

Notes de publication Horizons du Modern

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

Document modifié pour la dernière fois le 29 avril 2019

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Horizons du Modern* contient 254 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 5 terrains de base) disponibles en boosters, plus 1 carte promotionnelle (disponible dans le cadre de la promotion en magasin Buy-a-Box *Horizons du Modern*).

Les boosters *Horizons du Modern* contiennent également 54 cartes à illustration de collection. Ces cartes ne sont pas des cartes *Magic* et ne sont pas destinées au jeu.

L'extension *Horizons du Modern* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 14 juin 2019. Les cartes de l'extension *Horizons du Modern* seront alors autorisées en format Modern, ainsi qu'en formats Legacy et Vintage. La majorité de ces cartes ne sont pas autorisées en format Standard.

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 majeur de l'extension : retour de mots-clés et de mécaniques de jeu

Toutes les capacités mot-clé, actions mot-clé et tous les mots de capacité présents dans l'extension *Horizons du Modern* sont déjà apparus dans des extensions de *Magic* précédentes. En plus de celles qui apparaissent régulièrement dans des extensions actuelles, un total de quarante-quatre mécaniques font leur retour dans cette extension ! Aucune des règles que vous connaissiez concernant ces mécaniques n'a fondamentalement changé, mais certaines bénéficient d'une petite modification.

- Plusieurs de ces capacités mot-clé vous permettent de payer un coût alternatif pour lancer un sort : la précipitation, l'évocation, le flashback et la surcharge.
- Plusieurs de ces capacités mot-clé vous permettent de payer un coût supplémentaire pour lancer un sort : le rappel, l'union, le kick, la duplication, le pistage et l'imprégnation.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si un effet vous permet de lancer un sort « sans payer son coût de mana » ou de payer un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer un autre coût alternatif. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires optionnels, et vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires.

Retour de mécaniques de jeu : permanent neigeux et symbole {S}

L'extension *Horizons du Modern* fait montre de ses caractéristiques fantastiques grâce à l'une des mécaniques les plus glaciales : le super-type neigeux et le symbole de mana neigeux.

Agame de givre
{2} {G}
Créature neigeuse : lézard
2/2
{S} : L'Agame de givre gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.
(*{S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.*)

Montagne enneigée
Terrain neigeux de base montagne

- « Neigeux » est un super-type, pas un type de carte. Le mot n'a aucune signification de règle ou fonction en lui-même, mais d'autres cartes et capacités peuvent y faire référence.
- Les terrains neigeux de base sont légaux dans les formats où l'extension *Horizons du Modern* est autorisée, mais ils ne sont pas légaux en format Standard. Dans les événements Construit où les terrains neigeux de base sont légaux, votre deck peut en contenir n'importe quel nombre. Dans un événement en format Limité *Horizons du Modern*, votre deck ne peut pas contenir de terrains neigeux de base que vous n'avez pas draftés (pour un événement en Draft) ou ouverts (pour un événement en Paquet scellé).
- Le symbole {S} est un symbole de mana générique. Pour le payer, vous devez dépenser un mana de n'importe quel type qui a été produit par un permanent neigeux. Les effets qui réduisent les coûts d'une quantité de mana générique ne peuvent pas réduire un coût {S}.
- Neigeux n'est pas un type de mana. Si un effet vous autorise à dépenser du mana comme s'il était de n'importe quel type, vous ne pouvez pas payer {S} avec du mana d'un permanent non-neigeux.

- Si une carte n'a que des symboles de mana neigeux dans son coût de mana, elle est incolore. Neigeux n'est pas une couleur.

Retour de mot-clé : ninjutsu

Si vous aimez surprendre votre adversaire grâce à la furtivité et la ruse, la capacité de ninjutsu est faite pour vous. L'extension *Horizons du Modern* contient six nouveaux ninjas avec le mot-clé ninjutsu.

Shinobi lamelune

{3}{U}

Créature : humain et ninja

3/2

Ninjutsu {2}{U} (*{2}{U}*), renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que la Shinobi lamelune inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

- La capacité de ninjutsu ne peut être activée qu'après la déclaration des bloqueurs. Avant cela, les créatures attaquantes ne sont ni bloquées ni non-bloquées.
- Au moment où vous activez la capacité de ninjutsu, vous révélez la carte de ninja de votre main et vous renvoyez la créature attaquante. Le ninja n'est pas mis sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité. S'il quitte votre main avant cela, alors il n'arrive pas du tout sur le champ de bataille.
- La créature avec le ninjutsu arrive sur le champ de bataille attaquant le même joueur ou le même planeswalker que la créature renvoyée attaquait. C'est une règle spécifique au ninjutsu. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquante, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur ou quel planeswalker elle attaque.
- Même si le ninja attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- La capacité de ninjutsu peut être activée pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, l'étape d'attribution des blessures de combat ou l'étape de fin de combat. Si vous attendez jusqu'à après l'étape de déclaration des bloqueurs, comme toutes les blessures de combat sont infligées en même temps, le ninja n'inflige normalement pas de blessures de combat.
- Si une créature en combat a l'initiative ou la double initiative, vous pouvez activer la capacité de ninjutsu pendant l'étape d'attribution des blessures de combat d'initiative. Le ninja infligera des blessures de combat pendant l'étape d'attribution des blessures de combat normale, même s'il a l'initiative.

Retour de mécanique : slivoïdes

L'essaim implacable des slivoïdes revient dans l'extension *Horizons du Modern* ! Chaque slivoïde possède une capacité qui améliore tous les slivoïdes que vous contrôlez.

Slivoïde ventrelave

{1}{R}{W}

Créature : slivoïde

2/2

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et vous gagnez 1 point de vie. »

- Chaque slivoïde que vous contrôlez accorde ses bonus à tous vos slivoïdes, y compris lui-même. Par exemple, la capacité que se donne le Slivoïde ventrelave se déclenche quand il arrive sur le champ de bataille.
- Si un slivoïde accorde à un autre slivoïde une capacité activée ou déclenchée, et que le slivoïde accordant cette capacité quitte le champ de bataille pendant que cette capacité est sur la pile, cette capacité se résout toujours.
- Si deux slivoïdes accordent la même capacité déclenchée, ces capacités se déclenchent séparément.
- Si deux slivoïdes accordent la même capacité activée, ces capacités doivent être activées séparément. L'activation de l'une ne fournit pas le double de l'effet.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abominable sylvain

{2}{G}{U}

Créature neigeuse : sylvain

/

Piétinement

La force et l'endurance de l'Abominable sylvain sont chacune égales au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.

Quand l'Abominable sylvain 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 qui définit la force et l'endurance de l'Abominable sylvain fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
 - Tant que l'Abominable sylvain est sur le champ de bataille, sa première capacité la compte, donc il sera au minimum 1/1.
 - La dernière capacité de l'Abominable sylvain peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
-

Abondance déchaînée

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent dont le coût de mana contient {X}, doublez la valeur de X.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel ou que vous activez une capacité, si le coût de mana de ce sort ou le coût d'activation de cette capacité contient {X}, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les sorts dont les coûts supplémentaires incluent {X} ne sont pas affectés par l'Abondance déchaînée. {X} doit être dans le coût de mana du sort.
- Une capacité dont le coût inclut X, mais pas le symbole de mana {X}, n'est pas copiée.
- Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») qui demandent à un joueur de payer {X} ne sont pas copiées.
- si la valeur choisie pour X est 0, l'Abondance déchaînée double la valeur de 0 pour les sorts de permanent, et copie les autres sorts et capacités.
- L'Abondance déchaînée élève la valeur de X pour les sorts de permanent, mais vous ne payez pas plus de mana.
- Si un permanent a une capacité qui se déclenche quand il est lancé et qu'elle fait référence à la valeur de X, vous choisissez de doubler la valeur de X avant ou après la résolution de cette capacité.
- Si vous contrôlez deux Abondances déchaînées, la valeur de X pour les sorts de permanent est quadruplée. Si vous en contrôlez trois, elle est multipliée par huit, et ainsi de suite. D'un autre côté, les sorts et les capacités qui incluent {X} ne seront copiées que deux fois si vous contrôlez deux Abondances déchaînées, trois fois si vous en contrôlez trois, et ainsi de suite.
- La capacité de l'Abondance déchaînée copie tout sort d'éphémère, tout sort de rituel ou toute capacité activée dont le coût de mana ou le coût d'activation contient {X}, pas seulement un qui a des cibles.
- Une copie est créée même si le sort ou la capacité qui a causé le déclenchement de la capacité de l'Abondance déchaînée a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort ou la capacité qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- La copie a la même valeur de X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie créée par la capacité de l'Abondance déchaînée est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée » ou « activée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ou active une capacité ne se déclenchent pas.

Abri

{1} {W}

Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- La protection contre une couleur signifie que la créature ciblée ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur, qu'elle ne peut pas être ciblée par des sorts de cette couleur ou des capacités provenant de sources de cette couleur, qu'elle ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou des équipements de cette couleur, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées par des sources de cette couleur sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.
- 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.
- Vous ne pouvez pas choisir « artefact » ou « incolore » au moment où l'Abri vous demande de choisir une couleur, car ce ne sont pas des couleurs.
- La légalité des cibles d'un sort n'est vérifiée qu'au moment où ce sort commence à se résoudre. Si l'Abri donne la protection contre le blanc à la créature ciblée, vous piochez toujours une carte.

Adresse poignante

{1} {W}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {5} {W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
 - Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la protection contre la couleur appropriée.
-

Affres du chaos

{3} {R}

Rituel

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

- Les Affres du chaos ne font rien au moment où elles se résolvent. Le chaos a lieu avant leur résolution.
- La capacité de cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant le sort. Elle se résout même si le sort est contrecarré. Si vous lancez la carte exilée par la capacité de cascade, ce sort va sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Vous n'êtes pas contraint de lancer la dernière carte exilée par une capacité de cascade. Si vous choisissez de le faire, vous la lancez comme un sort. Il peut être contrecarré, et toute capacité qui cherche les sorts lancés (comme la cascade, si ce sort a la cascade) le voit.
- Quand un sort que vous lancez grâce au pistage se résout ou qu'il est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.

Âme du martyr

{2} {W}

Créature : esprit et soldat

3/2

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

Quand l'Âme du martyr arrive sur le champ de bataille, si vous ne contrôlez pas de terrain engagé, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si vous contrôlez des terrains engagés au moment où l'Âme du martyr arrive sur le champ de bataille, sa dernière capacité ne se déclenche pas. Si vous contrôlez un terrain engagé au moment où la capacité se résout, vous ne mettez pas deux marqueurs +1/+1 sur l'Âme du martyr.
- Vous pouvez engager une créature dégagée que vous n'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent pour convoquer un sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette

créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

Anouride excavateur

{4} {G}

Créature : grenouille et bête

4/4

Quand l'Anouride excavateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Seuil — Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Anouride excavateur gagne +1/+1 et a la vigilance.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de l'Anouride excavateur, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs terrains pour piocher plusieurs cartes.
-

Aria de flammes

{2} {R}

Enchantement

Quand l'Aria de flammes arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire gagne 10 points de vie.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « verset » sur l'Aria de flammes, puis il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « verset » sur lui à une cible, joueur ou planeswalker.

