois que ce joueur déclare un mulligan, il ne met aucune carte au-dessous de sa bibliothèque. La deuxième fois que ce joueur déclare un mulligan, il met une carte au-dessous de sa bibliothèque, et ainsi de suite.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par une source de la couleur choisie.)*

Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

- Vous ne pouvez pas choisir « artefact » ou « incolore » au moment où À la grâce des dieux vous demande de choisir une couleur, car ce ne sont pas des couleurs.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où À la grâce des dieux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1. Si la créature ciblée devient une cible illégale pendant la résolution d'À la grâce des dieux (probablement parce que vous lui avez donné la protection contre le blanc), vous appliquez regard 1.

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.

Agent de trahison

{5} {U} {U}

Créature : humain et gredin

2/3

Quand l'Agent de trahison arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé. Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché. Acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement ne modifie pas ce à quoi il est actuellement attaché.
- L'effet de l'Agent de trahison dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si l'Agent de trahison quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.
- Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé.

- Si vous ne contrôlez pas trois permanents que vous ne possédez pas au début de votre étape de fin, la dernière capacité de l'Agent de trahison ne se déclenche pas. Si vous ne contrôlez plus trois permanents que vous ne possédez pas au moment où il se résout, vous ne piochez pas trois cartes. Les trois permanents n'ont pas besoin d'être les mêmes à chaque fois.
- Si vous acquérez le contrôle d'un permanent « jusqu'à la fin du tour », cet effet cessera pendant l'étape de nettoyage, après l'étape de fin. Vous contrôlerez ce permanent lors de la vérification pour la dernière capacité de l'Agent de trahison.

Aigle empyréen
 {1}{W}{U}
 Créature : oiseau et esprit
 2/3
 Vol
 Les autres créatures avec le vol 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 aux autres créatures avec le vol que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l'Aigle empyréen quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Ajani, chef inspirateur (*Deck de planeswalker uniquement*)
 {4}{W}{W}
 Planeswalker légendaire : Ajani
 5
 +2 : Vous gagnez 2 points de vie. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.
 -3 : Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne 2 points de vie.
 -10 : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez activer la première capacité d'Ajani sans choisir de cibles. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie. Cependant, si vous choisissez une cible et que la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la deuxième capacité d'Ajani essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne gagne de points de vie.
- La dernière 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 n'acquièrent pas le vol ou la double initiative.

Ajani, force de la bande

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

5

+1 : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

-2 : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelé Frère de bande d'Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani. »

0 : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

- Si un planeswalker que vous contrôlez est aussi une créature (probablement parce que c'est Gideon), il est compté deux fois au moment où la première capacité d'Ajani se résout.
 - Les jetons créés par la deuxième capacité d'Ajani sont similaires à ceux de la carte Frère de bande d'Ajani, mais ils n'ont pas de coût de mana et leur coût converti de mana est 0.
 - Si le Frère de bande d'Ajani subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.
 - 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'Orateur passionné ou de 4 de l'Ange naissant. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » 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.
 - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. 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 (par exemple 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.
 - Le fait que vous ayez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ est déterminé au moment où la dernière capacité d'Ajani se résout.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité du Frère de bande d'Ajani, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité d'Ajani exile les permanents tant que le total de points de vie de votre équipe est supérieur au total de points de vie de départ de votre équipe d'au moins 15 points.
-

Ange de la vitalité

{2} {W}

Créature : ange

2/2

Vol

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

- Si vous contrôlez deux Anges de la vitalité et que vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Un troisième Ange de la vitalité vous permet de gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
- La capacité du milieu de l'Ange de la vitalité s'applique une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Orateur passionné ou de 4 de l'Ange naissant. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de l'Ange de la vitalité ne s'applique qu'une seule fois.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de l'Ange de la vitalité s'applique 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 (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne s'applique qu'une seule fois.
- Si l'Ange de la vitalité subit des blessures et que votre total de points de vie est augmenté à plus de 25 avant que les actions basées sur l'état ne soient vérifiées (probablement parce que l'Ange de la vitalité subit des blessures de combat en même temps qu'une créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat), la dernière capacité de l'Ange de la vitalité s'applique avant qu'il ne soit détruit parce qu'il a des blessures mortelles marquées sur lui.
- 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 l'Ange de la vitalité peuvent devenir mortelles si votre total de points de vie descend en dessous de 25 pendant ce tour-là.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne font pas s'appliquer la deuxième capacité de l'Ange de la vitalité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Dans les formats multijoueurs où votre total de points de vie ne débute pas à 20, la dernière capacité de l'Ange de la vitalité s'applique toujours si votre total de points de vie est supérieur ou égal à 25.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Ange de la vitalité s'applique tant que le total de points de vie de votre équipe est supérieur ou égal à 25.

Arc du perce-cœur

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, l'Arc du perce-cœur inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

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

- L'Arc du perce-cœur est la source de la capacité déclenchée et des blessures, pas la créature équipée. Cela signifie qu'une créature avec la protection contre le vert peut être ciblée même si l'Arc du perce-cœur est équipé sur une créature verte, mais qu'une créature avec la protection contre les artefacts ne le peut pas.
- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.

Assaut aérien

{2} {W}

Rituel

Détruisez la créature engagée ciblée. Vous gagnez

1 point de vie pour chaque créature avec le vol que vous contrôlez.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Assaut aérien essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous gagnez des points de vie.
- Toute capacité qui se déclenche au moment où la créature ciblée est détruite ne se résout qu'après que vous avez gagné des points de vie.
- Si des créatures ont été exilées « jusqu'à » ce que la créature ciblée quitte le champ de bataille, ces créatures sont renvoyées avant que vous ne gagniez des points de vie.

Atemsis, l'Omnisciente

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

Créature légendaire : sphinx

4/5

Vol

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

À chaque fois qu'Atemsis, l'Omnisciente inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez révéler votre main. Si des cartes ayant au moins six coûts convertis de mana différents sont révélées de cette manière, ce joueur perd la partie.

- Chaque carte *Magic* a exactement un coût converti de mana. Une carte sans coût de mana a un coût converti de mana de 0, et 0 peut être l'un des six coûts convertis de mana comptant pour la capacité d'Atemsis.
- Si une carte dans votre main a {X} dans son coût de mana, la valeur de X est considérée être 0.
- Le coût converti de mana d'une carte double est déterminé par la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, le coût converti de mana de Feu//Glace dans votre main est 4.
- Si un effet vous fait jouer avec votre main révélée, vous pouvez toujours révéler votre main au moment où la dernière capacité d'Atemsis se résout. La capacité fonctionne normalement.

Autorité de la loi

{2} {W}

Enchantement

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

- L'Autorité de la loi regarde l'ensemble du tour pour déterminer si un joueur a déjà lancé un sort pendant ce tour, même si l'Autorité de la loi n'était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Notamment, vous ne pouvez pas lancer l'Autorité de la loi, puis lancer un autre sort ce tour-là.
- Si vous avez lancé un sort qui a été contrecarré, vous ne pouvez pas lancer un autre sort pendant le même tour.

Avaleur sauvage (*Deck de planeswalker uniquement*)

{1} {B} {B}

Créature : vampire

1/1

Vol

Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur sauvage. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

- L'Avaleur sauvage regarde l'ensemble du tour pour déterminer si un adversaire a perdu des points de vie. Peu importe le nombre d'adversaires qui ont perdu des points de vie ou la quantité de points de vie qu'ils ont perdus, il suffit que ce soit le cas pour l'un d'eux. Peu importe non plus que l'Avaleur sauvage ait été sur le champ de bataille ou non quand l'adversaire a perdu des points de vie.
- Peu importe qu'un joueur ait eu un total de points de vie inférieur à celui qu'il avait quand il a commencé son tour. Si un joueur a perdu 4 points de vie mais qu'il en a aussi gagné 6, ce joueur a quand même perdu 4 points de vie.
- Un joueur perd des points de vie s'il paie des points de vie.

Avant-garde des chevaliers célestes

{R} {W}

Créature : humain et chevalier

1/2

Vol

À chaque fois que l'Avant-garde des chevaliers célestes attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, engagé et attaquant.

- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque. Il ne doit pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker que l'Avant-garde des chevaliers célestes attaque.
- Bien que le jeton soit une créature attaquante, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand le jeton arrive sur le champ de bataille attaquant.

Bagarreuse sangrelave

{3} {R}

Créature : élémental et guerrier

2/4

À chaque fois que la Bagarreuse sangrelave attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque Élémental que vous contrôlez.

- La taille du bonus est déterminée au moment où la capacité de la Bagarreuse sangrelave commence à se résoudre ; elle ne change pas plus tard pendant le tour si le nombre d'élémentaux que vous contrôlez change.
- Comme la Bagarreuse sangrelave est elle-même un élémental, sa capacité lui donne généralement au moins +1/+0.

Baguette vindicative

{3}

Artefact

{3}, {T} : La Baguette vindicative inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Quand la Baguette vindicative est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, elle inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

- La dernière capacité de la Baguette vindicative ne vous permet pas de la sacrifier à chaque fois que vous le désirez. Vous aurez besoin d'un autre sort ou d'une autre capacité pour la briser.

Balayage de flammes

{2} {R}

Éphémère

Le Balayage de flammes inflige 2 blessures à chaque créature, excepté les créatures avec le vol que vous contrôlez.

- Les seules créatures qui évitent les blessures du Balayage de flammes sont celles avec le vol que vous contrôlez. L'ensemble des créatures qui subissent des blessures inclut les créatures avec le vol que vous ne contrôlez pas et les créatures sans le vol que vous contrôlez.

Boucanier aux cornes rutilantes

{1} {R} {R}

Créature : minotaure et pirate

2/4

Célérité

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, le Boucanier aux cornes rutilantes inflige 1 blessure à chaque adversaire.

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

N'activez cette capacité que si le Boucanier aux cornes rutilantes attaque.

- La capacité du milieu du Boucanier aux cornes rutilantes est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de vous défausser d'une carte à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de vous défausser d'une carte, comme l'activation de sa dernière capacité.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée du Boucanier aux cornes rutilantes fait subir deux fois 1 blessure à l'équipe adverse.

