

Notes de publication *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 13 mai 2026

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

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

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent 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 les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes* portant le code d'extension MSH sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. At release, the following card sets will be permitted in the Standard format: *Magic: The Gathering Foundations*, *Wilds of Eldraine*, *The Lost Caverns of Ixalan*, *Murders at Karlov Manor*, *Outlaws of Thunder Junction*, *The Big Score*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: House of Horror*, *Aetherdrift*, *Tarkir: Dragonstorm*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Edge of Eternities*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar: The Last Airbender*, *Lorwyn Eclipsed*, *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Secrets of Strixhaven*, and *Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes*.

Les nouvelles cartes *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes* portant les codes d'extension MSC et MAR sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est déjà autorisée.

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

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

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

Nouveau mot-clé : pouvoir

Que seraient les Super-héros sans leurs pouvoirs ? Bon nombre des héros et des méchants de cette extension ont des capacités de *pouvoir* qui leur permettent de déchaîner ces pouvoirs quand ils sont sur le champ de bataille. Chacune de ces capacités ne peut être activée qu'une seule fois.

Captain Marvel, protectrice de la Terre
{3}{W}{W}
Créature légendaire : humain et kree et héros
5/4
Flash
Vol, lien de vie
Pouvoir — {5}{W}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 et un marqueur « indestructible » sur Captain Marvel.
(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)

Doombot aérien
{U}
Créature-artefact : robot et méchant
1/1
Vol
Pouvoir — {5}{U} : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature. *(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- Une capacité de pouvoir est une sorte de capacité activée spéciale. « Pouvoir — [Coût] : [Effet] » signifie « [Coût] : [Effet]. Si ce permanent est arrivé ce tour-ci, le coût de cette capacité est réduit du coût de mana de ce permanent. N'activez qu'une seule fois. »
- Si vous activez la capacité de pouvoir d'un permanent au même tour que ce permanent est arrivé, le coût de la capacité de pouvoir est réduit du coût de mana de ce permanent. Par exemple, supposons que vous vouliez activer la capacité de pouvoir du Doombot aérien au tour où il arrive. La capacité de pouvoir du Doombot aérien coûte {5}{U}. Comme le coût de mana du Doombot aérien est {U}, cela ne coûterait que {5} pour activer cette capacité de pouvoir ce tour-là.
- Certaines capacités de pouvoir nécessitent des cibles ou ont des cibles optionnelles. Si au moins une cible est choisie pour une capacité de pouvoir et que toutes ces cibles sont illégales au moment où la capacité se résout (généralement parce qu'elles ont quitté le champ de bataille en réponse), la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Cependant, comme la capacité de pouvoir a déjà été activée, elle ne peut pas être activée à nouveau.

Nouveau mot-clé : travail d'équipe

Qu'est-ce qui est plus fort qu'un Super-héros ? Toute une équipe, bien sûr ! Certains sorts de cette extension ont la capacité de *travail d'équipe*, qui vous permet d'engager des créatures que vous contrôlez pour gagner un effet supplémentaire de ce sort.

Frappe de l'hélicoptère

{W}

Éphémère

Travail d'équipe 2 (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2.*)

La Frappe de l'hélicoptère inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si ce sort a été lancé avec le travail d'équipe, il inflige 4 blessures à cette créature à la place.

Agent Maria Hill

{W}

Créature légendaire : humain et espion et héros

2/1

À chaque fois que l'Agent Maria Hill devient engagée pour payer un coût de travail d'équipe, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

- Si un coût de travail d'équipe d'un sort a été payé, le sort est « lancé avec le travail d'équipe ».
- La capacité de travail d'équipe ne vous permet pas de payer un coût de travail d'équipe plus d'une fois.
- Si vous mettez un permanent avec une capacité de travail d'équipe sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas payer son coût de travail d'équipe.
- Si vous copiez un sort sur la pile qui a été lancé avec le travail d'équipe, la copie a aussi été lancée avec le travail d'équipe.
- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour payer un coût de travail d'équipe, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Engager une créature dégagée qui attaque ou bloque pour payer un coût de travail d'équipe ne fait pas que cette créature arrête d'attaquer ou de bloquer.
- Si un effet vous permet de lancer un sort « sans payer son coût de mana », vous pouvez choisir de payer des coûts supplémentaires optionnels, comme le travail d'équipe.

Nouveau type d'enchantelement : manigance

Les Super-vilains ont souvent de grandioses *manigances* qu'ils essaient d'exécuter. La manigance est un nouveau type d'enchantelement pour cette extension. Mettez-en une (ou plus) sur le champ de bataille et commencez à œuvrer pour récupérer de grosses récompenses !

Construire un Cube cosmique

{2} {B}

Enchantement : manigance

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/1 noire

Méchant avec la menace et mettez un marqueur

« manigance » sur cet enchantement.