- La dernière capacité de l'Aria de flammes se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si le joueur ciblé ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Aria de flammes essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne mettez pas de marqueur « verset » sur l'Aria de flammes.
 - Si l'Aria de flammes quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, utilisez le nombre de marqueurs « verset » qu'il avait sur lui immédiatement avant de quitter le champ de bataille pour déterminer combien de blessures il inflige.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de l'Aria de flammes fait gagner 20 points de vie à l'équipe adverse.
-

Augure mort-vivant

{B} {B}

Créature : zombie et sorcier

2/2

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si l'Augure mort-vivant meurt en même temps qu'au moins un autre zombie que vous contrôlez, la capacité de l'Augure mort-vivant se déclenche pour chacun d'eux.

Autel de la démence

{2}

Artefact

Sacrifiez une créature : Le joueur ciblé met dans son cimetière, depuis le dessus de sa bibliothèque, un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

- Le nombre de cartes que le joueur ciblé met dans son cimetière est égal à la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
- Si la bibliothèque du joueur ciblé contient moins de cartes que la force de la créature sacrifiée, toutes ces cartes sont mises dans le cimetière de ce joueur. Ce joueur ne perdra pas la partie avant d'avoir essayé de piocher dans une bibliothèque vide.

Ayula, reine parmi les ours

{1} {G}

Créature légendaire : ours

2/2

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

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'ours ciblé.
- L'ours ciblé que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
- Chacun des deux modes d'Ayula peut cibler n'importe quel ours que vous contrôlez, pas seulement celui qui est arrivé sur le champ de bataille. Ayula peut même être la cible de sa propre capacité.
- Pour le deuxième mode d'Ayula, si l'une des cibles n'est pas une créature ou est pour une autre raison une cible illégale au moment où la capacité se résout, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

Bastion de Marchegivre

Terrain neigeux

{T} : Ajoutez {C}.

{1} {S} : Jusqu'à la fin du tour, le Bastion de

Marchegivre devient une créature-artefact 2/3

Construction. C'est toujours un terrain. (*{S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.*)

À chaque fois que le Bastion de Marchegivre inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- Si vous transformez le Bastion de Marchegivre en une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec.

- Une créature qui a subi des blessures de combat du Bastion de Marchegivre ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, même si elle était déjà engagée et même si le Bastion de Marchegivre quitte le champ de bataille avant cela.

Berger des âmes

{1} {W} {U}

Créature : esprit

1/1

À chaque fois qu'une créature est exilée du champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Berger des âmes.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Si toute autre capacité que vous contrôlez se déclenche au début de votre étape de fin, vous choisissez ses cibles au moment où vous la mettez sur la pile, et vous choisissez l'ordre de mise sur la pile. Par exemple, cela signifie que vous pourriez exiler une créature mise sur le champ de bataille par une capacité d'exhumation (la capacité déclenchée à retardement de l'exhumation n'exilera donc pas cette créature), mais que vous ne pouvez pas cibler une créature qui sera renvoyée sur le champ de bataille par une autre capacité pendant votre étape de fin (comme le fait la capacité déclenchée à retardement de la Dérive astrale).
- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une créature est exilée mais finit dans une autre zone (probablement parce que c'est le commandant d'un joueur dans la variante Commander), la première capacité du Berger des âmes se déclenche.

Biquenapping

{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. Si cette créature est une chèvre, elle gagne aussi +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Le Biquenapping peut cibler n'importe quelle créature, même une créature déagée ou que vous contrôlez déjà.
- Pour déterminer si la créature ciblée gagne +3/+0, regardez ses types de créature une fois que vous en avez acquis le contrôle, que vous l'avez déagée et que vous lui avez donné la célérité. Si ce n'est pas une chèvre à ce moment-là, elle ne gagne pas +3/+0, même si elle devient une chèvre plus tard pendant le tour. Si c'est une chèvre, elle gagne +3/+0, même si elle cesse d'être une chèvre plus tard pendant le tour.
- Chèvre est un type de créature. Vous ne verrez pas ce type de créature imprimé sur des créatures de cette extension, mais n'oubliez pas que les créatures avec la capacité de changelin sont des chèvres.

Bruits de sabots déferlants

Rituel

Suspension 4 — {G} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {G} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

Créez deux jetons de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

- Les Bruits de sabots déferlants n'ont pas de coût de mana. Vous ne pouvez pas les lancer à moins qu'un effet (tel que la suspension) vous permette de les lancer pour un coût alternatif ou sans payer leur coût de mana. Leur coût converti de mana est 0.
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui affecte le moment où vous pourriez la lancer, et tout autre effet qui pourrait vous empêcher de la lancer afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non terminer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Après avoir retiré le dernier marqueur « temps », vous devez lancer la carte si possible. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si un effet vous empêche de lancer la carte, elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus suspendue.

Buveur de sorts

{G}

Créature : serpent

2/1

Montée de niveau {1} ({1} : *Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

NIVEAU 3-7

4/4

Protection contre les éphémères

NIVEAU 8+

6/6

Protection contre tout

- Les capacités de niveau comptent le nombre de marqueur « niveau » sur la créature. Le Buveur de sorts commence sans aucun marqueur « niveau ». Une fois qu'il a au moins trois marqueurs « niveau » mais moins de sept, il est 4/4 et il a la protection contre les éphémères. Une fois qu'il a au moins huit marqueurs « niveau », il est 6/6 et il a la protection contre tout. Il a toujours « Montée de niveau {1} ».
- Si un effet a établi la force et/ou l'endurance du Buveur de sorts à une valeur spécifique après qu'il est arrivé sur le champ de bataille, le faire monter de niveau ne modifiera pas cette caractéristique.
- La protection contre les éphémères signifie que le Buveur de sorts ne peut pas être la cible de sorts d'éphémère ou de capacités de cartes d'éphémère (comme une capacité d'une carte d'éphémère qui se

déclenche quand cette carte est recyclée), et toutes les blessures qui devaient lui être infligées par ce sort d'éphémère ou cette carte d'éphémère sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.

- La protection contre tout signifie que le Buveur de sorts ne peut être la cible d'aucun sort ou capacité, qu'il ne peut pas être bloqué, que rien ne peut lui être attaché, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées sont prévenues. Il peut toujours être affecté d'autres manières (comme le lancement des Vents d'abandon pour son coût de surcharge, par exemple).

Cadeau généreux

{2} {W}

Éphémère

Détruisez le permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Cadeau généreux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée un éléphant. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur crée un éléphant.

Capitaine de rangers d'Éos

{1} {W} {W}

Créature : humain et soldat

3/3

Quand le Capitaine de rangers d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 1, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger votre bibliothèque.

Sacrifiez le Capitaine de rangers d'Éos : Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature ce tour-ci.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Vos adversaires peuvent lancer des sorts en réponse à la dernière capacité du Capitaine de rangers d'Éos. La capacité n'affectera pas ces sorts et n'affectera pas les sorts que ces joueurs ont lancés avant que vous l'ayez activée. (En d'autres termes, la capacité ne peut pas être utilisée pour contrecarrer un sort.)

Cerf des frimas sellé

{1} {G}

Créature neigeuse : élan

2/2

Le Cerf des frimas sellé gagne +2/+2 tant que vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- L'effet du Cerf des frimas sellé vérifie à chaque tour s'il s'applique ou non pendant ce tour. Il ne vérifie pas uniquement pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille.
- L'effet du Cerf des frimas sellé s'applique même si l'autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle avant que le Cerf des frimas sellé n'arrive sur le champ de bataille, et il continue de s'appliquer même si cette créature quitte le champ de bataille.

- Le Cerf des frimas sellé ne gagne pas plus de +2/+2 si plus d'une autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant un tour.

Chaîne de disparitions

{U}

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Ensuite, le contrôleur de cette créature peut payer {U} {U}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

- La copie de la Chaîne de disparitions a la capacité de se copier elle-même. La chaîne peut continuer ou non, tant que les joueurs peuvent et souhaitent payer {U} {U}.
- Pendant la résolution de la Chaîne de disparitions, vous ne pouvez pas payer {U} {U} plusieurs fois pour la copier plusieurs fois. C'est une chaîne, pas une toile.
- Les copies créées par la Chaîne de disparitions sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Chaîne de disparitions essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de cette créature ne peut pas payer pour copier la Chaîne de disparitions.

Champion gobelin

{R}

Créature : gobelin et guerrier

0/1

Célérité

Exaltation (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, l'exaltation ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

Changelin tissetoile

{3} {G} {G}

Créature : changeforme

3/5

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

Portée

Quand le Changelin tissetoile arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins trois cartes de créature dans votre cimetière, vous gagnez 5 points de vie.

- S'il n'y a pas au moins trois cartes de créature dans votre cimetière au moment où le Changelin tissetoile arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas du tout. S'il n'y a pas au moins trois cartes

de créature dans votre cimetière au moment où la capacité se résout, vous ne gagnez pas 5 points de vie. Ce ne sont pas obligatoirement les mêmes cartes de créature les deux fois.

Charme de l'archimage

{U} {U} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez le sort ciblé.
- Le joueur ciblé pioche deux cartes.
- Acquérez le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 1.

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

Charognard de Silumgar

{4} {B}

Créature : zombie et oiseau

2/3

Vol

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Charognard de Silumgar. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour s'il a exploité cette créature.

- Une créature avec l'exploitation « a exploité cette créature » si le contrôleur de la capacité d'exploitation de la créature a sacrifié une créature au moment de la résolution de la capacité d'exploitation.
 - Vous choisissez de sacrifier une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d'exploitation se résout. Une créature peut s'exploiter elle-même.
 - Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature à une même capacité d'exploitation.
 - Si le Charognard de Silumgar subit des blessures mortelles en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez, il ne reçoit pas de marqueur de sa dernière capacité à temps pour le sauver.
-

Chenille des neiges

{3} {U}

Créature neigeuse : insecte

3/3

{4} {S} {S} : Monstruosité 2. (*Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse. {S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.*)

Tant que la Chenille des neiges est monstrueuse, elle a le vol.

- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.

- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature, ou qu'elle perd ses capacités ou ses marqueurs +1/+1, elle continue d'être monstrueuse.
- Le fait que la Chenille des neiges acquière le vol après avoir été bloquée ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la Chenille des neiges devienne non-bloquée.