Brigadier d'acier
{2}
Créature-artefact : construction
1/1
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

- La capacité du Brigadier d'acier met un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez, y compris le Brigadier d'acier.

Brûleur gambadant
{3} {R}
Créature : élémental
1/1
Quand le Brûleur gambadant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Les élémentaux que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)*

- La capacité du Brûleur gambadant affecte uniquement les élémentaux que vous contrôlez au moment où la capacité se résout (après la création des jetons Élémental). Cela signifie que ces jetons et le Brûleur gambadant lui-même acquerront la célérité. Les élémentaux que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas la célérité.

Cage du fossoyeur de graf
{1}
Artefact
Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

- Les joueurs peuvent toujours jouer des terrains depuis les cimetières ou les bibliothèques si un effet le leur permet.
- Si un effet exile une carte d'une bibliothèque et permet à un joueur de la lancer, ce joueur peut le faire. Le sort est lancé depuis l'exil, pas la bibliothèque.

Capitaine d'escouade
{4} {W}
Créature : humain et soldat
2/2
Vigilance *(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)*
La Capitaine d'escouade arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre créature que vous contrôlez.

- Si la Capitaine d'escouade arrive d'une quelconque manière sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez, elle ne compte pas cette autre créature. Elle ne compte que les créatures qui sont déjà sur le champ de bataille.

Capitaine inspiratrice

{3} {W}

Créature : humain et chevalier

3/3

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de la Capitaine inspiratrice 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.

Cavalier de l'aube

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

Créature : élémental et chevalier

4/6

Vigilance

Quand le Cavalier de l'aube arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Quand le Cavalier de l'aube meurt, renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous pouvez mettre la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Cavalier de l'aube sur la pile sans choisir de cible. Elle se résout sans effet. Cependant, si vous choisissez une cible et que le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne créera de jeton Golem. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur crée un jeton Golem.

Cavalier de la nuit

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

Créature : élémental et chevalier

4/5

Lien de vie

Quand le Cavalier de la nuit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Quand le Cavalier de la nuit meurt, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée depuis votre cimetière.

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Cavalier de la nuit va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une créature ciblée à détruire. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi ... » puisque les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié la créature, mais avant que la créature ciblée ne soit détruite.
- Pendant la résolution de la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Cavalier de la nuit, vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 devient une copie du Cavalier de la nuit, sa dernière capacité peut la cibler elle-même quand elle meurt.

Cavalier des flammes

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

Créature : élémental et chevalier

6/5

{1} {R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent

+1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Quand le Cavalier des flammes arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes.

Quand le Cavalier des flammes meurt, il inflige

X blessures à chaque adversaire et à chaque

planeswalker qu'il contrôle, X étant le nombre de cartes de terrain dans votre cimetière.

- Au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Cavalier des flammes se résout, vous pouvez choisir de ne vous défausser d'aucune carte. Vous ne piocherez simplement aucune carte.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Cavalier des flammes fait subir deux fois X blessures à l'équipe adverse.

Cavernes cryptiques

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez les Cavernes cryptiques : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

- Les Cavernes cryptiques peuvent être l'un des cinq terrains que vous contrôlez. Vous n'avez pas besoin de contrôler cinq autres terrains. Cela ne pose aucun problème que vous ne contrôliez plus que quatre terrains au moment où vous finissez d'activer la dernière capacité des Cavernes cryptiques.
- Si vous contrôlez deux Cavernes cryptiques et exactement trois autres terrains, vous ne pouvez activer la dernière capacité que de l'une des Cavernes cryptiques. Dès que le coût de cette capacité est payé, vous ne contrôlez plus assez de terrains pour activer la capacité de la deuxième carte Cavernes cryptiques.

Cératops changeant

{2} {G} {G}

Créature : dinosaure

5/4

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler le Cératops changeant. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le Cératops changeant n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.
- Plusieurs occurrences de portée, de piétinement et/ou de célérité sur la même créature sont redondantes.

Champ de lotus

Terrain

Défense talismanique

Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

- Si le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille pendant que vous contrôlez moins de deux autres terrains, vous devez sacrifier tous les terrains que vous contrôlez, y compris le Champ de lotus.

Champ des morts

Terrain

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- Si vous contrôlez plusieurs terrains avec le même nom, un seul de ces terrains compte pour les sept terrains ou plus requis pour la création du zombie. Par exemple, si vous contrôlez quatre terrains appelés Plaine, deux appelés Île et un appelé Champ des morts, vous contrôlez trois terrains avec des noms différents.
- La dernière capacité du Champ des morts le compte lui-même ainsi que le terrain qui arrive sur le champ de bataille en plus de n'importe quels autres terrains que vous contrôlez.
- Si plusieurs terrains arrivent sur le champ de bataille en même temps, y compris en incluant le Champ des morts lui-même, tous ces terrains sont comptés. Par exemple, si vous sacrifiez huit terrains pendant la résolution du Changelieu et que vous cherchez dans votre bibliothèque cinq cartes de terrain de base

différents, deux cartes Champ des morts et une autre carte de terrain avec un nom différent, vous créez seize jetons Zombie.

Championne des sylves

{1} {G}

Créature : elfe et éclaireur

2/2

À chaque fois qu'au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur la Championne des sylves.

- Le nombre de marqueurs +1/+1 que vous mettez sur la Championne des sylves correspond au nombre de jetons qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle, même si certains ou tous ont quitté le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée.
-

Chandra, acolyte de la flamme

{1} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

4

0 : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker rouge que vous contrôlez.

0 : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

-2 : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

- La première capacité de Chandra met un marqueur sur elle ainsi que sur tout autre planeswalker rouge que vous contrôlez. Cela ne provoque pas l'activation des capacités de loyauté d'autres planeswalkers.
 - Vous devez payer les coûts du sort que vous souhaitez lancer grâce à la dernière capacité de Chandra. Si ce sort a des coûts alternatifs, vous pouvez les payer.
 - Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0 pendant que vous la ciblez avec la dernière capacité de Chandra. Cependant, une fois que vous commencez à la lancer, vous choisissez la valeur de X. Si cela fait que le coût converti de mana devient supérieur à 3, vous pouvez toujours lancer le sort.
 - Si vous souhaitez lancer la carte ciblée, vous devez la lancer pendant que la dernière capacité de Chandra se résout. Vous ne pouvez pas la lancer plus tard pendant le tour.
-

Chandra, fournaise éveillée

{4} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

6

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

+2 : Chaque adversaire gagne un emblème avec « Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure ».

-3 : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

-X : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Chandra. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Chandra n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.
- Les emblèmes ne sont pas des permanents et ne peuvent pas être exilés ou détruits. Une fois que vous avez un emblème, il n'y a aucun moyen de l'enlever.
- La capacité de l'emblème de Chandra se déclenche au début de l'entretien du joueur qui gagne l'emblème, pas de l'entretien du contrôleur de Chandra.
- Un joueur peut avoir plus d'un emblème de Chandra. La capacité de chacun d'eux se déclenche séparément.
- L'effet de remplacement de la dernière capacité de Chandra exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s'il devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.
- Si la dernière capacité de Chandra n'inflige pas de blessures (probablement parce que les blessures ont été prévenues d'une manière quelconque), la cible n'est pas exilée si elle devait mourir.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Chandra confère un emblème à chaque adversaire. L'équipe adverse subira deux fois 1 blessure pendant son entretien.
- Si vous quittez une partie multijoueurs, vos adversaires conservent tout emblème que Chandra leur a donné. Chaque adversaire possède l'emblème que Chandra lui donne. En multijoueurs, vos adversaires continuent à brûler une fois que Chandra et vous avez quitté la partie.

Chandra, furie des flammes (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

4

+1 : Chandra, furie des flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

-2 : Chandra, furie des flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

-8 : Chandra, furie des flammes inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Chandra se résout, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures. De la même manière, si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Chandra se résout, aucune créature ne subit des blessures.
- La dernière capacité de Chandra cible le joueur, pas ses créatures. Une créature avec la défense talismanique peut subir des blessures de cette manière.

Chandra, pyromancienne novice

{3} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

5

+1 : Les élémentaux que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

-1 : Ajoutez {R}{R}.

-2 : Chandra, pyromancienne novice inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La première capacité de Chandra n'affecte que les élémentaux que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les élémentaux que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+0.
- Comme c'est une capacité de loyauté, la deuxième capacité de Chandra 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.

Chantevie loxodon

{5} {W}

Créature : éléphant et clerc

4/6

Quand le Chantevie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que votre total de points de vie devienne l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.

{5} {W} : Le Chantevie loxodon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre total de points de vie.

- Vous pouvez activer la dernière capacité du Chantevie loxodon après son arrivée sur le champ de bataille mais avant la résolution de sa première capacité.
- Vous choisissez si vous modifiez votre total de points de vie et, si vous choisissez de le faire, vous établissez votre total de points de vie au nombre approprié pendant la résolution de la capacité déclenchée du Chantevie loxodon. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez d'établir votre total de points de vie et celui où votre total de points de vie est modifié.
- Pour que votre total de points de vie devienne un certain nombre, vous gagnez ou vous perdez la quantité correspondante de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie est 4 quand la capacité se résout et que vos créatures ont une endurance totale de 6, la capacité vous fait gagner 2 points de vie. Si votre total de points de vie est 10 quand la capacité se résout, elle vous fait perdre 4 points de vie si vous choisissez de modifier votre total de points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

- Si vous établissez votre total de points de vie afin qu'il devienne égal à l'endurance des créatures que vous contrôlez, cela se passe une fois. Si l'endurance de vos créatures est modifiée plus tard, cela n'affecte pas votre total de points de vie.
- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où la capacité du Chantevie loxodon commence à se résoudre. Elle n'est pas modifiée plus tard dans le tour si votre total de points de vie change.