Chevalier de l'Ancienne Bénalia

{3} {W} {W}

Créature : humain et chevalier

3/3

Suspension 5 — {W} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {W} et l'exiler avec cinq marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

Quand le Chevalier de l'Ancienne Bénalia arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Chevalier de l'Ancienne Bénalia 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.
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui affecte le moment où vous pourriez la lancer, et tout autre effet qui pourrait vous empêcher de la lancer afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non terminer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension dont vous n'auriez pas pu payer le coût.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Après avoir retiré le dernier marqueur « temps », vous devez lancer la carte si possible. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si un effet vous empêche de lancer la carte, elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus suspendue.
- Une créature lancée grâce à la suspension arrive sur le champ de bataille avec la célérité. Elle aura la célérité jusqu'à ce qu'un autre joueur en acquière le contrôle (ou, dans de rares cas, acquière le contrôle du sort de créature).

Cœur-dragon du Bogardân

{2} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

Sacrifiez une autre créature : Jusqu'à la fin du tour, le Cœur-dragon du Bogardân devient un dragon avec une force et une endurance de base de 4/4, le vol et la célérité.

- La capacité du Cœur-dragon du Bogardân remplace tout effet précédent qui établissait ses types de créature, et sa force et/ou son endurance de base à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l'effet.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance du Cœur-dragon du Bogardân (comme les effets de la Force de vertu ou la Croissance gigantesque) s'appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à s'appliquer. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (tels que les marqueurs +1/+1).
- Le Cœur-dragon du Bogardân ne perd pas de capacité quand il devient un dragon.

Compagnie de guerre gobeline

{3} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
 - Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
- Union {2} {R} (*Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.*)

- Si le coût d'union de la Compagnie de guerre gobeline a été payé, ses modes sont effectués dans l'ordre. Les jetons Gobelin que vous créez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité.
- Le deuxième mode de la Compagnie de guerre gobeline n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la célérité.

Complice planorigène

{2} {R}

Créature : humain et sorcier

1/3

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

- Au début de la prochaine étape de fin, vous sacrifiez le planeswalker s'il est encore sur le champ de bataille, même si le Complice planorigène a quitté le champ de bataille.

Conjuration rassemblée

{2} {U} {R}

Rituel

Exilez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer jusqu'à deux cartes de rituel avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 parmi elles sans payer leur coût de mana. Mettez les cartes exilées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Chaque sort individuel que vous lancez de cette manière doit avoir un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. Leur coût converti de mana total peut être supérieur.
- Vous devez lancer n'importe laquelle des cartes exilées que vous souhaitez lancer pendant la résolution de la Conjuración rassemblée. Vous ne pouvez pas les lancer plus tard pendant le tour.
- Vous pouvez lancer les deux cartes de rituel dans n'importe quel ordre. La deuxième est lancée avant que la première ne se résolve.
- 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 de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

Coup désactivateur

{2} {W}

Éphémère

Kick {2} {U} (*Vous pouvez payer {2} {U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

- Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où le Coup désactivateur essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas deux cartes s'il a été kické. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous piochez deux cartes.

Cultivateur Nantuko

{3} {G}

Créature : insecte et druide

2/2

Quand le Cultivateur Nantuko arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes de terrain. Mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Cultivateur Nantuko et piochez autant de cartes.

- Si un effet modifie le nombre de marqueurs +1/+1 que vous mettez sur le Cultivateur Nantuko, le nombre de cartes que vous piochez n'est pas modifié. De même, si un effet modifie le nombre de cartes que vous piochez, le nombre de marqueurs +1/+1 que vous mettez sur le Cultivateur Nantuko n'est pas modifié.
- Vous vous défaissez, mettez des marqueurs et piochez pendant la résolution de la capacité du Cultivateur Nantuko. Rien ne peut se passer entre les trois, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Déluge irrité (*Carte promo Buy-a-Box*)

{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

- Les copies créées par le déluge sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme le déluge) ne se déclenchent pas.
- Le déluge compte les sorts lancés avant le lancement du sort avec le déluge. Les sorts lancés après le sort avec le déluge mais avant la résolution de la capacité de déluge ne sont pas comptés.
- La capacité de déluge et les copies qu'elle crée se résolvent toutes avant le sort avec le déluge. Elles se résolvent même si le sort avec le déluge est contrecarré.

Dérive astrale

{2} {W}

Enchantement

À chaque fois que vous recyclez la Dérive astrale ou que vous recyclez une autre carte pendant que la Dérive astrale est sur le champ de bataille, vous pouvez exiler la créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Recyclage {2} {W} ({2}{oW}), *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- La capacité déclenchée de la Dérive astrale se résout avant la capacité de recyclage. Vous ne piocherez pas avant d'avoir choisi la cible et si vous exilez la créature.
- Si vous recyclez une carte pendant l'étape de fin d'un joueur, la créature exilée reste en exil jusqu'à l'étape de fin du prochain tour.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Diable vengeur

{1} {R}

Créature : diable

1/1

Célérité

Morbidité — {T} : Le Diable vengeur inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. N'activez cette capacité que si une créature est morte ce tour-ci.

- La capacité du Diable vengeur peut être activée même si une créature n'est morte que plus tôt pendant le tour, avant que le Diable vengeur n'arrive sur le champ de bataille.

Djinn fulminant

{3} {U} {R}

Créature : djinn

3/4

Vol

À chaque fois que le Djinn fulminant attaque, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », l'effet du Djinn fulminant ne les compte pas.

Doline magmatique

{5} {R}

Éphémère

Fouille (*Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.*)

La Doline magmatique inflige 5 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé.

- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La fouille s'applique une fois que le coût total a été calculé. La fouille ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana du sort.
- Vous ne pouvez exiler des cartes que pour payer le mana générique d'un sort avec la fouille.

Donneuse de runes

{W}

Créature : kor et clerc

1/2

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

- La protection contre une couleur signifie que la créature ciblée ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur, qu'elle ne peut pas être ciblée par des sorts de cette couleur ou des capacités provenant de sources de cette couleur, qu'elle ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou des équipements de cette couleur, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées par des sources de cette couleur sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.
- De même, la protection contre l'incolore signifie que la créature ciblée ne peut pas être bloquée par des créatures incolores, ne peut pas être la cible de sorts incolores ou de capacités provenant de sources incolores, ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou équipements incolores, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées par des sources incolores sont prévenues.
- 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 qu'elle peut aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.

Druide du printemps

{2} {G}

Créature : elfe et druide

1/1

Quand le Druide du printemps arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez votre bibliothèque.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Druide du printemps, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs terrains pour chercher plus de deux cartes de terrain de base.
-

Échardes d'ailes

{1} {W} {W}

Éphémère

Le joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

- Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquante ou qui a été mise sur le champ de bataille attaquante pendant le combat d'un tour. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie, ou si le planeswalker qu'elle attaquait a quitté le combat.
 - Si vous lancez les Échardes d'ailes après que les blessures de combat ont été infligées, seules les créatures qui ont survécu au combat peuvent être sacrifiées.
 - Les Échardes d'ailes ne ciblent pas la créature à sacrifier. Le joueur ciblé choisit la créature au moment où elles se résolvent.
 - Les copies créées par le déluge sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme le déluge) ne se déclenchent pas.
 - Le déluge compte les sorts lancés avant le lancement du sort avec le déluge. Les sorts lancés après le sort avec le déluge mais avant la résolution de la capacité de déluge ne sont pas comptés.
 - La capacité de déluge et les copies qu'elle crée se résolvent toutes avant le sort avec le déluge. Elles se résolvent même si le sort avec le déluge est contrecarré.
-

Écho des éons

{4} {U} {U}

Rituel

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes.

Flashback {2} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- L'Écho des éons n'est pas mis dans votre cimetière avant la fin de sa résolution, ce qui signifie qu'il ne sera pas mélangé dans votre bibliothèque en tant que partie de son propre effet.

Élan beuglard

{3} {G}

Créature : élan

4/2

Tant que vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, l'Élan beuglard a le piétinement et l'indestructible.

- L'effet de l'Élan beuglard vérifie à chaque tour s'il s'applique ou non pendant ce tour. Il ne vérifie pas uniquement pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille.
- L'effet de l'Élan beuglard s'applique même si l'autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle avant que l'Élan beuglard n'arrive sur le champ de bataille, et il continue de s'appliquer même si cette créature quitte le champ de bataille.

Élémental ignescent

{4} {R} {R}

Créature : élémental

4/3

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il y a une carte de terrain dans votre cimetière.

Quand l'Élémental ignescent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il inflige 2 blessures à une créature ciblée.

- L'Élémental ignescent coûte uniquement {2} de moins à lancer si vous avez plus d'une carte de terrain dans votre cimetière.

Élu du Premier slivoïde

{4} {W}

Créature : slivoïde

3/3

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'exaltation. (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque occurrence d'exaltation parmi les permanents que vous contrôlez.*)

- À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, comptez le nombre d'occurrences d'exaltation parmi les permanents que vous contrôlez. Après résolution de ces capacités, ce sera le nombre de fois que la créature gagnera +1/+1.
- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, l'exaltation ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

Embusqueuse arboricole

{1}{G}

Créature : elfe et berserker

2/1

Précipitation {1}{G} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)*

À chaque fois que l'Embusqueuse arboricole attaque, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous payez le coût de précipitation pour lancer un sort de créature, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout. Si elle meurt ou qu'elle va dans une autre zone avant ça, elle reste là où elle se trouve.
- L'Embusqueuse arboricole peut être la cible de sa propre capacité.

En terrain glissant

{W}

Enchantement neigeux : aura

Enchanter : un terrain neigeux que vous contrôlez

Quand En terrain glissant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'En terrain glissant quitte le champ de bataille.

- Si En terrain glissant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Envoûteur verrucœil

{2} {B}

Créature : goblin et shaman

3/2

À chaque fois que l'Envoûteur verrucœil ou une autre créature que vous contrôlez meurt, regard 1.

- Si l'Envoûteur verrucœil meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, la capacité de l'Envoûteur verrucœil se déclenche pour chacune d'elles.
- Si plusieurs créatures que vous contrôlez meurent simultanément, vous appliquerez regard 1 autant de fois. Vous ne regarderez pas plus d'une carte de votre bibliothèque à la fois.

Épée de Nerf et d'Acier

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et le rouge.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez jusqu'à un planeswalker ciblé et jusqu'à un artefact ciblé.

Équipement {2}

- La protection contre une couleur signifie que la créature équipée ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur, qu'elle ne peut pas être ciblée par des sorts de cette couleur ou des capacités provenant de sources de cette couleur, qu'elle ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou des équipements de cette couleur, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées par des sources de cette couleur sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.

Épée de Vérité et de Justice

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez, puis proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

Équipement {2}

- La protection contre une couleur signifie que la créature équipée ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur, qu'elle ne peut pas être ciblée par des sorts de cette couleur ou des capacités provenant de sources de cette couleur, qu'elle ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou des équipements de cette couleur, et que toutes les blessures qui devaient lui être infligées par des sources de cette couleur sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.
- L'extension *Horizons du Modern* n'inclut aucun moyen pour les joueurs d'avoir des marqueurs à proliférer, mais certaines cartes d'autres extensions disent qu'un joueur « gagne » un marqueur d'une certaine sorte. Il faut noter que les emblèmes ne sont pas des marqueurs.

- Vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles (comme les cartes suspendues).
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez donner un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Vous choisissez une créature, vous mettez un marqueur +1/+1 dessus puis vous proliférez pendant la résolution de la capacité déclenchée. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Si un permanent ou un joueur que vous choisissez pendant que vous proliférez a plus d'une sorte de marqueur sur lui, il en acquiert un de plus de chaque sorte. Cela signifie que si vous mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez qui a un marqueur -1/-1, puis que vous choisissez cette créature pendant que vous proliférez, vous mettrez un autre marqueur de chaque sorte de ces marqueurs sur elle avant que les actions basées sur l'état ne les retirent.

Éphémérer

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Rebond *(Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
- Si un sort avec le rebond que vous avez lancé depuis votre main est contrecarré ou ne se résout pas (probablement parce que ses cibles sont devenues illégales), aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

Escoufflœil

{1}{U}

Créature : drakôn

1/2

Vol

L'Escoufflœil gagne +2/+0 tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci.

- L'effet de l'Escouflœil s'applique même si vous avez pioché au moins deux cartes juste avant son arrivée sur le champ de bataille.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », l'effet de l'Escouflœil ne les compte pas.

Esprit infernal

{1} {B} {B}

Créature : esprit

2/2

Au début de votre entretien, si l'Esprit infernal est la seule carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer l'Esprit infernal sur le champ de bataille.

- Si l'Esprit infernal n'est pas la seule carte de créature dans votre cimetière au moment où votre entretien commence, sa capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.
- Si l'Esprit infernal n'est pas la seule carte de créature dans votre cimetière au moment où sa capacité se résout, il reste dans votre cimetière.
- Si vous avez deux Esprits infernaux dans votre cimetière, ils s'empêchent l'un l'autre de revenir.

Évasion rusée

{1} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la renvoyer dans la main de son propriétaire.

- Vous renvoyez la créature attaquante dans la main de son propriétaire avant l'étape d'attribution des blessures de combat. Une créature renvoyée de cette manière n'inflige ni ne subit de blessures de combat.

Exclusion

{2} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé.

Piochez une carte.

- L'Exclusion peut cibler un sort de créature qui ne peut pas être contrecarré. Quand l'Exclusion se résout, ce sort n'est pas contrecarré, mais vous piochez quand même une carte.

Expert en munitions

{B} {R}

Créature : goblin

1/1

Flash

Quand l'Expert en munitions arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

- Le nombre de gobelins que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité de l'Expert en munitions se résout. Si l'Expert en munitions est encore sur le champ de bataille, il se compte lui-même.

Extinction de sort

{1} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

Heure fatidique — Si vous avez 5 points de vie ou moins, piochez une carte.

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour l'Extinction de sort. Le sort ne sera pas contrecarré quand l'Extinction de sort se résoudra, mais si vous avez 5 points de vie ou moins, vous piocherez quand même une carte.

Fait ou fiction

{3} {U}

Éphémère

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Vous choisissez quel tas mettre dans votre main.
- Chaque tas peut contenir de zéro à cinq cartes, ils n'ont pas besoin d'être répartis de manière plus ou moins « égale ».

Fenaison du passé

{X} {R} {G}

Rituel

Renvoyez X cartes choisies au hasard depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Fenaison du passé.

- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où les cartes sont choisies au hasard et celui où elles sont renvoyées dans votre main.
- La Fenaison du passé est toujours sur la pile pendant que vous renvoyez les cartes dans votre main, alors elle ne peut pas se renvoyer elle-même.
- Tous les joueurs voient les cartes que vous choisissez au hasard au moment où elles sont renvoyées dans votre main.

- Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre cimetière, vous renvoyez simplement la totalité de votre cimetière dans votre main.

Festoyeur d'imbéciles

{4} {B} {B}

Créature : démon

3/3

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

Vol

Dévorement 2 (*Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.*)

- Vous pouvez engager une créature déagée que vous n'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent pour convoquer un sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Comme le dévorement s'applique au moment où le Festoyeur d'imbéciles arrive sur le champ de bataille, il ne peut pas dévorer les créatures qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que lui. Il peut dévorer des créatures qui l'ont convoqué, et ces créatures peuvent réfléchir aux conséquences de la convocation d'un démon.

Fontaine de sanie

{3}

Artefact

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

{3} : La Fontaine de sanie devient une créature-artefact

3/3 Dinosaur jusqu'à la fin du tour.

- Si vous transformez la Fontaine de sanie en une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec.

Force de désespoir

{1} {B} {B}

Éphémère

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez toutes les créatures qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci.

- La Force de désespoir détruit tous les permanents qui sont arrivés sur le champ de bataille ce tour-ci et qui sont actuellement des créatures. Peu importe qu'ils aient été des créatures au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille.

Forme fantasmatique

{2} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à deux créatures ciblées ont chacune une force et une endurance de base de 3/3, acquièrent le vol, et deviennent des illusions bleues en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Piochez une carte.

- La Forme fantasmatique remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance de la créature ciblée à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui établissent sa force ou son endurance à des valeurs spécifiques et qui commencent à s'appliquer après la résolution de la Forme fantasmatique remplaceront cet effet.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance de la créature ciblée (comme les effets de la Force de vertu ou la Croissance gigantesque) s'appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à prendre effet. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature (tels que les marqueurs +1/+1).
- Vous pouvez lancer la Forme fantasmatique sans choisir de créatures ciblées. Vous piochez simplement une carte. Cependant, si vous choisissez des cibles et que celles-ci deviennent toutes illégales avant que le sort n'essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et vous ne piochez pas de carte.

Foule

{4} {B}

Éphémère

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

Détruisez la créature ciblée.

- Vous pouvez engager une créature dégagée que vous n'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent pour convoquer un sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana.

- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

Frappe sauvage

{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour si sa force est de 2. Ensuite, elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

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

Froid comme la mort

{2} {B}

Rituel

Toutes les créatures non-neigeuses gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.

- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où la capacité de Froid comme la mort commence à se résoudre. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de permanents neigeux que vous contrôlez change.
- Froid comme la mort affecte uniquement les créatures qui ne sont pas des créatures neigeuses au moment où ce sort se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -X/-X.

Fureur elfique

{G}

Éphémère

Rappel {4} (*Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.*)

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

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Fureur elfique essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Si son coût de rappel a été payé, vous ne le renvoyez pas dans votre main.

Gardien de demain

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

2/1

Cachette (*Cette créature arrive sur le champ de bataille engagée. Quand elle le fait, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque.*)

Quand le Gardien de demain quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Vous ne révélez pas la carte exilée quand vous la mettez dans la main de son propriétaire.
- Si le Gardien de demain quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée de cachette, sa capacité de départ du champ de bataille se résout et ne fait rien. Sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout ensuite et vous exilez une carte sans pouvoir la renvoyer dans votre main.
- Tout joueur qui a contrôlé un permanent avec une capacité de cachette peut regarder la carte exilée par cette capacité.

Gargantua de la Première Sphère

{4}{B}{B}

Créature : horreur

5/4

Quand le Gargantua de la Première Sphère arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Exhumation {2}{B} ({2}{B} : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille.*

N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Activer la capacité d'exhumation d'une carte de créature n'est pas la même chose que lancer la carte de créature. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais la carte de créature ne l'est pas. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (telle que l'Asphyxie) interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme la Révocation) ne le font pas.

- Si une créature renvoyée sur le champ de bataille par une capacité d'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, elle est exilée à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que cette créature quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler. Dans ce cas, le sort ou la capacité réussit à exiler la créature. Si le sort ou la capacité renvoie plus tard la carte de créature sur le champ de bataille (par exemple, comme la Dérive astrale pourrait le faire), la carte de créature revient comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. L'effet de l'exhumation ne s'y applique plus.

Glaneur fermier

{3}

Créature-artefact : épouvantail

2/2

Le Glaneur fermier ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{2}, {Q} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Glaneur fermier. (*{Q}* est le symbole de dégagement.)

- Le symbole de dégagement, {Q}, fonctionne de la même manière que le symbole d'engagement, mais à l'inverse. Vous ne pouvez pas payer le coût {Q} si le Glaneur fermier est déjà dégagé, et vous devez avoir contrôlé la créature de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent pour payer {Q}.
- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

Gobelin putride

{1} {B}

Créature : zombie et gobelin

2/2

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

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

Godailleuse orque

{1} {R}

Créature : orque et guerrier

3/2

Écho {R} (*Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.*)

Quand la Godailleuse orque meurt, elle inflige

2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

- La capacité d'écho d'un permanent se déclenche pendant votre entretien s'il est arrivé sur le champ de bataille depuis le début de votre dernier entretien, si vous en avez acquis le contrôle depuis le début de votre dernier entretien, ou si un autre joueur en a pris le contrôle et l'a renvoyé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien.

Gravures des Élus

{1} {W} {B}

Enchantement

Au moment où les Gravures des Élus arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

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

{1}, sacrifiez une créature du type choisi : La créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme slivoïde ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact, et les super-types comme légendaire ou neigeux ne peuvent pas être choisis.
- La dernière capacité des Gravures des Élus peut cibler n'importe quelle créature que vous contrôlez, pas seulement une du type choisi.

Guide alpin

{2} {R}

Créature neigeuse : humain et éclaireur

3/3

Quand le Guide alpin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de montagne dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

Le Guide alpin attaque à chaque combat si possible.

Quand le Guide alpin quitte le champ de bataille, sacrifiez une montagne.

- Si le Guide alpin 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.
-

Guivre des conifères

{4} {G}

Créature neigeuse : guivre

4/4

Piétinement

{3} {G} : La Guivre des conifères gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.

- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où la capacité de la Guivre des conifères commence à se résoudre. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de permanents neigeux que vous contrôlez change.
- Comme la Guivre des conifères est un permanent neigeux, sa capacité lui donne généralement au moins +1/+1.

Hélice de châtiment

{3} {B}

Rituel

L'Hélice de châtiment inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Flashback {R} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où l'Hélice de châtiment essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.
- L'Hélice de châtiment est toujours un sort noir. Il n'est pas rouge et blanc si vous le lancez pour son coût de flashback.

Hogaak, nécropole transcendée

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

Créature légendaire : avatar

8/8

Vous ne pouvez pas dépenser de mana pour lancer ce sort.

Convocation, fouille (*Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort réduit son coût de {1} ou d'un mana de la couleur de cette créature. Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière paie {1}.*)

Vous pouvez lancer Hogaak, nécropole transcendée depuis votre cimetière.