Chat de braises de Chandra

{1} {R}

Créature : élémental et chat

2/2

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

- Un sort de planeswalker Chandra est un sort de planeswalker avec le sous-type Chandra. Les cartes qui utilisent Chandra dans leur nom ou son apparence dans leur illustration (comme le Régulateur de Chandra ou le Dernier outrage de Chandra) ne sont pas des sorts de planeswalker Chandra.

Chef de guerre vengeur

{4} {B}

Créature : orque et guerrier

4/4

À chaque fois que vous perdez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de guerre vengeur. *(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)*

- Vous ne mettez qu'un marqueur +1/+1 sur le Chef de guerre vengeur quelle que soit la quantité de points de vie que vous perdiez.
- Un joueur qui paie des points de vie les perd.
- Si vous payez des points de vie pour lancer un sort ou activer une capacité, vous ne mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de guerre vengeur qu'après avoir fini de lancer ce sort ou d'activer cette capacité. Vous mettez le marqueur sur le Chef de guerre vengeur avant la résolution de ce sort ou de cette capacité.
- Si le Chef de guerre vengeur arrive sous votre contrôle après que vous avez déjà perdu des points de vie pendant un tour, sa capacité ne se déclenche pas pendant ce tour.

Chevalier cadavérique

{W} {B}

Créature : zombie et chevalier

2/2

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Chevalier cadavérique fait perdre deux fois 1 point de vie à l'équipe adverse.

Chevalier de diamant

{3}

Créature-artefact : chevalier

1/1

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

Au moment où le Chevalier de diamant arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chevalier de diamant.

- Vous devez choisir l'une des cinq couleurs de *Magic* au moment où le Chevalier de diamant vous demande de choisir une couleur. Vous ne pouvez pas choisir « artefact », « incolore » ou « vert chartreuse ».
 - Si vous contrôlez d'une manière quelconque un Chevalier de diamant pour lequel aucune couleur n'a été choisie, sa dernière capacité ne se déclenchera jamais.
 - La capacité du Chevalier de diamant se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Chevalier de la légion d'ébène

{B}

Créature : vampire et chevalier

1/2

{2} {B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chevalier de la légion d'ébène. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

- Le Chevalier de la légion d'ébène considère la totalité de votre tour pour déterminer si un joueur a perdu au moins 4 points de vie. Peu importe le nombre de joueurs qui ont perdu au moins 4 points de vie, seulement si cela a été le cas. Peu importe également que le Chevalier de la légion d'ébène ait été sur le champ de bataille quand ils ont perdu des points de vie.
 - Peu importe qu'un joueur ait eu un total de points de vie inférieur de 4 ou moins à celui qu'il avait quand il a commencé son tour. Si un joueur a perdu 4 points de vie mais qu'il en a aussi gagné 6, ce joueur a quand même perdu 4 points de vie.
 - Un joueur n'a pas besoin d'avoir perdu 4 points de vie d'un seul coup. Si un joueur perd deux fois 2 points de vie pendant un tour, ce joueur a perdu 4 points de vie pendant ce tour, et le Chevalier de la légion d'ébène reçoit un marqueur +1/+1.
 - Un joueur perd des points de vie s'il paie des points de vie.
-

Clé variable

{1}

Artefact

{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.

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

- Hé, regardez ! Une clé !
- Activer la dernière capacité de la Clé variable après qu'une créature est devenue bloquée ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Coffre de la devineresse

{4}

Artefact

{1}, {T} : Choisissez un nom de carte, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si cette carte a le nom choisi, sacrifiez le Coffre de la devineresse et piochez trois cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque n'a pas le nom choisi, elle reste au-dessus de votre bibliothèque. Si vous trouvez la bonne clé, vous pouvez peut-être dégager le Coffre de la devineresse pour réessayer pendant que vous connaissez cette carte.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque a le nom choisi, elle fera partie des trois cartes que vous piochez.

Contrat impie

{2} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle.

- Une fois que le Contrat impie renvoie la créature, celle-ci est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras qui lui étaient attachées ne sont pas renvoyées sur le champ de bataille (y compris le Contrat impie). L'équipement qui lui était attaché reste détaché. Tout marqueur qui était sur elle n'est pas mis sur la nouvelle créature.
- Vous contrôlez la créature renvoyée quel qu'ait été son contrôleur avant sa mort.
- Si la créature renvoyée arrive avec d'autres marqueurs, elle arrive avec ces marqueurs plus un marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Si le Contrat impie enchante un jeton, il n'est pas renvoyé sur le champ de bataille quand il meurt.
- Si plusieurs joueurs contrôlent chacun un Contrat impie attaché à une créature, le joueur qui contrôlera la créature renvoyée est le dernier joueur dans l'ordre du tour à partir du joueur dont c'est le tour au moment où la créature meurt. Dans une partie à deux joueurs, cela signifie le joueur dont ce n'est pas le tour. Dans une partie multijoueurs, cela signifie le joueur le plus près à droite du joueur dont c'est le tour.
- 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, la créature que vous contrôliez grâce à l'effet du Contrat impie est exilée.

Contrebandier gobelin

{2} {R}

Créature : gobelin et gredin

2/2

Célérité (*Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.*)

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

- Si la force de la créature ciblée est supérieure à 2 au moment où la capacité activée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe au-dessus de 2 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée ce tour-là.

Couverture rigide

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+2 et a « {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. »

- Vous piochez et vous vous défaussez pendant la résolution de la capacité accordée. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Une fois que la capacité accordée par la Couverture rigide a été activée, elle se résout même si la Couverture rigide quitte le champ de bataille avant la résolution de cette capacité.

Crachefeu de Chandra

{2} {R}

Créature : élémental

1/3

Vol

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement en attaquant et en bloquant des créatures. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
 - La dernière capacité du Crachefeu de Chandra se déclenche une seule fois pour chaque événement au cours duquel un adversaire subit des blessures non-combat, quelle que soit la quantité de blessures infligées à ce joueur.
 - Dans une partie multijoueurs, si une source inflige des blessures à plusieurs adversaires en même temps, la dernière capacité du Crachefeu de Chandra se déclenchera autant de fois qu'il y a d'adversaires subissant des blessures.
-

Cracheur de brûlure

{R}

Créature : élémental et lézard

1/1

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

- Les blessures infligées par le Cracheur de brûlure au moment où sa capacité se résout ne sont pas des blessures de combat.
- Si la loyauté du planeswalker que le Cracheur de brûlure attaque est réduite à 0 à cause des blessures de sa capacité, le Cracheur de brûlure continue d'attaquer. Il peut être bloqué et il n'infligera pas de blessures de combat s'il n'est pas bloqué.

Cramer

{1} {R}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Cramer inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker, blanche ou bleue.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Cramer. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Cramer n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.
- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où Cramer essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et il est mis dans le cimetière de son propriétaire sans effet. C'est vrai même s'il ne peut pas être contrecarré.

Crocodile de Vivien (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {G}

Créature : crocodile et esprit

3/3

Le Crocodile de Vivien gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Vivien.

- 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 Crocodile de Vivien peuvent devenir mortelles si votre planeswalker Vivien quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Cycle de croissance

{1} {G}

Éphémère

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

Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

- La taille du bonus est déterminée au moment où le Cycle de croissance commence à se résoudre, et elle ne change pas plus tard pendant le tour si le nombre de Cycles de croissance dans votre cimetière change.
- Comme le Cycle de croissance est toujours sur la pile au moment où vous suivez ses instructions, il n'est pas dans votre cimetière et n'augmente pas le bonus donné aux créatures.

Décret fervent

{1} {W}

Rituel

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où le Décret fervent essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Déluge de larmes

{4} {U} {U}

Rituel

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Si vous renvoyez au moins quatre permanents non-jeton que vous contrôlez de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

- Si vous renvoyez au moins quatre permanents non-jeton, la carte de permanent que vous mettez sur le champ de bataille peut être l'une des cartes renvoyées dans votre main de cette manière.
- Toute capacité qui se déclenche au moment où les permanents non-terrain sont renvoyés est mise sur la pile en même temps que toute capacité qui se déclenche au moment où la carte de permanent est mise sur le champ de bataille (le cas échéant).
- Si un permanent devait être renvoyé dans votre main mais qu'il se retrouve dans une autre zone (probablement parce qu'un effet l'a exilé à la place ou parce qu'il s'agit du commandant d'un joueur dans la variante Commander), le Déluge de larmes le compte pour déterminer si au moins quatre permanents non-jeton ont été renvoyés.

Dernier outrage de Chandra

{2} {R} {R}

Éphémère

Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Dernier outrage de Chandra essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures.

Distorsion des pensées

{4} {B} {B}

Rituel

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

L'adversaire ciblé révèle sa main. Exilez toutes les cartes non-terrain, non-créature du cimetière et de la main de ce joueur.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler la Distorsion des pensées. Quand ce sort ou cette capacité se résout, la Distorsion des pensées n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.
- Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la Distorsion des pensées tente de se résoudre, le sort ne se résout pas et il est mis dans le cimetière de son propriétaire sans effet. C'est vrai même s'il ne peut pas être contrecarré.

Don angélique

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a le vol.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Don angélique essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'arrivera pas sur le champ de bataille et vous ne piocherez pas de carte.

Don de paradis

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où le Don de paradis essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'arrivera pas sur le champ de bataille et vous ne gagnerez pas 3 points de vie.

Dragon mage

{5} {R} {R}

Créature : dragon et sorcier

5/5

Vol

À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défait de sa main et pioche sept cartes.

- Si un joueur a moins de sept cartes dans sa bibliothèque, ce joueur perd la partie après la résolution de la capacité déclenchée du Dragon mage. Si chaque joueur perd la partie de cette manière, la partie se termine par un match nul.

Drakôn céruléen

{1} {U}

Créature : drakôn

1/1

Vol

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

Sacrifiez le Drakôn céruléen : Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

- La capacité activée du Drakôn céruléen peut cibler un sort qui a plusieurs cibles si au moins l'une de ces cibles est vous.

Drakuseth, gueule de flammes

{4} {R} {R} {R}

Créature légendaire : dragon

7/7

Vol

À chaque fois que Drakuseth, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles.

- Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois la même cible pour lui infliger 6, 7 ou 10 blessures.
- Si Drakuseth attaque un planeswalker et que la loyauté de ce planeswalker est réduite à 0 à cause des blessures infligées par la capacité de Drakuseth, ce dernier continue d'attaquer. Il peut être bloqué et il n'infligera pas de blessures de combat s'il n'est pas bloqué.

Du sang pour les os

{3} {B}

Rituel

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

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière, puis renvoyez dans votre main une autre carte de créature depuis votre cimetière.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Une fois que vous commencez à lancer Du sang pour les os, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.
- Du sang pour les os ne cible pas les cartes de créature à renvoyer depuis votre cimetière. Cela signifie que, pendant la résolution du sort, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez les cartes et celui où vous les renvoyez.

- La créature sacrifiée pour lancer Du sang pour les os peut être l'une des cartes choisies pour être renvoyées.
- Toute capacité qui se déclenche au moment où la carte de créature est renvoyée sur le champ de bataille ne se résout pas avant la fin de la résolution de Du sang pour les os.

Duplication experte

{5} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
 - Choisissez un artefact ciblé que vous contrôlez. Chaque autre artefact que vous contrôlez devient une copie de cet artefact jusqu'à la fin du tour.
- La Duplication experte copie les valeurs imprimées sur l'artefact ciblé. Elle ne copie pas les marqueurs sur cet artefact ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, elle ne copie pas les effets qui ont fait que l'artefact ciblé est devenu une créature-artefact si ce n'est pas une créature-artefact normalement.
 - Un équipement qui devient une copie d'une créature devient détaché s'il était attaché à une créature. Un équipement qui devient une copie d'un autre équipement reste attaché s'il était attaché à une créature.
 - Si l'artefact ciblé copie quelque chose d'autre, alors vos artefacts deviennent des copies de ce que l'artefact ciblé copiait.
 - Devenir une copie ne change pas le fait qu'un artefact soit ou non un jeton.

Écrits ailés

{2} {U}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.

Piochez deux cartes.

- Une fois que vous annoncez que vous lancez les Écrits ailés, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature avec le vol.
- Les Écrits ailés ne coûtent que {1} de moins à lancer si vous contrôlez plusieurs créatures avec le vol.

Égide scrutateur

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Égide scrutateur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +1/+3.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Égide scrutateur essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Élémental boréal

{4} {U}

Créature : élémental

3/4

Vol

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent l'Élémental boréal coûtent {2} de plus à lancer.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de l'Élémental boréal), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Le sort d'un adversaire qui cible l'Élémental boréal plus d'une fois coûte seulement {2} de plus à lancer.

Élémental de luxuriance

{2} {G}

Créature : élémental

3/2

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

- Si une créature que vous contrôlez meurt en même temps que votre total de points de vie devient 0 ou moins, vous perdez la partie avant que la dernière capacité de l'Élémental de luxuriance puisse vous sauver.
- Si l'Élémental de luxuriance meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, la dernière capacité de l'Élémental de luxuriance se déclenche pour chacune de ces autres créatures. Vous gagnerez 1 point de vie pour chacune d'elles, mais si n'importe laquelle de ces créatures était un élémental, l'Élémental de luxuriance ne gagnera pas de marqueur +1/+1 puisqu'il a déjà quitté le champ de bataille.

Élémental grégefeu (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {R} {R}

Créature : élémental

3/3

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement en attaquant et en bloquant des créatures. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
- La capacité de l'Élémental grégefeu se déclenche une fois pour chaque événement au cours duquel un adversaire subit des blessures non-combat, quelle que soit la quantité de blessures infligées à ce joueur.

- La capacité de l'Élémental grégefeu 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/+0.
- Dans une partie multijoueurs, si une source inflige des blessures à plusieurs adversaires en même temps, la capacité de l'Élémental grégefeu se déclenche autant de fois.

Élémental souchevie

{4} {G} {G}

Créature : élémental

5/5

{G} {G} {G} {G} {G} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain. *(Cet effet persiste tant que ce terrain reste sur le champ de bataille.)*

- La capacité de l'Élémental souchevie peut cibler un terrain qui est déjà une créature ou un terrain qui est déjà dégagé. La capacité le dégagera si possible et établira sa force et son endurance de base à 5/5. Tout marqueur ou effet modifiant la force et l'endurance de cette créature continueront à s'appliquer, et tout effet qui établissait la force et l'endurance de la créature est remplacé.

Embusqueur de la meute nocturne

{2} {G} {G}

Créature : loup

4/4

Flash

Les autres loups et loups-garous que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sort ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

- Une créature qui est à la fois un loup et un loup-garou ne gagne que +1/+1 de la capacité de l'Embusqueur de la meute nocturne.
- 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 aux autres loups et loups-garous que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l'Embusqueur de la meute nocturne quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
- L'Embusqueur de la meute nocturne regarde l'ensemble du tour pour déterminer si vous avez lancé un sort, même si l'Embusqueur de la meute nocturne n'était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Notamment, vous n'obtiendrez pas de jeton Loup pendant votre étape de fin si vous avez lancé l'Embusqueur de la meute nocturne pendant votre tour.
- Si vous avez lancé un sort qui a été contrecarré, la dernière capacité de l'Embusqueur de la meute nocturne ne se déclenche pas.

Emprise délétère

{1} {B}

Éphémère

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où l'Emprise délétère essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous gagnez des points de vie.

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'Orateur passionné ou de 4 de l'Ange naissant. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » 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.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. 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 été bloquée par plus d'une créature), la capacité 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.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Épicurien du sang fait perdre deux fois 1 point de vie à l'équipe adverse.

Érudite des âges

{5} {U} {U}

Créature : humain et sorcier

3/3

Quand l'Érudite des âges arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

- La capacité déclenchée de l'Érudite des âges ne peut pas renvoyer deux cartes d'éphémère et deux autres cartes de rituel. Elle renvoie tout au plus deux cartes.
-

Éveilleur des tombes (*Deck de planeswalker et Deck de bienvenue*)

{4} {B} {B}

Créature : oiseau et esprit

5/5

Vol (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.*)

{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.

Éveilleur sangfoudre

{1} {R}

Créature : élémental et shaman

1/2

Célérité

À chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque, choisissez une carte de créature Élémental ciblée dans votre cimetière avec une endurance inférieure ou égale à celle de l'Éveilleur sangfoudre. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

- La carte ciblée doit avoir moins d'endurance à la fois au moment où l'Éveilleur sangfoudre attaque et au moment où sa capacité déclenchée se résout. Les autres capacités qui se déclenchent à chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque ne peuvent pas augmenter son endurance à temps pour permettre à la capacité de cibler des cartes avec une endurance supérieure.
 - Si l'Éveilleur sangfoudre quitte le champ de bataille après qu'il a attaqué mais avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez son endurance au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la carte est toujours une cible légale.
 - Vous choisissez quel joueur ou planeswalker la créature renvoyée attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que l'Éveilleur sangfoudre attaque.
 - Bien que la créature renvoyée soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque (comme celle de l'Éveilleur sangfoudre) ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
 - Si la nouvelle créature quitte le champ de bataille avant l'étape de fin, cette carte reste dans sa zone actuelle. Elle ne sera pas sacrifiée.
-

Évêque d'ailes
{W}{W}
Créature : humain et clerc
1/4

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.

À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

- Si l'Évêque d'ailes meurt en même temps qu'au moins un ange que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces anges.
- Si un effet, tel que celui de l'Adaptation ésotérique, fait que l'Évêque d'ailes est un ange, sa première capacité se déclenche au moment où il arrive sur le champ de bataille et sa dernière capacité se déclenche au moment où il meurt.

Faïlle tectonique
{3}{R}
Rituel
Détruisez le terrain ciblé. Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Faïlle tectonique essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Les créatures sans le vol pourront bloquer normalement. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), les créatures sans le vol ne pourront pas bloquer.
- Comme elle ne modifie pas les caractéristiques des créatures, la Faïlle tectonique peut affecter des créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou perdent le vol après la résolution du sort, et cesse d'affecter les créatures qui acquièrent le vol.

Fin de la légion
{1}{B}
Rituel
Exilez une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 qu'un adversaire contrôle et toutes les autres créatures que ce joueur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ensuite, ce joueur révèle sa main et exile de sa main et de son cimetière toutes les cartes avec ce nom.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Le coût converti de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût converti de mana que cet objet.
- Le nom d'un jeton de créature est le même que les types de créature spécifiés au moment où il a été créé à moins que le jeton soit une copie d'une autre créature ou que l'effet qui a créé le jeton lui donne spécifiquement un nom différent.
- La Fin de la légion cible une seule créature. Les autres créatures sont exilées même si elles ont la défense talismanique, et les cartes dans la main et dans le cimetière de son contrôleur sont exilées même si ce joueur a la défense talismanique.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Fin de la légion essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne révèle sa main, et rien n'est exilé.

Fin du conte

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez la capacité activée ciblée, la capacité déclenchée ciblée ou le sort légendaire ciblé.

- La Fin du conte ne peut pas cibler une capacité de mana activée ou déclenchée. Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve d'un joueur et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana.
- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur rappel de règle, le cas échéant.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

Fin naturelle

{2} {G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

- Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où la Fin naturelle essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous gagnez des points de vie.
-

Forge mystique

{4}

Artefact

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

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte d'artefact ou une carte non-terrain incolore.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

- La Forge mystique vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des sorts que vous lancez depuis votre bibliothèque.
- Vous devez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé depuis votre bibliothèque y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.

Forgeur d'armes réputé

{1} {U}

Créature : humain et artificier

1/3

{T} : Ajoutez {C} {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-cœur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Vous ne pouvez pas dépenser du mana ajouté par cette capacité pour payer des coûts de capacités déclenchées d'artefacts tels que celui de la première capacité du Régulateur de Chandra.
 - Le mana généré par la première capacité du Forgeur d'armes réputé ne peut pas être dépensé pour activer les capacités de sources artefacts qui ne sont pas sur le champ de bataille.
-

Fracasseur marin de Yarok

{3} {U}

Créature : élémental

4/4

Quand le Fracasseur marin de Yarok arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- Si vous ne contrôlez aucune autre créature quand la capacité déclenchée se résout, vous ne renvoyez rien. Il n'y a aucune pénalité si vous ne pouvez pas le faire.