Piétinement

- Vous pouvez engager une créature dégagée que vous n'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent pour convoquer un sort.
- Vous ne pouvez exiler des cartes que pour payer le mana générique du sort avec la fouille. Cela signifie que vous devez normalement engager au moins deux créatures noires et/ou vertes pour convoquer Hogaak afin de le lancer.

- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation et la fouille s'appliquent une fois que le coût total a été calculé. La convocation et la fouille ne changent pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana.

Infiltratrice ingénieuse

{2} {U} {B}

Créature : vedalken et ninja

2/3

Ninjutsu {U} {B} (*{U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.*)

À chaque fois qu'un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Si l'Infiltratrice ingénieuse subit des blessures de combat mortelles en même temps qu'un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, sa capacité se déclenche.

Influence d'Ayula

{G} {G} {G}

Enchantement

Défaussez-vous d'une carte de terrain : Créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

- Si un effet vous instruit de piocher des cartes et ensuite de vous défausser de cartes, vous ne pouvez pas agir entre-temps. Par exemple, si vous n'avez aucune carte en main et que vous lancez le Négocemage du bazar, vous ne pouvez pas activer la capacité de l'Influence d'Ayula entre le moment où vous piochez deux cartes et celui où vous vous en défaussez.

Ingénieur de peste

{2} {B}

Créature : propagateur

2/2

Contact mortel

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

Les créatures du type choisi que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme slivoïde ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact, et les super-types comme légendaire ou neigeux ne peuvent pas être choisis.
 - Le choix du type de créature est effectué au moment où l'Ingénieur de peste arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. L'effet -1/-1 commence à s'appliquer immédiatement.
-

Ingénieur gobelin

{1} {R}

Créature : gobelin et artificier

1/2

Quand l'Ingénieur gobelin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, la mettre dans votre cimetière et mélanger ensuite votre bibliothèque.

{R}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

- Comme les cibles pour les capacités activées sont choisies avant que leurs coûts (comme « Sacrifiez un artefact ») ne soient payés, la deuxième capacité de l'Ingénieur gobelin ne peut pas cibler l'artefact qui sera sacrifié pour payer son coût.

Kess, mage insoumise

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

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Vol

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte que vous lancez depuis votre cimetière.
 - Vous devez payer les coûts pour lancer cette carte. Si elle a un coût alternatif, vous pouvez la lancer pour ce coût à la place.
 - Une fois que vous avez commencé à lancer la carte, perdre le contrôle de Kess n'affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement et il sera exilé s'il devait être mis dans votre cimetière.
 - Si vous lancez une carte de votre cimetière à l'aide d'une autre permission (comme celle du flashback), l'effet de Kess ne s'applique pas. Vous pouvez lancer une autre carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière.
 - Si vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Kess arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer une autre carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière ce tour-là.
 - Si une carte de rituel est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.
 - Si un sort lancé de cette manière est mis dans une autre zone après sa résolution (peut-être parce qu'il avait le rappel), il est considéré comme un nouvel objet. Si cette carte se déplace plus tard dans votre cimetière, elle ne sera pas exilée.
-

Le Premier slivoïde
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : slivoïde
7/7

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les sorts de slivoïde que vous lancez ont la cascade.

- La dernière capacité de la créature Le Premier slivoïde ne s'applique que tant qu'elle est sur le champ de bataille. Si la propre capacité de cascade de la créature Le Premier slivoïde vous permet de lancer une autre carte de slivoïde, celui-ci n'aura pas la cascade.
- La capacité de cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant le sort. Elle se résout même si le sort est contrecarré. Si vous lancez la carte exilée par la capacité de cascade, ce sort ira sur la pile au-dessus du sort avec la cascade. Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Vous n'êtes pas contraint de lancer la dernière carte exilée par une capacité de cascade. Si vous choisissez de le faire, vous la lancez comme un sort. Il peut être contrecarré, et toute capacité qui cherche les sorts lancés (comme la cascade, si ce sort a la cascade) le voit.
- 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 de la Petite masticore, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si un sort a plusieurs occurrences de la cascade (par exemple si vous lancez un deuxième Le Premier slivoïde), chaque occurrence de la cascade se déclenche et se résout de manière indépendante. Le sort que vous lancez avec la première capacité de cascade va sur la pile au-dessus de la deuxième capacité de cascade. Ce sort se résout avant que vous n'exiliez les cartes pour la deuxième capacité de cascade.

Leurreur zhalfirin
{1}{W}
Créature : humain et soldat
1/3
{T} : Engagez la créature ciblée. N'activez cette capacité que si vous avez fait arriver une créature sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- La capacité du Leurreur zhalfirin peut être activée même si une créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle avant que le Leurreur zhalfirin n'arrive sur le champ de bataille, et même si cette créature a quitté le champ de bataille.
-

Lieutenant des catapultants

{3} {B}

Créature : goblin

1/1

Quand le Lieutenant des catapultants arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge

Goblin.

Sacrifiez un goblin : Le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Vous pouvez sacrifier n'importe quel goblin que vous contrôlez pour activer la capacité activée du Lieutenant des catapultants, pas uniquement ceux que sa capacité déclenchée crée. Vous pouvez même sacrifier le Lieutenant des catapultants lui-même.

Limace gloutonne

{1} {B}

Créature : limace et horreur

0/3

Menace

Évolution (*À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
 - À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
 - Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité essaie de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant la résolution de l'évolution, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer si la créature avec l'évolution gagne un marqueur +1/+1.
 - Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 0/3 avec l'évolution et que deux créatures 1/1 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
-

Macrosomie

{G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.

Surcharge {4} {G} {G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- La Macrosomie remplace tous les effets précédents qui établissaient la couleur, les types de créature, la force et/ou l'endurance des créatures affectés à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après la résolution de la Macrosomie remplaceront cette partie de l'effet.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance des créatures affectées (comme les effets de la Force de vertu ou la Croissance gigantesque) s'appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à s'appliquer. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature (tels que les marqueurs +1/+1).
- Les créatures affectées ne perdent pas de capacités quand elles deviennent des guivres.
- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la protection contre la couleur appropriée.

Mage aux hommages

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand la Mage aux hommages arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût converti de mana de 2, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger votre bibliothèque.

- Si une carte de votre bibliothèque inclut X dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Manigances

{1} {R}

Rituel

Détruisez l'artefact ciblé.

Dragage 1 (*Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement une carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Sinon, piochez une carte.*)

- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », vous ne piochez pas de carte. Le dragage ne peut pas remplacer cet événement.

- Le dragage peut remplacer n'importe quelle pioche de carte, pas uniquement celle de votre étape de pioche. Une pioche de carte ne peut pas être remplacée par plusieurs capacités de dragage.
- Vous ne pouvez pas essayer d'utiliser une capacité de dragage si vous n'avez pas assez de cartes dans votre bibliothèque.
- Une fois que vous avez annoncé que vous appliquez la capacité de dragage d'une carte pour remplacer une pioche, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez mis cette carte dans votre main et mis les cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.
- Si vous piochez plusieurs cartes, toutes les pioches sont effectuées une par une. Par exemple, si vous devez piocher deux cartes et que vous remplacez la première pioche par une capacité de dragage, une autre carte avec une capacité de dragage (y compris celle qui a été mise dans votre cimetière par la première capacité de dragage) peut être utilisée pour remplacer la deuxième pioche.

Marin instable

{W}{U}

Créature : changeforme

2/2

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

À chaque fois que vous ou qu'un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {1}.

- Si vous et un permanent que vous contrôlez devenez chacun les cibles du même sort ou de la même capacité qu'un adversaire contrôle, la capacité du Marin instable se déclenche deux fois. C'est aussi vrai si deux permanents que vous contrôlez deviennent les cibles du même sort ou de la même capacité qu'un adversaire contrôle.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous cible uniquement vous ou un permanent que vous contrôlez, mais qu'il vous cible vous ou ce permanent plusieurs fois, la capacité du Marin instable ne se déclenche qu'une seule fois.

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : gobelin

1/1

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

- Si un effet fait référence à un « sort de [sous-type] » ou une « carte de [sous-type] », il fait seulement référence à un sort ou une carte qui a ce sous-type. Par exemple, la Compagnie de guerre gobeline est une carte qui fait référence aux gobelins et qui crée des gobelins, mais ce n'est pas une carte de gobelin.

Minotaure cornépic

{2} {R}

Créature : minotaure et berserker

2/3

Tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci, le Minotaure cornépic a la double initiative.

- L'effet du Minotaure cornépic s'applique même si vous avez pioché au moins deux cartes avant son arrivée sur le champ de bataille.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », l'effet du Minotaure cornépic ne les compte pas.
- Si le Minotaure cornépic n'acquiert la double initiative qu'après que les blessures de combat ont été infligées (probablement parce que la capacité d'une autre créature vous a fait piocher une carte quand elle a infligé des blessures de combat), le Minotaure cornépic n'inflige que des blessures de combat normales.

Mirrodin assiégé

{2} {U}

Enchantement

Au moment où Mirrodin assiégé arrive sur le champ de bataille, choisissez Mirran ou Phyrexian.

- Mirran — À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

- Phyrexian — Au début de votre étape de fin, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Ensuite, s'il y a au moins quinze cartes d'artefact dans votre cimetière, l'adversaire ciblé perd la partie.

- Si vous soutenez les mirrans, la capacité de Mirrodin assiégé se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si vous soutenez les phyrexians, vous devez choisir un adversaire ciblé au moment où votre étape de fin commence. Le fait que ce joueur perde la partie n'est déterminé qu'au moment où la capacité se résout. Cela signifie que la carte dont vous vous défaussez peut être la quinzième carte d'artefact qui fait que le joueur ciblé perd la partie, mais cela signifie aussi que s'il n'y a aucun adversaire ciblé légal, vous ne piochez pas ou ne vous défaussez pas.
 - Si d'une manière quelconque vous contrôlez Mirrodin assiégé et qu'aucun choix n'a été fait, la carte n'a aucune des deux capacités déclenchées.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, si un joueur d'une équipe perd la partie, cette équipe perd la partie.
-

Morophon, l'Abondant

{7}

Créature légendaire : changeforme

6/6

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

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

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {WUBRG} de moins à lancer. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana coloré que vous payez.