Fragments d'os

{B}

Rituel

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

Détruisez la créature ciblée.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Une fois que vous commencez à lancer les Fragments d'os, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.

Gantelets de lumière

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+2 et attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

La créature enchantée a « {2} {W} : Dégagez cette créature. »

- L'effet des Gantelets de lumière ne modifie pas la force de la créature enchantée, il modifie seulement la quantité de blessures de combat que cette créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les valeurs actuelles. Par exemple, si une créature se bat pendant qu'elle est enchantée par les Gantelets de lumière, cette créature inflige une quantité de blessures égale à sa force, et non pas à son endurance.

Garde de l'île d'Evos

{2} {U}

Créature : oiseau et sorcier

2/2

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent

{1} de moins à lancer.

- Un sort de créature qui n'a pas le vol ne coûtera pas moins même si un effet devait donner le vol à la créature une fois celle-ci sur le champ de bataille. C'est aussi vrai si le sort de créature a une capacité qui

lui donne le vol sous certaines conditions une fois sur le champ de bataille, même si ces conditions sont remplies.

- La dernière capacité du Garde de l'île d'Evos ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré d'un sort de créature avec le vol.

Gargos, gardien vicieux

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

Créature légendaire : hydre

8/7

Vigilance

Les sorts d'hydre que vous lancez coûtent {4} de moins à lancer.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort, Gargos, gardien vicieux se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Gargos). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La capacité de réduction de coût de Gargos affecte uniquement le mana générique du coût d'une hydre. Par exemple, si vous lancez un sort d'hydre avec un coût de mana de {2} {G} {G} {G}, il coûtera {G} {G} {G} à lancer et non pas {G}.
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir la valeur de X avant d'appliquer les réductions de coût. Par exemple, si vous lancez un sort d'hydre avec un coût de mana de {X} {G} {G} et que vous choisissez que X est 6, vous payez {2} {G} {G}. Toute capacité de cette hydre qui se réfère à X utilisera 6 en tant que valeur pour X, quel que soit le coût que vous ayez réellement payé.
 - La capacité de réduction de coût de Gargos s'applique uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille. Gargos ne réduit pas son propre coût.
 - Le contrôleur de Gargos choisit contre quelle créature (le cas échéant) Gargos se bat, pas le contrôleur du sort.
 - Si un sort cible plusieurs fois une créature que vous contrôlez, la capacité de Gargos ne se déclenche qu'une seule fois. Si ce sort cible plusieurs créatures que vous contrôlez, la capacité de Gargos se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.
 - La capacité déclenchée de Gargos se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale quand la dernière capacité de Gargos essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si Gargos n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.
-

Geists de donjon

{2} {U} {U}

Créature : esprit

3/3

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

- Si un autre joueur acquiert le contrôle des Geists de donjon, leur effet expire. Il n'empêchera plus la créature de se dégager, même si vous acquérez à nouveau le contrôle des Geists de donjon plus tard.
- La capacité déclenchée des Geists de donjon peut cibler une créature engagée. Si la créature ciblée est déjà engagée quand elle se résout, cette créature reste simplement engagée et ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
- Si les Geists de donjon quittent le champ de bataille avant la résolution de leur capacité déclenchée, la créature ciblée sera engagée, mais elle pourra se dégager de manière normale.

Gobelin attrapeur d'oiseau

{1} {R}

Créature : gobelin

2/1

{R} : Le Gobelin attrapeur d'oiseau acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que si vous contrôlez une créature avec le vol.

- Le seul moment où la capacité du Gobelin attrapeur d'oiseau vérifie que vous contrôlez une créature avec le vol est le moment où vous activez cette capacité. Ce n'est pas vérifié à nouveau au moment où la capacité se résout ou à tout autre moment plus tard pendant le tour.

Golos, pèlerin infatigable

{5}

Créature-artefact légendaire : éclaireur

3/5

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

{2} {W} {U} {B} {R} {G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

- Si vous ne jouez pas certaines ou toutes les cartes exilées par la dernière capacité de Golos, ces cartes restent en exil.
- La dernière capacité de Golos ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

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

Horrible flagellateur

{3} {B} {B}

Créature : orque et guerrier

3/3

Quand l'Horrible flagellateur arrive sur le champ de bataille, il inflige à une cible, adversaire ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

- Le nombre de créatures que vous contrôlez est compté au moment où la capacité de l'Horrible flagellateur se résout. Si l'Horrible flagellateur est encore sur le champ de bataille, il se compte lui-même.

Hydre vorace

{X} {G} {G}

Créature : hydre

0/1

Piétinement

L'Hydre vorace arrive sur le champ de bataille avec

X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre vorace arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre vorace.
 - L'Hydre vorace se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
- Si la cible du deuxième mode de l'Hydre vorace n'est pas une cible légale au moment où cette capacité se résout, ou si l'Hydre vorace a quitté le champ de bataille, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures. La capacité ne change pas pour le premier mode si la cible est illégale.
 - Comme se battre n'inflige pas de blessures de combat, le piétinement n'a aucun effet pendant que des créatures se battent.

Icône de l'Ascendance

{3}

Artefact

Au moment où l'Icône de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature du type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact et les super-types comme légendaire ou neigeux ne peuvent pas être choisis.

Incarnation des agonies

{1} {B} {B}

Créature : démon

0/0

Vol, contact mortel

L'Incarnation des agonies arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque coût de mana différent parmi les cartes non-terrain de votre cimetière. *(Par exemple, {2}{B} et {1}{B}{B} sont des coûts de mana différents.)*

- Chaque carte *Magic* a soit aucun coût de mana soit exactement un coût de mana. Une carte sans coût de mana n'est jamais comptée par l'Incarnation des agonies. Une carte avec un coût de mana de {0} est comptée.
 - L'Incarnation des agonies vérifie les symboles de mana du coût de mana d'une carte. Par exemple, un coût de mana de {X} est différent d'un coût de mana de {0}.
 - Les symboles de mana hybride sont traités comme les symboles qu'ils représentent, pas comme l'une de leurs deux composantes individuelles. Par exemple, {b/r}, {B} et {R} sont trois coûts de mana différents.
 - Le coût de mana d'une carte double est déterminé par la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, le coût de mana de Feu//Glace dans votre cimetière est {2}{U}{R}, le même coût de mana que le Surgissement de Ral.
 - Les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires que vous pourriez payer, les augmentations de coût et les réductions de coût sont tous ignorés par l'Incarnation des agonies.
 - Si vous renvoyez l'Incarnation des agonies sur le champ de bataille depuis votre cimetière, sa dernière capacité la compte.
-

Inquisiteur de la lande

{1} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

{2} {W} : L'Inquisiteur de la lande acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. *(Il inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)*

- Plusieurs occurrences de l'initiative sur la même créature sont redondantes.

Instant d'héroïsme

{1} {W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)*

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

Juxtaposeur de motifs

{4}

Créature-artefact : golem

3/3

Quand le Juxtaposeur de motifs arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte ayant le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger votre bibliothèque.

- Vous pouvez choisir de chercher dans votre bibliothèque pour rien et la mélanger, même si vous ne contrôlez aucune autre créature.
- Si un deuxième Juxtaposeur de motifs arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez le faire regarder le premier Juxtaposeur de motifs afin d'en chercher un troisième.

Kaalia, chercheuse de zénith

{R} {W} {B}

Créature légendaire : humain et clerc

3/3

Vol, vigilance

Quand Kaalia, chercheuse de zénith arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'ange, une carte de démon et/ou une carte de dragon parmi elles et les mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous pouvez mettre jusqu'à trois cartes dans votre main de cette manière : une carte d'ange, une carte de démon et/ou une carte de dragon. Si une carte a plus d'un de ces types, vous choisissez pour lequel elle compte.

Kethis, la main cachée

{W}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et conseiller

3/4

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

Exilez deux cartes légendaires de votre cimetière :

Jusqu'à la fin du tour, chaque carte légendaire de votre cimetière acquiert « Vous pouvez jouer cette carte depuis votre cimetière. »

- La dernière capacité de Kethis affecte uniquement les cartes légendaires qui sont dans votre cimetière au moment où elle se résout. Les cartes légendaires mises dans votre cimetière plus tard pendant le tour n'acquiescent pas la capacité. Si vous jouez une carte légendaire et qu'elle est renvoyée dans votre cimetière, elle n'a plus la capacité.
- La dernière capacité de Kethis ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes légendaires. Par exemple, si vous avez une carte de créature légendaire dans votre cimetière, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous avez une carte de terrain légendaire dans votre cimetière, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort légendaire lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.

Kykar, furie du vent

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

Créature légendaire : oiseau et sorcier

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Sacrifiez un esprit : Ajoutez {R}.

- La capacité déclenchée de Kykar se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après le choix des cibles de ce sort, par conséquent l'esprit créé ne pourra pas être une cible de ce sort. La capacité de Kykar se résout même si ce sort est contrecarré.

Lame ancestrale

{1} {W}

Artefact : équipement

Quand la Lame ancestrale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis attachez-lui la Lame ancestrale.

La créature équipée gagne +1/+1.

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

- Le jeton Soldat que vous créez arrive sur le champ de bataille en tant que créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 1/1.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Soldat et celui où la Lame ancestrale lui devient attachée.

Lame-brandon

{1} {B}

Éphémère

La créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. *(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)*

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Lame-brandon essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Liche engrimoirée

{1} {U} {B}

Créature : zombie et sorcier

1/3

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

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

À chaque fois que la Liche engrimoirée arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la capacité déclenchée de la Liche engrimoirée se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
-

Licorne prisée (*Deck de bienvenue uniquement*)

{3} {G}

Créature : licorne

2/2

Toutes les créatures capables de bloquer la Licorne prisée le font.