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

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme slivoïde ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact, et les super-types comme légendaire ou neigeux ne peuvent pas être choisis.
- L'effet de Morophon réduit le coût total de jusqu'à un mana de chaque couleur. Par exemple, si un sort du type choisi coûte {4}{R}{W}{W}, il coûtera {4}{W} après l'application de l'effet de Morophon.
- Si un sort a des symboles de mana hybride dans son coût de mana, vous choisissez quelle moitié vous payez avant de déterminer le coût total. Par exemple, si un sort du type choisi coûte {2}{w/u}{w/u}, vous pouvez choisir que le coût soit {2}{W}{U} puis le réduire à {2}.
- Les effets de réduction de coût s'appliquent après les autres modificateurs de coût. Par conséquent, Morophon peut réduire les coûts supplémentaires ou les coûts alternatifs des sorts du type choisi.
- 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 que vous contrôlez du type choisi peuvent devenir mortelles si Morophon quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Mortelin

{2}{B}{B}

Créature : zombie et changeforme

3/3

{B} : Le Mortelin acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

{B} : Le Mortelin acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

{B} : Le Mortelin acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (*Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.*)

{1} : Le Mortelin gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de menace ou contact mortel sur la même créature sont redondantes.
- Si une créature a plusieurs occurrences de survivance, chacune se déclenche séparément, mais une fois que l'une d'entre elles renvoie la carte sur le champ de bataille, aucune autre n'a d'effet. La créature ne recevra pas plusieurs marqueurs +1/+1.
- Si une carte quitte le cimetière après sa mort mais avant la résolution du déclencheur de la survivance, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille.

- Une fois que la survivance renvoie la créature, elle 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. L'équipement qui lui était attaché reste détaché. Tout marqueur qui était sur elle n'est pas mis sur la nouvelle créature.
- Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. La capacité de survivance du Mortelin peut le ramener encore si ses marqueurs +1/+1 sont retirés de cette manière.
- Si une créature avec la survivance qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la survivance ne se déclenche pas et la carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la survivance vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et elle avait encore des marqueurs +1/+1 à ce moment-là.
- Si la force du Mortelin est réduite à 0 ou moins pendant le combat et qu'il acquiert le contact mortel, il n'inflige pas de blessures, par conséquent, le contact mortel ne s'applique pas.
- Si vous activez la dernière capacité du Mortelin, vous ne choisissez pas si le Mortelin gagne +1/-1 ou -1/+1 avant la résolution de cette capacité.
- Si la dernière capacité du Mortelin lui donne suffisamment de fois -1/+1, il peut avoir une force négative. Utilisez cette valeur négative si sa force est modifiée plus tard. Par exemple, si la dernière capacité du Mortelin lui donne cinq fois -1/+1, c'est une créature -2/8. Lui donner +1/-1 deux fois après cela en fait une 0/6, pas une 2/6.

Mox de tantalite

Artefact

Suspension 3 — {0} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

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

- Le Mox de tantalite n'a pas de coût de mana. Vous ne pouvez pas le lancer à moins qu'un effet (tel que la suspension) vous permette de le lancer pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana. Son coût converti de mana est 0.
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui affecte le moment où vous pourriez la lancer, et tout autre effet qui pourrait vous empêcher de la lancer afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non terminer toutes les étapes du lancement de la carte ne compte pas. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a pas de coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Exiler une carte avec la suspension n'est pas la même chose que lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Après avoir retiré le dernier marqueur « temps », vous devez lancer la carte si possible. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si un effet vous empêche de lancer la carte, elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus suspendue.

Naga du Syndicat des Brumes

{2} {U}

Créature : naga et ninja

3/1

Ninjutsu {2} {U} ({2} {U}), renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que le Naga du Syndicat des Brumes inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie du Naga du Syndicat des Brumes.

- Ce jeton aura la capacité du Naga du Syndicat des Brumes. Il pourra aussi créer des copies de lui-même.
- Le jeton ne copie pas les marqueurs, les auras ou les équipements sur le Naga du Syndicat des Brumes, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Normalement, cela signifie que le jeton sera simplement un Naga du Syndicat des Brumes. Mais si un effet de copie a affecté le Naga du Syndicat des Brumes, il est pris en compte.
- Si le Naga du Syndicat des Brumes quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie du Naga du Syndicat des Brumes, utilisant les valeurs copiables du Naga du Syndicat des Brumes au moment où il a quitté le champ de bataille.

Négocemage du bazar

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

3/4

Vol

Quand le Négocemage du bazar arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis défaussez-vous de trois cartes.

- Vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de trois cartes pendant que la capacité déclenchée du Négocemage du bazar se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Officier pouacre

{3} {B}

Créature : zombie et soldat

3/1

Quand l'Officier pouacre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

{1} {B}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Chaque adversaire perd 2 points de vie.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de l'Officier pouacre, vous ne pouvez pas vous défausser de plusieurs cartes pour créer plusieurs jetons Zombie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Officier pouacre fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Ombre de sylvin

{2} {G}

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.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

- L'effet de l'Ombre de sylvin ne change pas la force de la créature enchantée. Il modifie uniquement la quantité des blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, la Frappe sauvage ne fait pas que la créature enchantée se bat avec son endurance.
 - L'effet de l'armure totémique est obligatoire. Si la créature enchantée devait être détruite, vous devez lui retirer toutes ses blessures (si elle en a) et détruire l'aura qui a l'armure totémique à la place.
 - L'effet de l'armure totémique est appliqué quelle que soit la raison pour laquelle la créature enchantée devrait être détruite : parce qu'elle a subi des blessures mortelles, ou à cause d'un effet qui essaie de la détruire (comme celui de la Foule). Dans les deux cas, toutes les blessures sont retirées de la créature et l'aura est détruite à la place.
 - L'armure totémique n'a aucun effet si la créature enchantée est mise dans un cimetière pour toute autre raison, par exemple si elle est sacrifiée, si la « règle de légende » s'y applique, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.
 - Si une créature a l'indestructible et est enchantée par une aura qui a l'armure totémique, les blessures mortelles et les effets qui essaient de la détruire n'ont aucun effet sur elle. L'armure totémique ne fera rien parce qu'elle n'aura pas à intervenir.
 - Si une créature que vous contrôlez est enchantée par plusieurs auras qui ont l'armure totémique et que la créature enchantée devrait être détruite, une — et une seule — de ces auras est détruite à la place. Vous choisissez laquelle parce que vous contrôlez la créature enchantée.
 - Si une créature enchantée par une aura qui a l'armure totémique devait être détruite par plusieurs actions basées sur l'état en même temps (probablement parce qu'une créature avec le contact mortel a infligé des blessures supérieures ou égales à l'endurance de cette créature), l'effet de l'armure totémique les remplacera toutes et sauvera la créature.
 - Si un sort ou une capacité (comme la Force de vigueur) devait détruire à la fois une aura avec l'armure totémique et la créature qu'elle enchante en même temps, l'effet de l'armure totémique sauvera la créature enchantée de la destruction. Le sort ou la capacité détruira l'aura de deux manières différentes en même temps, mais le résultat sera le même que la détruire une seule fois.
 - L'effet de l'armure totémique n'est pas une régénération. Plus particulièrement, si l'effet de l'armure totémique est appliqué, la créature enchantée ne devient pas engagée et n'est pas par conséquent retirée du combat. Les effets qui disent que la créature enchantée ne peut pas être régénérée (comme le fait le Pillage) n'empêchent pas l'application de l'effet de l'armure totémique.
-

Oniophage

{3} {U}

Créature : calamar et illusion

1/2

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Oniophage.

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

Orphe collectionneur

{1} {G}

Créature : orphe

2/2

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

- Les capacités activées contiennent 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 rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées.
- Aucune capacité d'artefact ne peut être activée, y compris les capacités de mana.
- La capacité de l'Orphe collectionneur affecte uniquement les artefacts sur le champ de bataille. Les capacités activées qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage) peuvent quand même être activées.
- Si vous contrôlez l'Orphe collectionneur, vous ne pouvez pas activer des capacités de vos artefacts, même si vous sacrifiez l'Orphe collectionneur en tant que coût pour activer l'une de ces capacités.

Pari du géomancien

{2} {R}

Rituel

Détruisez le terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Piochez une carte.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où le Pari du géomancien essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Son contrôleur ne cherche pas une carte de terrain de base et vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur cherche et vous piochez.
-

Pashalik Mons

{2} {R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

2/2

À chaque fois que Pashalik Mons ou un autre goblin que vous contrôlez meurt, Pashalik Mons inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{3} {R}, sacrifiez un goblin : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

- Si Pashalik Mons et au moins un autre goblin que vous contrôlez meurent en même temps, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
 - Vous pouvez sacrifier Pashalik Mons pour payer le coût de sa propre capacité.
-

Petite masticore

{2}

Créature-artefact : masticore

2/2

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

{4} : La Petite masticore inflige 1 blessure à une créature ciblée.

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

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer la Petite masticore ; vous ne pouvez pas la lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires. Si la Petite masticore arrive sur le champ de bataille sans avoir été lancée (par exemple à cause de sa capacité de persistance), vous ne vous défaussez pas d'une carte.
 - Si une carte avec la persistance est retirée du cimetière après sa mort mais avant la résolution du déclencheur de la capacité, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille.
 - Une fois que la persistance renvoie la créature, elle 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. L'équipement qui lui était attaché reste détaché. Tout marqueur qui était sur elle n'est pas mis sur la nouvelle créature.
 - Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. La capacité de persistance de la Petite masticore peut la ramener encore si ses marqueurs -1/-1 sont retirés de cette manière.
 - Si une créature avec la persistance qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la persistance ne se déclenche pas et la carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la persistance vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et qu'elle avait encore des marqueurs -1/-1 à ce moment-là.
-

Physalie

{2} {U}

Créature : méduse

2/2

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

- S'il n'y a aucune autre créature sur le champ de bataille quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, sa capacité doit la cibler.

Piaillage de bataille

{2} {W} {W}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Flashback — Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- Pour payer le coût de flashback du Piaillage de bataille, vous pouvez engager une créature blanche dégagée que vous contrôlez de votre choix, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Poings de flammes

{1} {R}

Éphémère

Piochez une carte. Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +1/+0 pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Poings de flammes essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
- Le bonus que la créature ciblée reçoit est verrouillé au moment où les Poings de flammes se résolvent, et il compte la carte piochée pendant son premier effet. La créature ne gagne pas un +1/+0 supplémentaire si vous piochez une autre carte plus tard dans le tour.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », l'effet des Poings de flammes ne les compte pas.

Prières exaucées

{1} {W} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Si les Prières exaucées ne sont pas une créature, elles deviennent une créature 3/3 Ange avec le vol en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

- Si les Prières exaucées deviennent une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas attaquer avec.
- Une fois que les Prières exaucées deviennent une créature, vous gagnez quand même des points de vie à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Pyromancien aguerri

{1} {R} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

Quand le Pyromancien aguerri arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de deux cartes, puis piochez deux cartes. Pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

{3} {R} {R}, exilez le Pyromancien aguerri depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental.

- Si vous avez moins de deux cartes en main au moment où la première capacité du Pyromancien aguerri se résout, vous vous défaussez de votre main, puis vous piochez deux cartes et ce quel que soit le nombre de cartes dont vous vous êtes défaussé.

Pyrophobie

{1} {R}

Rituel

La Pyrophobie inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Les couards ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Couard est un type de créature. Vous ne verrez pas ce type de créature imprimé sur des créatures (peut-être parce qu'ils se cachent bien), mais n'oubliez pas que les créatures avec la capacité de changelin sont des couards.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Pyrophobie essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Les couards peuvent bloquer s'ils en ont autrement la permission.
- Comme elle ne modifie pas les caractéristiques des créatures, la Pyrophobie peut affecter les couards qui sont arrivés sur le champ de bataille ou les créatures qui deviennent des couards après la résolution du sort.

Rage selon Urza

{2} {R}

Éphémère

Kick {8} {R} (*Vous pouvez payer {8} {R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place elle inflige

10 blessures à ce permanent ou ce joueur et ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler la Rage selon Urza. Quand ce sort ou cette capacité se résout, la Rage selon Urza n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.
- Si la cible de la Rage selon Urza devient une cible illégale, le sort ne se résout pas et il est mis dans le cimetière de son propriétaire sans effet. C'est aussi vrai si ses blessures ne peuvent pas être prévenues et même s'il ne peut pas être contrecarré.

Ratisser l'esprit

{2} {B}

Rituel

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Surcharge {1} {B} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)*

- Alors que la plupart des sorts avec la surcharge affectent uniquement les permanents que vous contrôlez ou uniquement les permanents que vos adversaires contrôlent, Ratisser l'esprit affecte tous les joueurs, vous y compris, s'il est surchargé.
- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.

Recombineur de ferraille

{3}

Créature-artefact : construction

0/0

Modularité 2 *(Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)*

{T}, sacrifiez un artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de construction, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Si une créature avec la modularité reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature avant qu'elle quitte le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la modularité vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et elle avait encore des marqueurs +1/+1 à ce moment-là.
- Vous pouvez sacrifier le Recombineur de ferraille pour payer le coût de sa deuxième capacité.

Reflet perversi

{1} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- La créature ciblée gagne -6/-0 jusqu'à la fin du tour.
- Échangez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

Union {B} (*Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.*)

- Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous lancez le Reflet perversi en choisissant son deuxième mode et en ciblant une créature 1/2, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 2/3, pas une créature 4/1.
 - Si le coût d'union est payé, les deux modes du Reflet perversi peuvent chacun cibler la même créature, ou cibler deux créatures différentes.
 - Le Reflet perversi est toujours un sort bleu. Il n'est pas également noir si vous avez payé son coût d'union.
-

Remise à neuf

{2} {U}

Éphémère

Renvoyez tous les artefacts dans les mains de leurs propriétaires.

Recyclage {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- Les cartes d'artefact qui ne sont pas sur le champ de bataille ne sont pas renvoyées par la Remise à neuf.
-

Repos de l'hiver

{1} {U}

Enchantement neigeux : aura

Enchanter : créature

Quand le Repos de l'hiver arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

Tant que vous contrôlez un autre permanent neigeux, la créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

- Si la créature que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où le Repos de l'hiver se résout, le sort dans sa totalité ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.
 - Si le Repos de l'hiver est détruit pendant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille est sur la pile, la créature qu'il enchantait est engagée au moment où cette capacité se résout.
 - Si vous perdez le contrôle de tous vos autres permanents neigeux, puis que vous en contrôlez un nouveau, l'effet du Repos de l'hiver s'applique à nouveau à la créature enchantée.
-

Réprobation

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature Couard avec une force et une endurance de base de 0/1. *(Elle garde tous ses super-types mais perd tous ses autres types et types de créature.)*

- La Réprobation remplace tous les effets précédents qui établissaient les types de créature, les types de carte, la force et/ou l'endurance de la créature enchantée à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la Réprobation devient attachée remplaceront cette partie de l'effet.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance de la créature enchantée (comme les effets de la Force de vertu ou la Croissance gigantesque) s'appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à s'appliquer. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature (tels que les marqueurs +1/+1).
- La créature enchantée garde tout super-type qu'elle avait, comme légendaire ou neigeux.
- Si la créature enchantée acquiert une capacité après que la Réprobation lui devient attachée, elle garde cette capacité.
- Si un permanent non-créature devient une créature et est enchanté par la Réprobation, il reste une créature grâce à l'effet de la Réprobation, même quand l'effet d'origine qui en a fait une créature expire.

Résister à la tempête

{1} {G}

Éphémère

Vous gagnez 3 points de vie.

Déluge *(Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)*

- Les copies créées par le déluge sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme le déluge) ne se déclenchent pas.
- Le déluge compte les sorts lancés avant le lancement du sort avec le déluge. Les sorts lancés après le sort avec le déluge mais avant la résolution de la capacité de déluge ne sont pas comptés.
- La capacité de déluge et les copies qu'elle crée se résolvent toutes avant le sort avec le déluge. Elles se résolvent même si le sort avec le déluge est contrecarré.

Résolution hors réalité

{4} {W}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
- Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Une fois que la créature exilée que vous contrôlez revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister.
- Si un jeton que vous contrôlez est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Retour de l'extinction

{1} {B}

Rituel

Choisissez l'un —

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

Rêve éternel

{1} {U}

Éphémère

Piochez une carte.

Imprégnation d'éphémère ou de rituel {2} {U} *(Au moment où vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)*

- Les capacités imprégnées sur le sort ont lieu en dernier, après tous les autres effets de ce sort.
- Vous révélez toutes les cartes que vous souhaitez imprégner en même temps. Chaque carte individuelle ne peut être imprégnée qu'une seule fois sur un sort unique, même si plusieurs cartes du même nom peuvent être imprégnées sur un sort unique.
- Si un sort est copié, les choix effectués pendant son lancement sont copiés, donc la copie aura les mêmes capacités que l'original imprégnées sur elle.
- Si le sort est contrecarré, toute carte que vous avez imprégnée sur lui reste dans votre main.
- Si toutes les cibles du sort sont illégales quand il essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris ceux des cartes qui sont imprégnées sur lui.
- La légalité des cibles d'un sort n'est vérifiée qu'au moment où ce sort commence à se résoudre. Si le sort sur lequel cette carte est imprégnée fait que ses cibles deviennent illégales pendant sa résolution (par exemple, en les retirant du champ de bataille), vous piochez quand même une carte.

Sagacité de Kaya

{1}{W}{B}

Éphémère

Choisissez deux —

- Chaque adversaire sacrifie une créature.
- Exilez toutes les cartes du cimetière de chaque adversaire.
- Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.
- Vous gagnez 4 points de vie.

Union {3} (*Choisissez tout si vous payez le coût d'union.*)

- Si le coût d'union de la Sagacité de Kaya n'a pas été payé, vous devez choisir deux modes différents.
- Chaque mode choisi est effectué dans l'ordre spécifié. Les capacités qui se déclenchent quand un mode est effectué ne sont pas mises sur la pile avant la fin de la résolution de la Sagacité de Kaya.
- Une créature sacrifiée pour le premier mode de la Sagacité de Kaya est exilée si elle finit dans le cimetière d'un adversaire et que le deuxième mode a également été choisi.
- Au moment où le premier mode est effectué, d'abord l'adversaire dont c'est le tour (ou si ce n'est pas le tour d'un adversaire, le prochain adversaire dans l'ordre du tour) choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.

Serra la bienveillante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Serra

4

+2 : Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent

+1/+1 jusqu'à la fin du tour.

-3 : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

-6 : Vous gagnez un emblème avec « Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place. »

- La première capacité de Serra n'affecte que 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 +1/+1.
- L'emblème de Serra ne prévient pas les blessures. Il modifie uniquement le résultat des blessures qui vous sont infligées. Par exemple, une créature avec le lien de vie qui vous inflige des blessures fera quand même gagner des points de vie à son contrôleur, même si ces blessures devraient réduire vos points de vie à moins de 1.
- L'emblème de Serra n'empêche pas la perte de points de vie d'effets qui disent que vous perdez des points de vie.

- Si vous avez moins de 1 point de vie et que pour une raison quelconque, vous n'avez pas perdu la partie, les blessures qui vous sont infligées réduisent votre total de points de vie encore plus au-dessous de 0 (comme normalement).
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les blessures qui vous sont infligées à vous et/ou à un équipier et qui devraient réduire le total de points de vie de votre équipe à moins de 1 le réduisent à un 1 à la place, tant que vous contrôlez une créature. Peu importe que votre équipier contrôle une créature, même si c'est le joueur qui subit les blessures.
- Dans la variante Commander, les blessures de combat qui vous sont infligées par un commandant sont quand même suivies, même si elles ne modifient pas votre total de points de vie.

Shinobi déchu

{3}{U}{B}

Créature : zombie et ninja

5/4

Ninjutsu {2}{U}{B} (*{2}{U}{B}*, renvoyez dans votre main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez :

Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que le Shinobi déchu inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer ces cartes sans payer leur coût de mana.

- La capacité déclenchée du Shinobi déchu ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si une carte de rituel est exilée, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si une carte de terrain est exilée, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Toute carte que vous ne lancez pas reste en exil.

Sirlivêpre

{2}{W}

Créature : élémental

2/1

Vol

Quand la Sirlivêpre quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature de force inférieure ou égale à 1 ciblée depuis votre cimetière.

Évocation {1}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- La capacité qui vous fait sacrifier une créature avec l'évocation est une capacité déclenchée. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité déclenchée tant que la créature est encore sur le champ de bataille.

Sissay, capitaine de l'Aquilon
{2} {W}
Créature légendaire : humain et soldat
2/2

Sissay, capitaine de l'Aquilon gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les autres permanents légendaires que vous contrôlez.

{W} {U} {B} {R} {G} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent légendaire avec un coût converti de mana inférieur à la force de Sissay, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Si Sissay quitte le champ de bataille après que vous avez activé sa dernière capacité mais avant la résolution de cette dernière, utilisez son existence au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer quelles cartes vous pouvez trouver.
- Si une carte d'une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Slivoïde de la Bourbière
{1} {B}
Créature : slivoïde
2/2

Chaque carte de créature Slivoïde de votre cimetière a exhumation {2}.

Exhumation {2} ({2} : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Le Slivoïde de la Bourbière accorde la capacité d'exhumation aux autres cartes de slivoïde uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte de créature ne revient pas à lancer ce sort de créature. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais ce n'est pas le cas de la carte de créature. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (telle que l'Asphyxie) interagiront avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme la Révocation) ne le feront pas.
- Si une créature renvoyée sur le champ de bataille par une capacité d'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, elle est exilée à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que cette créature quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler. Dans ce cas, le sort ou la capacité réussit à exiler la créature. Si le sort ou la capacité renvoie plus tard la carte de créature sur le champ de bataille (par exemple, comme la Dérive astrale pourrait le faire), la carte de créature revient comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. L'effet de l'exhumation ne s'y appliquera plus.