- Si une créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer la Licorne prisée pour une raison quelconque (par exemple parce qu'elle est engagée), elle ne bloque pas la Licorne prisée. S'il y a un coût associé au fait qu'une créature bloque la Licorne prisée, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer.
- Si plus d'une Licorne prisée attaquent, les créatures qui pourraient les bloquer doivent bloquer une Licorne prisée, mais elles ne sont pas obligées de toutes bloquer la même Licorne prisée.

Lien lupeux

{4} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Lien lupeux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

La créature enchantée gagne +2/+2.

- Vous avez besoin d'une créature à cibler par le Lien lupeux au moment où vous le lancez. Il ne peut pas arriver sur le champ de bataille attaché au jeton Loup qu'il crée.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Lien lupeux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Ligne ley d'abondance

{2} {G} {G}

Enchantement

Si la Ligne ley d'abondance est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

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

{6} {G} {G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous engagez une créature pour du mana » se déclenche uniquement si vous activez une capacité de mana d'une créature incluant {T} dans son coût. Les capacités de mana qui n'incluent pas le symbole {T} et disent à la place « Engagez une créature dégagée que vous contrôlez » ou quelque chose de semblable ne provoquent pas le déclenchement de la deuxième capacité de la Ligne ley d'abondance. De la même manière, elle ne se déclenche pas si vous engagez une créature pour activer une capacité de mana d'un autre objet (même si sa capacité de mana inclut également {T}).
-

Ligne ley de combustion

{2} {R} {R}

Enchantement

Si la Ligne ley de combustion est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

À chaque fois que vous et/ou au moins un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Ligne ley de combustion inflige 2 blessures à ce joueur.

- La capacité déclenchée de la Ligne ley de combustion se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité sont contrecarrés.
- Si un sort ou une capacité vous cible vous et/ou un permanent que vous contrôlez plusieurs fois, ou si un sort ou une capacité vous cible vous et au moins un permanent que vous contrôlez, la capacité déclenchée de la Ligne ley de combustion se déclenche une seule fois.

Ligne ley du vide

{2} {B} {B}

Enchantement

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

- Tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille, les créatures non-jeton que vos adversaires contrôlent ne meurent pas. Elles sont exilées à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Les jetons meurent toujours tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille.

Lynx de gel

{2} {U}

Créature : élémental et chat

2/2

Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- La capacité déclenchée du Lynx de gel peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
-

Maître épisseur

{3} {W}

Créature : humain et artificier

1/1

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Les golems 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 aux golems que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Maître épisseur quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Marteau colossal

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.

Équipement {8} ({8}) : *Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Le Marteau colossal peut être attaché à une créature qui n'avait pas le vol au départ. Elle ne perd simplement pas le vol.
- Si la créature équipée acquiert le vol après que le Marteau colossal lui devient attaché, elle garde le vol.
- Si une capacité de la créature équipée indique qu'elle a le vol « tant que » une certaine condition est vérifiée, le Marteau colossal empêchera quand même la créature d'avoir le vol, même si la condition devient vérifiée. Par exemple, si la créature équipée « a le vol tant qu'elle attaque », elle n'aura pas le vol même si elle attaque après que le Marteau colossal lui devient attaché.

Masque d'immolation

{1} {R}

Artefact : équipement

Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez-lui le Masque d'immolation.

La créature équipée a « Sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

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

- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Élémental et celui où le Masque d'immolation lui devient attaché.
 - La créature équipée est la source de la capacité activée et des blessures, pas le Masque d'immolation. Cela signifie qu'une créature verte équipée par le Masque d'immolation peut infliger des blessures à une créature avec la protection contre le rouge, mais pas à une avec la protection contre le vert.
-

Messenger céleste (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {U} {U}

Créature : oiseau et esprit

3/2

Flash (*Vous pouvez lancer cette carte à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Vol

Le Messenger céleste gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling.

- 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 Messenger céleste peuvent devenir mortelles si votre planeswalker Yanling quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

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.

Mu Yanling, brise céleste (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Yanling

5

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -5/-0.

-3 : Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

-7 : Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent

+5/+5 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de Mu Yanling affecte uniquement les créatures avec le vol que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour (ou celles qui acquièrent le vol plus tard pendant le tour) ne gagnent pas +5/+5.
 - Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la première capacité de Mu Yanling mais avant le début de votre prochain tour, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débiter. Il n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.
-

Mu Yanling, danseuse céleste
{1} {U} {U}
Planeswalker légendaire : Yanling
2

+2 : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

-3 : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T}' : Piochez une carte. »

- La première capacité de Mu Yanling peut cibler une créature qui n'a pas le vol. La créature gagne uniquement -2/-0.
- Après que la première capacité de Mu Yanling s'est résolue, la créature ciblée aura à nouveau le vol si un autre effet le lui accorde.
- Une île est un terrain avec le sous-type île, pas n'importe quel terrain avec une capacité de mana qui produit du mana bleu.
- Engager une île pour du mana est une capacité activée. Vous ne pouvez pas activer cette capacité et activer également la capacité qu'elle acquiert grâce à l'emblème de Mu Yanling.
- Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la première capacité de Mu Yanling mais avant le début de votre prochain tour, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débiter. Il n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.

Mystique du champ d'étoiles
{1} {W}
Créature : humain et clerc
2/2
Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mystique du champ d'étoiles.

- Si vous lancez un sort d'aura ciblant un permanent d'un adversaire, vous contrôlez toujours l'aura après sa résolution.

Omnath, Locus du Roulis
{1} {G} {U} {R}
Créature légendaire : élémental
3/3

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

- Le nombre d'élémentaux que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la première capacité d'Omnath se résout. Si Omnath est encore sur le champ de bataille, il se compte lui-même.
- Vous pouvez choisir Omnath comme cible de sa deuxième capacité.
- Si l'élémental ciblé est une cible illégale au moment où la deuxième capacité d'Omnath essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte si vous contrôlez au moins huit terrains. Si la cible est légale mais qu'elle ne peut pas avoir de marqueurs +1/+1 sur elle (probablement parce qu'un adversaire contrôle un Scarabée du fléau), vous piochez une carte si vous contrôlez au moins huit terrains.

Opportuniste vampire (*Deck de planeswalker uniquement*)

{1}{B}

Créature : vampire

2/1

{6}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Opportuniste vampire fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 2 points de vie.

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 résoudront, mais vous piocherez quand même une carte.

Paladine jumelame (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Paladine jumelame.

Tant que vous avez au moins 25 points de vie, la Paladine jumelame a la double initiative. (*Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.*)

- La première capacité de la Paladine jumelame 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'Orateur passionné ou de 4 de l'Ange naissant. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de la Paladine jumelame ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si la Paladine jumelame subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.

- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de la Paladine jumelame 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 subissez des blessures de combat d'initiative qui portent votre total de points de vie en dessous de 25, la Paladine jumelame perd immédiatement la double initiative. Elle n'infligera pas de blessures de combat normales à moins que vous ne rameniez votre total de points de vie à 25 ou plus avant l'étape d'attribution des blessures de combat normales.
- Si la Paladine jumelame acquiert la double initiative après que les blessures de combat ont déjà été infligées (probablement parce qu'une créature avec le lien de vie a infligé des blessures), la Paladine jumelame n'inflige que des blessures de combat normales.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la première capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la Paladine jumelame a la double initiative tant que votre équipe a au moins 25 points de vie.

Paralysie du sommeil

{3} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Paralysie du sommeil arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Paralysie du sommeil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Pégase loyal

{W}

Créature : pégase

2/1

Vol

Le Pégase loyal ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

- Si vous contrôlez plus d'un Pégase loyal, ils peuvent attaquer ou bloquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque ou ne bloque.
- Bien que le Pégase loyal ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur ou planeswalker. Par exemple, le Pégase loyal peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle. De même, les autres créatures bloqueuses ne sont pas contraintes de bloquer la même créature que le Pégase loyal.
- Une fois que le Pégase loyal a attaqué ou bloqué, il reste au combat même si vous ne contrôlez plus d'autre créature attaquante ou bloqueuse.

- Si un effet dit que le Pégase loyal attaque ou bloque « si possible » et que vous contrôlez au moins une autre créature capable d'attaquer ou de bloquer, vous devez attaquer ou bloquer avec le Pégase loyal et au moins une autre créature.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le Pégase loyal peut attaquer ou bloquer en même temps qu'une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque ou ne bloque.

Phénix immortel (*Deck de bienvenue uniquement*)
 {4} {R} {R}
 Créature : phénix
 5/3
Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
 Quand le Phénix immortel meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

- Si le Phénix immortel quitte le cimetière après sa mort mais avant la résolution de sa capacité déclenchée, il n'est pas renvoyé dans la main de son propriétaire.

Pionnier rampant
 {R} {G}
 Créature : élémental
 2/2
 Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
 {2} {R} {G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

- La taille du bonus est déterminée au moment où la dernière capacité du Pionnier rampant commence à se résoudre ; elle ne change pas plus tard pendant le tour si le nombre d'élémentaux que vous contrôlez change.
- Comme le Pionnier rampant est lui-même un élémental, sa dernière capacité lui donne généralement au moins +1/+1.

Portail du sanctuaire
 {2} {U}
 Artefact
 {1}, {T} : Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et chaque aura qui lui est attachée dans les mains de leurs propriétaires. N'activez cette capacité que pendant votre tour.

- L'équipement attaché à la créature ciblée reste sur le champ de bataille.

Présence effroyable

{3} {B}

Créature : cauchemar

3/3

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un —

- Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
- La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

- Un marais est un terrain avec le sous-type marais, pas n'importe quel terrain avec une capacité de mana qui produit du mana noir.
 - Si vous choisissez le deuxième mode et que la cible choisie est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée de la Présence effroyable essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie et la capacité ne changera pas pour le premier mode.
-

Puissance des masses

{G}

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

- La taille du bonus est déterminée au moment où la Puissance des masses se résout. Elle ne change pas si le nombre de créatures que vous contrôlez change plus tard pendant le tour.
 - Si vous ciblez une créature que vous contrôlez avec la Puissance des masses, n'oubliez pas de compter cette créature quand vous déterminez la valeur du bonus.
-

Pulsation de Murasa

{2} {G}

Éphémère

Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.

Vous gagnez 6 points de vie.

- Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où la Pulsation de Murasa essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 6 points de vie.
-

Rafale d'Éther

{1} {U}

Éphémère

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert.

Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire du sort ou du permanent ciblé choisit de le mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Si un sort est mis dans la bibliothèque de son propriétaire, il est retiré de la pile et par conséquent, il ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse d'exister. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.

Raptor en maraude

{1} {R}

Créature : dinosaure

2/3

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

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Raptor en maraude lui inflige 2 blessures. Si un dinosaure subit des blessures de cette manière, le Raptor en maraude gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Les effets qui réduisent le coût de mana générique d'un sort (comme celui du Raptor en maraude) ne peuvent pas réduire les prérequis de mana coloré de ce sort.
- La réduction de coût du Raptor en maraude ne l'affecte pas.

Rayonnement répétitif

{2} {R} {R}

Éphémère

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère, un sort de rituel, ou que vous activez pour la prochaine fois ce tour-ci une capacité de loyauté, copiez ce sort ou cette capacité deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Si vous lancez un Rayonnement répétitif après un autre, vous copiez deux fois le deuxième Rayonnement répétitif. Chacun se résout, ce qui crée trois capacités déclenchées à retardement. Le prochain sort que vous lancez ou la prochaine capacité de loyauté que vous activez après cela sera copié six fois. Si ce sort est aussi un Rayonnement répétitif, le sort suivant ou la capacité suivante sera copié quatorze fois. Un quatrième Rayonnement répétitif copie le prochain sort ou la prochaine capacité trente fois. Nous laissons le soin au lecteur de faire les calculs pour des Rayonnements lancés au-delà du quatrième.
- La capacité du Rayonnement répétitif peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel ou n'importe quelle capacité de loyauté, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Les copies sont créées même si le sort ou la capacité qui a causé le déclenchement de la capacité du Rayonnement répétitif a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. Les copies se résolvent avant le sort ou la capacité d'origine.
- Les copies ont les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elles copient à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. 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), les copies auront le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort ou la capacité qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. 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 les copies.
- Les copies créées par la capacité du Rayonnement répétitif sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées » ou « activées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ou active une capacité ne se déclenchent pas.
- Copier une capacité de loyauté n'ajoute ni ne retire aucun marqueur « loyauté » d'un objet.

Reboisement de moiselierre

{3} {B} {G}

Enchantement

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

- Si le Reboisement de moiselierre quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez meurt, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Si une créature que vous contrôlez meurt en même temps que votre total de points de vie devient 0 ou moins, vous perdez la partie avant que la capacité du Reboisement de moiselierre puisse vous sauver.

Récif émergent

{1} {G} {U}

Créature : élémental

1/1

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

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

Reclus des Éboulis (*Deck de bienvenue uniquement*)

{4} {R}

Créature : ogre et berserker

6/5

Le Reclus des Éboulis attaque à chaque combat si possible.

- Si le Reclus des Éboulis ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

Récupérateur des ruines

{3}

Créature-artefact : construction

2/1

Sacrifiez le Récupérateur des ruines : Choisissez une carte de permanent ciblée de votre cimetière qui y a été mise, ce tour-ci, depuis le champ de bataille. Renvoyez-la dans votre main.

- Comme les cibles des capacités activées sont choisies avant que les coûts ne soient payés (comme pour « Sacrifiez le Récupérateur des ruines »), la capacité du Récupérateur des ruines ne peut pas cibler le Récupérateur des ruines lui-même.
 - Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - La capacité du Récupérateur des ruines peut cibler une carte de permanent dans votre cimetière qui y a été mise depuis le champ de bataille avant que le Récupérateur des ruines n'arrive sur le champ de bataille pendant le même tour.
 - Les sorts de permanent qui ont été contrecarrés plus tôt pendant le tour ne sont jamais arrivés sur le champ de bataille. Par conséquent, ils ne seront pas des cibles légales pour la capacité du Récupérateur des ruines.
-

Réduire en cendres

{4} {R}

Rituel

Réduire en cendres inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Régisaure pourrissant

{2} {B}

Créature : zombie et dinosaure

7/6

Au début de votre entretien, défaussez-vous d'une carte.

- Comme l'étape d'entretien se trouve avant l'étape de pioche, vous vous défaussez pour la capacité déclenchée du Régisaure pourrissant avant de piocher une carte pour votre tour.
 - Si vous n'avez aucune carte en main quand la capacité déclenchée du Régisaure pourrissant se résout, vous ne vous défaussez d'aucune carte. Il n'y a aucune pénalité si vous ne pouvez pas le faire.
-

Régulateur de Chandra

{1} {R}

Artefact légendaire

À chaque fois que vous activez une capacité de loyauté d'un planeswalker Chandra, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte de montagne ou d'une carte rouge : Piochez une carte.

- Vous ne pouvez pas payer plus de {1} pour chaque fois que la capacité déclenchée du Régulateur de Chandra se résout.
- Copier une capacité de loyauté n'ajoute ni ne retire aucun marqueur « loyauté » d'un objet.
- Si la capacité de loyauté a -X dans son coût, la copie utilise la même valeur de X.
- La capacité déclenchée du Régulateur de Chandra et de la copie qu'il crée se résolvent toutes deux avant la capacité de loyauté qui a provoqué son déclenchement. Elles se résolvent même si cette capacité de loyauté est contrecarrée.
- Une carte de montagne est une carte de terrain avec le sous-type montagne, pas n'importe quelle carte de terrain avec une capacité de mana qui produit du mana rouge. Les cartes de terrain sont généralement incolores, même si elles produisent du mana rouge.

Rienne, ange de la renaissance (*carte promotionnelle Buy-a-Box*)

{2} {R} {G} {W}

Créature légendaire : ange

5/4

Vol

Les autres créatures multicolores que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'une autre créature multicolore que vous contrôlez meurt, renvoyez-la dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si une créature multicolore que vous contrôlez quitte le cimetière après sa mort mais avant la résolution de sa capacité déclenchée à retardement, elle n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.
 - Si un effet fait qu'une créature non-multicolore devient multicolore et que cette créature meurt, la carte non-multicolore est renvoyée dans la main de son propriétaire.
 - Si Rienne meurt en même temps qu'au moins une autre créature multicolore que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
 - Si Rienne quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité mais avant la prochaine étape de fin, sa capacité déclenchée à retardement renvoie toujours la carte.
-

Retour à la vie

{W}{W}

Éphémère

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

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

Rhinocéros au dos nouveau (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2}{G}{G}

Créature : rhinocéros

4/4

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

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Rhinocéros au dos nouveau, piochez une carte.

- La dernière capacité du Rhinocéros au dos nouveau se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La dernière capacité du Rhinocéros au dos nouveau se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est le Rhinocéros au dos nouveau. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois le Rhinocéros au dos nouveau.

Sac sans fond

{1}

Artefact

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte de votre cimetière.

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

\{4\}, {T}, sacrifiez le Sac sans fond : Renvoyez toutes les cartes exilées par le Sac sans fond dans la main de leur propriétaire.

- Si vous vous défaussez d'une carte mais que celle-ci n'est pas dans votre cimetière au moment où la première capacité du Sac sans fond se résout, cette carte reste là où elle a été déplacée.

- Si vous contrôlez plus d'un Sac sans fond, vous choisissez lequel contient la carte défaussée. Les autres Sacs sans fond ne peuvent pas renvoyer cette carte.
- Vous piochez et vous vous défaussez pendant que la deuxième capacité du Sac sans fond se résout. Aucun joueur ne peut agir, et rien d'autre ne peut se passer jusqu'à ce que vous ayez pioché et que vous vous soyez défaussé d'une carte.
- Si le Sac sans fond quitte le champ de bataille, les objets qu'il contenait sont exilés pour toujours (et peut-être même éparpillés dans le Multivers). Si la même carte de Sac sans fond est renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme un nouvel objet sans accès aux cartes stockées par l'ancien.

Saison de croissance

{1}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, vous appliquez regard 1 pour chacune de ces créatures. Vous ne regarderez pas plus d'une carte de votre bibliothèque à la fois.
- La dernière capacité de la Saison de croissance se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La dernière capacité de la Saison de croissance se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est une créature que vous contrôlez. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois une créature que vous contrôlez ou qui cible plusieurs créatures que vous contrôlez.

Sanglier hérissé (*Deck de bienvenue uniquement*)

{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.

Scarabée du fléau

{1}{B}

Créature : insecte

1/1

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

Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas avoir de marqueurs +1/+1 placés sur elles.

- Le Scarabée du fléau ne retire pas de marqueurs +1/+1 déjà présents sur les créatures que vos adversaires contrôlent.
- Les créatures que vos adversaires contrôlent ne reçoivent pas de marqueurs +1/+1 au moment où elles arrivent sur le champ de bataille.
- Si un effet de remplacement permet à un joueur de modifier ou de remplacer un événement en mettant des marqueurs +1/+1 sur une créature affectée par le Scarabée du fléau, ce joueur peut appliquer cet effet de remplacement, mais il ne gagnera pas de marqueurs. Si l'événement d'origine est entièrement remplacé (par exemple en appliquant l'effet de remplacement de l'Ardeur), la totalité de l'événement d'origine n'aura simplement pas lieu.
- Si le coût d'une capacité ou le coût supplémentaire d'un sort requiert de mettre des marqueurs +1/+1 sur une créature affectée par le Scarabée du fléau, ce coût ne peut pas être payé. Si la résolution d'un sort ou d'une capacité indique qu'un joueur peut mettre des marqueurs +1/+1 sur cette créature, ce joueur ne peut pas choisir de le faire.

Scélérate færie

{U}

Créature : peuple fée et gredin

1/1

Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

- La capacité déclenchée de la Scélérate færie vérifie si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie au moment où la nouvelle Scélérate færie arrive sur le champ de bataille. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. La capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si, à ce moment-là, vous ne contrôlez pas une autre créature appelée Scélérate færie, la capacité n'a aucun effet.