Slivoïde déchiqueteur de nuage
{R} {W}
Créature : slivoïde
1/1

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

- Si le Slivoïde déchiqueteur de nuage quitte le champ de bataille pendant le combat, tout slivoïde attaquant qui est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci continue d'attaquer, même s'il n'a plus la célérité.

Slivoïde malveillant

{2} {R}

Créature : slivoïde

2/2

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »

- La capacité accordée par le Slivoïde malveillant se déclenche même si le slivoïde subit des blessures mortelles. Par exemple, si un slivoïde 2/2 bloque une créature 7/7, la capacité du slivoïde se déclenche et inflige 7 blessures.
- Les blessures infligées par le slivoïde à cause de sa capacité déclenchée ne sont pas des blessures de combat, même si ce sont des blessures de combat qui ont déclenché cette capacité.
- Si un slivoïde subit des blessures de plusieurs sources à la fois (par exemple s'il est bloqué par deux créatures), sa capacité se déclenche une seule fois et une cible subit autant de blessures.

Sommeil de Marit Lage

{1} {U}

Enchantement neigeux légendaire

À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un autre permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit Lage. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

- Si vous ne contrôlez pas au moins dix permanents neigeux au moment où votre entretien débute, la dernière capacité ne se déclenche pas. Aucun joueur ne peut agir pendant un tour avant le début de l'entretien du tour.
- Si vous ne contrôlez pas dix permanents neigeux au moment où la dernière capacité se résout, vous ne pouvez pas sacrifier le Sommeil de Marit Lage.
- Si le Sommeil de Marit Lage quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, vous ne pourrez pas le sacrifier, et vous ne créerez pas Marit Lage.

Sortir de terre

{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

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

Piochez une carte.)

- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Source de pensée

{U}

Rituel

Le joueur ciblé met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Vous mélangez jusqu'à quatre cartes depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

Duplication {2} {U} {U} *(Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)*

- La Source de pensée est encore sur la pile pendant que vous choisissez les cartes de votre cimetière à mélanger dans votre bibliothèque. Elle ne peut pas se mélanger elle-même dans votre bibliothèque.
- Si vous dupliquez la Source de pensée, les copies se résolvent avant le sort d'origine, elles ne peuvent donc pas mélanger la Source de pensée dans votre bibliothèque.
- Vous choisissez quelles cartes mélanger dans votre bibliothèque pendant la résolution de la Source de pensée. Si vous vous ciblez avec la Source de pensée, vous pouvez choisir n'importe laquelle des quatre cartes qui ont été mises dans votre cimetière ou toute carte qui était là auparavant.
- Vous copiez la Source de pensée pour chaque fois que vous avez payé le coût de duplication, même si elle est contrecarrée.
- Les copies créées par la duplication sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Strix du blizzard

{4} {U}

Créature neigeuse : oiseau

3/2

Flash

Vol

Quand le Strix du blizzard arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre permanent neigeux, exilez un permanent ciblé autre que le Strix du blizzard.

Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si le Strix du blizzard arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de fin d'un joueur, le permanent exilé reste en exil jusqu'à l'étape de fin du prochain tour.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Talent de l'épisseur

{2} {W}

Rituel

Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Imprégnation d'éphémère ou de rituel {3} {W} *(Au moment où vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)*

- Les capacités imprégnées sur le sort ont lieu en dernier, après tous les autres effets de ce sort. Il faut noter que le golem ne sera pas encore sur le champ de bataille si le sort a un effet qui affecte toutes les créatures, toutes les créatures que vous contrôlez, ou similaire.
- Vous révélez toutes les cartes que vous souhaitez imprégner en même temps. Chaque carte individuelle ne peut être imprégnée qu'une seule fois sur un sort unique, même si plusieurs cartes du même nom peuvent être imprégnées sur un sort unique.
- Si un sort est copié, les choix opérés pendant son lancement sont copiés, donc la copie aura les mêmes capacités que l'original imprégnées sur elle.
- Si le sort est contrecarré, toute carte que vous avez imprégnée dessus reste dans votre main.
- Si toutes les cibles du sort sont illégales quand il essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris ceux des cartes qui sont imprégnées dessus.
- La légalité des cibles d'un sort n'est vérifiée qu'au moment où ce sort commence à se résoudre. Si le sort sur lequel cette carte est imprégnée fait que ses cibles deviennent illégales pendant sa résolution (par exemple, en les retirant du champ de bataille), vous créez toujours un golem.

Technique de la frappe animique

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Quand la créature enchantée meurt, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. *(Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2.*

Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

- Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a un coût converti de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.
- Les caractéristiques face cachée d'un permanent sont des valeurs copiables. Si un autre objet devient une copie d'une créature face cachée ou si un jeton est créé qui est une copie d'une créature face cachée, ce nouvel objet est une créature 2/2 incolore face visible sans capacités.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature ou partager un type de créature avec une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Un permanent qui se retourne face visible modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Retourner un permanent face visible ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé. Les sorts et les capacités qui ciblent ce permanent le ciblent toujours, et les auras et les équipements qui lui étaient attachés le sont toujours. Si quelque chose cible ou est attaché de façon illégale à la créature, les règles du jeu résoudront cela.
- À tout moment, vous pouvez regarder un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse de le faire.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Si un effet essaie de renvoyer une créature face cachée sur le champ de bataille après qu'elle l'a quitté (par exemple, la capacité déclenchée à retardement de la Dérive astrale), cet effet renvoie la carte face visible. S'il essaie de mettre une carte d'éphémère ou de rituel sur le champ de bataille de cette manière, cette carte reste dans sa zone actuelle à la place.

Thérapeute de la Coterie

{B}

Créature : horreur

1/1

Menace

Au début de votre première phase principale, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, choisissez un nom de carte non-terrain, puis le joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

- Vous nommez la carte au moment où la capacité déclenchée de la Thérapeute de la Coterie se résout, pas au moment où elle est mise sur la pile. Le joueur ciblé révèle ensuite sa main et se défait de cartes, le cas échéant. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous nommez la carte et celui où le joueur ciblé révèle sa main et se défait.

Traqueur de gorge

{2} {B}

Créature : vampire et ninja

3/2

Les ninjas attaquants non-bloqués que vous contrôlez ont le lien de vie.

- L'effet du Traqueur de gorge s'applique uniquement après que les bloqueurs ont été déclarés. Avant cela, les créatures attaquantes ne sont ni bloquées ni non-bloquées.
- Si un ninja attaquant non-bloqué que vous contrôlez quitte le combat (probablement parce que la phase de combat est terminée), il n'a plus le lien de vie.

Troupeau barrissant

{2} {G} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Rebond (*Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.*)

- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas parce qu'un effet vous l'interdit, la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main est contrecarré pour une raison quelconque, ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

Urza, seigneur grand-artificier

{2} {U} {U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/4

Quand Urza, seigneur grand-artificier arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Ajoutez {U}.

{5} : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez la carte du dessus. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

- Le jeton créé par la première capacité d'Urza se compte lui-même, donc il sera au minimum 1/1.
- Vous pouvez engager n'importe quel artefact dégagé que vous contrôlez, y compris une créature-artefact que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité de mana d'Urza. Engager un équipement de cette manière n'affecte pas ses capacités ou la créature équipée.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée par la dernière capacité d'Urza, elle reste en exil.
- La dernière capacité d'Urza ne change pas le moment où vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- 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 de la Petite masticore, vous devez les payer pour lancer la carte.

Vampire cordial

{B} {B}

Créature : vampire

1/1

À chaque fois que le Vampire cordial ou une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

- Si le Vampire cordial meurt en même temps qu'au moins une autre créature, sa capacité se déclenche pour chacune d'elles.
- Si un autre vampire que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps qu'une autre créature, elles meurent en même temps. Ce vampire ne peut pas recevoir de marqueur de la capacité du Vampire cordial à temps pour le sauver.

Vents d'abandon

{1} {W}

Rituel

Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base. Ces joueurs mettent ces cartes sur le champ de bataille engagées, puis mélangent leurs bibliothèques.

Surcharge {4} {W} {W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou la protection contre la couleur appropriée.
- Si une créature est exilée mais qu'elle finit dans une autre zone (probablement parce que c'est le commandant d'un joueur dans la variante Commander), c'est quand même une « créature exilée de cette manière » pour les Vents d'abandon.

Vision de l'avenir

{2} {U} {U} {U}

Enchantement

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque.

- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la suspendre, la recycler, ou activer ses capacités.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte du dessus de votre bibliothèque et payer ses coûts. Si la carte a des coûts alternatifs ou supplémentaires, vous pouvez les payer. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque est un terrain, vous ne pouvez jouer ce terrain que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité (probablement parce que la carte du dessus est la carte que vous jouez), la nouvelle carte du dessus ne sera pas révélée avant que vous ayez fini le lancement.

Wrenn et Six

{R} {G}

Planeswalker légendaire : Wrenn

3

+1 : Renvoyez jusqu'à une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

-1 : Wrenn et Six infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « Les cartes d'éphémère et de rituel de votre cimetière ont le pistage. » *(Vous pouvez lancer des cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer leurs autres coûts.)*

- Quand un sort que vous lancez grâce au pistage se résout ou qu'il est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.

Yaugzebul, médecin thran

{2} {B} {B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/4

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B} {B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

- La protection contre les humains signifie que Yaugzebul ne peut pas être bloqué par des créatures Humain, ne peut pas être la cible de sorts d'humain ou de capacités provenant de sources humaines, et que toutes les blessures que des humains devaient lui infliger sont prévenues. Cela signifie également que Yaugzebul ne peut pas être enchanté ou équipé par une aura ou un équipement qui est un humain d'une manière quelconque, même si cela ne peut arriver qu'à l'aide de certaines combinaisons de cartes anciennes.
- La protection contre les humains se réfère uniquement au type de créature Humain. En ce qui concerne Yaugzebul, vous et votre adversaire n'êtes pas des humains.
- Vous pouvez activer la première capacité activée de Yaugzebul sans choisir de créature ciblée. Vous piochez simplement une carte. Cependant, si vous choisissez une cible et que celle-ci devient illégale avant que la capacité n'essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et vous ne piochez pas de carte.

- L'extension *Horizons du Modern* n'inclut aucun moyen pour les joueurs d'avoir des marqueurs à proliférer, mais certaines cartes d'autres extensions disent qu'un joueur « gagne » un marqueur d'une certaine sorte. Il faut noter que les emblèmes ne sont pas des marqueurs.
- Vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles (comme les cartes suspendues).
- Comme proliférer ne cible pas, vous pouvez proliférer des marqueurs sur Yaugzebul grâce à sa propre capacité s'il gagne un marqueur.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez donner un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Les joueurs peuvent répondre au sort ou à la capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Magic: The Gathering, et Magic sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2019 Wizards.