Seigneur de guerre souchefer

{1} {G} {W}

Créature : sylvain et soldat

*/5

La force du Seigneur de guerre souchefer est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

{3} {G} {W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

- La capacité qui définit la force du Seigneur de guerre souchefer fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Tant que le Seigneur de guerre souchefer est sur le champ de bataille, sa première capacité le compte lui-même, par conséquent sa force sera au minimum 1.

Seigneur de sang assoiffé (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {B} {B}

Créature : vampire

3/3

Les autres vampires 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 aux autres vampires que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Seigneur de sang assoiffé quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Selle de chevauteur de loup

{3} {G}

Artefact : équipement

Quand la Selle de chevauteur de loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte

Loup, puis attachez-lui la Selle de chevauteur de loup.

La créature équipée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

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

- Le jeton Loup que vous créez arrive sur le champ de bataille en tant que créature 2/2. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver comme une créature 2/2 avant que la Selle de chevauteur de loup ne lui devienne attachée.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Loup et celui où la Selle de chevauteur de loup lui devient attachée.
- Si la créature équipée a la menace, elle ne peut pas être bloquée du tout.

Sentinelle tenace

{2} {W}

Créature : humain et soldat

3/2

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

Quand la Sentinelle tenace meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si une autre créature subit des blessures mortelles en même temps que la Sentinelle tenace, la capacité déclenchée de la Sentinelle tenace ne peut pas mettre de marqueur +1/+1 sur l'autre créature à temps pour la sauver.
-

Séphara, lame du ciel

{4} {W} {W}

Créature légendaire : ange

7/7

Vous pouvez payer {W} et engager quatre créatures avec le vol dégagées que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Vol, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez ont

l'indestructible. *(Les blessures et les effets qui disent*

« détruisez » ne les détruisent pas.)

- Pour payer le coût alternatif de Séphara, vous pouvez engager n'importe quelles créatures dégagées avec le vol que vous contrôlez, y compris celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (par exemple, le coût alternatif de Séphara), ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures mortelles infligées aux autres créatures avec le vol que vous contrôlez peuvent provoquer leur destruction si Séphara quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

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.

Servant mort-vivant

{3} {B}

Créature : zombie

3/2

Quand le Servant mort-vivant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte appelée Servant mort-vivant dans votre cimetière.

- Comptez le nombre de Servants mort-vivants dans votre cimetière au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de jetons mettre sur le champ de bataille. Si le Servant mort-vivant meurt en réponse à sa propre capacité déclenchée et qu'il est dans votre cimetière au moment où cette capacité se résout, il compte dans le nombre de zombies que vous gagnez.
-

Shamane au terreau

{2} {G}

Créature : centaure et shamane

3/2

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées depuis son cimetière dans sa bibliothèque.

- Si la capacité déclenchée du Shamane au terreau cible un joueur mais ne cible aucune carte dans le cimetière de ce joueur, ce joueur mélange seulement sa bibliothèque.
- Si les cartes ciblées deviennent des cibles illégales, le joueur ciblé mélange sa bibliothèque. Si le joueur ciblé devient une cible illégale, la capacité du Shamane au terreau n'a aucun effet.

Siphon d'agonie

{3} {B}

Rituel

Le Siphon d'agonie inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

- Si la cible choisie devient une cible illégale pour le Siphon d'agonie, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Soif de Sorin (*Deck de planeswalker uniquement*)

{B} {B}

Ephémère

La Soif de Sorin inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Soif de Sorin essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.

Sorin, seigneur de sang impérieux

{2} {B}

Planeswalker légendaire : Sorin

4

+1 : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

+1 : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin, seigneur de sang impérieux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

-3 : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Vampire de votre main.

- Plusieurs occurrences de contact mortel et/ou de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

- La deuxième capacité de Sorin va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi ... » dans le sens où les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié la créature, mais avant que les blessures ne soient infligées.
- Si la cible de la capacité déclenchée de renvoi est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.

Sorin, seigneur vampire (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Sorin

4

+1 : Jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

-2 : Sorin, seigneur vampire inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 4 points de vie.

-8 : Jusqu'à la fin du tour, chaque vampire que vous contrôlez acquiert « {T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. »

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Sorin essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 4 points de vie.
- L'effet de modification de contrôle de la capacité accordée par la dernière capacité de Sorin dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si Sorin ou un vampire dont la capacité a été activée quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.

Stupéfier

{2} {U}

Éphémère

La créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Stupéfier essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Surineur né des embruns

{1} {U}

Créature : ondin et pirate

2/1

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur le Surineur né des embruns.

- Le Surineur né des embruns doit être sur le champ de bataille pour que sa dernière capacité puisse fonctionner. Notamment, la capacité ne se déclenche pas au moment où vous lancez le Surineur né des embruns pendant le tour d'un adversaire.
- La capacité du Surineur né des embruns se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Triompher
 {3} {G} {G}
 Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. *(Elles peuvent infliger leur surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elles attaquent.)*

- Triompher 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 ne gagnent pas +2/+2 ou n'acquièrent pas le piétinement.

Troll peaudécorce
 {G} {G}
 Créature : troll
 2/2

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. *(Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- 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 Troll peaudécorce peuvent devenir mortelles si vous activez sa dernière capacité pendant ce tour-là.

Troussecabot
 {3}
 Créature-artefact : épouvantail
 2/2

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

{T} : La créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

- Vous devez choisir au moins une des cinq couleurs de *Magic* pendant la résolution de la dernière capacité du Troussecabot. Vous ne pouvez pas choisir « artefact », « incolore » ou « vert chartreuse ».
- La créature ciblée n'a que les couleurs que le Troussecabot lui donne. La capacité du Troussecabot remplace toutes les couleurs que la créature avait précédemment.
- Dans la variante Commander, les identités couleurs des cartes sont déterminées au moment où la partie débute. Modifier les couleurs du commandant d'un joueur n'affecte pas son identité couleur ni les cartes qui peuvent légalement être incluses dans le deck.

Vague de flammes de Chandra (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3} {R} {R}

Rituel

La Vague de flammes de Chandra inflige 2 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle. Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, furie des flammes, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

- Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la Vague de flammes de Chandra se résout, le sort ne se résout pas. Aucune créature ni aucun joueur ne subit de blessures, et vous ne cherchez pas Chandra, furie des flammes.
- La Vague de flammes de Chandra cible le joueur, pas ses créatures. Une créature avec la défense talismanique peut subir des blessures de cette manière.

Vigile de Serra (*Deck de planeswalker, Deck de bienvenue et kit de découverte*)

{4} {W} {W}

Créature : ange

5/5

Vol (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.*)

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

- Une créature qui perd la vigilance après avoir attaqué (probablement parce que le Vigile de Serra quitte le champ de bataille) ne devient pas engagée.

Vilis, courtier de sang

{5} {B} {B} {B}

Créature légendaire : démon

8/8

Vol

{B}, payez 2 points de vie : La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, piochez autant de cartes. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

- Un joueur qui paie des points de vie les perd.
 - Si vous payez des points de vie pour lancer un sort ou activer une capacité, vous ne piochez des cartes qu'après avoir fini de lancer ce sort ou d'activer cette capacité. Vous piochez ces cartes avant la résolution de ce sort ou de cette capacité, mais après le choix de ses cibles.
-

Vivien, ranger au bestiaire

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

Planeswalker légendaire : Vivien

4

+1 : Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

-3 : Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

-5 : Vous pouvez choisir une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

- Vous décidez de la distribution des marqueurs au moment où vous activez la première capacité de Vivien. Chaque créature ciblée doit recevoir au moins un marqueur. Cela signifie que vous ne pouvez pas mettre deux marqueurs sur une seule créature, mais que vous donnez le piétinement à deux créatures.
- Vous pouvez activer la première capacité de Vivien sans choisir de créatures ciblées. Les marqueurs ne sont placés sur rien. C'est une modification de l'ancienne règle relative à la distribution de marqueurs.
- Si une des deux créatures ciblées devient une cible illégale en réponse à la première capacité de Vivien, le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur cette créature est perdu. Il ne peut pas être mis sur la cible légale.
- Si une des cibles 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.
- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Vivien, vengeresse de la nature (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Vivien

3

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

-1 : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature.

Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-6 : La créature ciblée gagne +10/+10 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- S'il n'y a aucune carte de créature dans votre bibliothèque au moment où la deuxième capacité de Vivien se résout, vous révélez votre bibliothèque puis la remettez dans un ordre aléatoire.
-

Voile de l'été

{G}

Éphémère

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour.

(Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

- Le Voile de l'été n'a aucun effet jusqu'à sa résolution. Il peut être contrecarré.
- Si vos adversaires ont lancé plus d'un sort bleu ou d'un sort noir, vous piochez toujours une seule carte au moment où le Voile de l'été se résout.
- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler vos sorts après la résolution du Voile de l'été. Quand ce sort ou cette capacité se résout, votre sort n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort contrecarrant ou de la capacité a quand même lieu.

Voltigeuse assoiffée de sang

{1} {B} {B}

Créature : vampire et gredin

2/3

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

- La capacité de la Voltigeuse assoiffée de 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'Orateur passionné ou de 4 de l'Ange naissant. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de la Voltigeuse assoiffée de sang ne se déclenche qu'une seule fois.
 - Si la Voltigeuse assoiffée de sang subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
 - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de la Voltigeuse assoiffée de 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 été bloquée par plus d'une créature), la capacité 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.
-

Yarok, le Profané
{2} {B} {G} {U}
Créature légendaire : élémental et horreur
3/5
Contact mortel, lien de vie
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent
provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée
d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se
déclenche une fois de plus.

- Yarok affecte les capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la première capacité de Yarok. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une couleur avec le Chevalier de diamant, ne sont pas non plus affectées.
- Vous n'avez pas besoin de contrôler le permanent qui arrive sur le champ de bataille, seulement le permanent qui a la capacité déclenchée.
- L'effet de Yarok ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux Yarok d'une manière quelconque, un permanent qui arrive sur le champ de bataille provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Yarok provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
- Si un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps que Yarok (y compris Yarok lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des coûts convertis de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez lancer aucune, une ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.