Quand le septième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, vous contrôlez un adversaire ciblé pendant son prochain tour. *(Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour lui.)*

- Manigance est un type d'enchantement qui n'a aucune signification de règle. Il ne confère pas de capacité intrinsèque à l'enchantement. Cependant, les effets d'autres cartes peuvent faire référence aux manigances ou aux cartes de manigance.

Nouveau jeton prédéfini : Vibranium

Le rare métal *vibranium* apparaît sous la forme d'un jeton prédéfini créé par des cartes dans les decks Commander de cette extension.

T'Challa, la Panthère Noire

{1} {G} {W}

Créature légendaire : humain et noble et héros

2/2

À chaque fois que T'Challa arrive ou attaque, créez un jeton Vibranium engagé. *(C'est un artefact avec l'indestructible et « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)*

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez deux marqueurs +1/+1 sur T'Challa.

- Les jetons Vibranium sont un genre de jeton prédéfini. Chacun d'eux a le sous-type d'artefact vibranium, a l'indestructible et a « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »
- Vous pouvez utiliser le {C} ajouté par un jeton Vibranium sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.

Retour de mot-clé : conniver

Les méchants adorent manigancer pour accroître leur puissance, et tout le monde adore piocher des cartes, alors il n'est pas surprenant de voir la mécanique *conniver* faire son retour dans cette extension.

Scientifiques d'A.I.M.

{3} {U}

Créature : humain et scientifique et méchant

3/3

Quand cette créature arrive, elle connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Recyclage de terrain de base {2} ({2}), *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*)

- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature connive commence à se résoudre, aucun joueur ne peut exécuter d'autres actions jusqu'à ce que ce soit fait. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature qui connive après que vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur +1/+1.
- Si aucune carte n'est défaussée, probablement parce que la main de ce joueur est vide et qu'un effet indique qu'il ne peut pas piocher de cartes, la créature qui connive ne reçoit pas de marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Si vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez un marqueur +1/+1 sur rien. Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez connive » se déclenchent.

Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso

Les cartes recto-verso font à nouveau leur grand retour ! Les cartes recto-verso de cette extension sont des cartes modales recto-verso, ce qui veut dire que vous pouvez lancer l'une ou l'autre face depuis votre main, et qu'elles ont en prime une capacité qui leur permet de se transformer. (Précédemment, les cartes modales recto-version ne pouvaient pas se transformer, mais une modification des règles intervenue à la sortie de *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* permet à toute carte modale recto-verso de se transformer tant que l'autre face est un permanent.)

Bruce Banner

{U}

Créature légendaire : humain et scientifique et héros

1/1

{X} {X}, {T} : Piochez X cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

{2} {R} {R} {G} {G} : Transformez Bruce Banner.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

L'incroyable Hulk

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

Créature légendaire : gamma et berserker et héros

8/8

Portée, piétinement

Rage — À chaque fois que L'incroyable Hulk subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. S'il attaque, dégagez-le et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Jouer avec des cartes modales recto-verso

- Pour déterminer s'il est légal de jouer une carte modale recto-verso, vous ne tenez compte que des caractéristiques de la face que vous jouez et vous ignorez les caractéristiques de l'autre face. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, vous ne pouvez pas lancer Bruce Banner, mais vous pouvez quand même lancer L'incroyable Hulk.
- Si un effet vous permet de jouer un terrain ou de lancer un sort d'un groupe de cartes, vous pouvez jouer ou lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso qui répond aux critères de cet effet. Par exemple, si un effet vous permet de lancer des sorts verts depuis votre cimetière, vous pouvez lancer L'incroyable Hulk, mais pas Bruce Banner.
- Si un effet vous permet de mettre une carte avec des caractéristiques particulières sur le champ de bataille sans vous instruire de la jouer ou de la lancer, vous ne tenez compte que des caractéristiques du recto d'une carte modale recto-verso pour voir si cette carte est admissible. Si c'est le cas, elle arrive sur le champ de bataille recto visible.
- La valeur de mana d'une carte modale recto-verso est basée sur les caractéristiques de la face dont vous tenez compte. Sur la pile ou le champ de bataille, tenez compte de la face qui est visible. Dans toutes les autres zones, ne tenez compte que du recto. C'est différent de la manière dont la valeur de mana des autres cartes recto-verso est déterminée.
- Une carte modale recto-verso peut être transformée ou être mise sur le champ de bataille transformée. C'est une modification des anciennes règles. Si un effet vous instruit de transformer une carte modale recto-verso sur le champ de bataille, elle se transforme uniquement si son autre face a un type de permanent (autrement dit, si son autre face n'est pas un éphémère ou un rituel). Si ce n'est pas le cas, elle ne se transforme pas. De même, si un effet essaie de mettre une carte modale recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle arrive transformée si son verso a un type de permanent. Si ce n'est pas le cas, elle reste simplement dans sa zone actuelle.

Informations générales sur les cartes recto-verso

- Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
 - Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, la carte ci-dessus n'a que les caractéristiques de Bruce Banner dans le cimetière, même si c'est L'incroyable Hulk qui était sur le champ de bataille.
 - Si un effet invite un joueur à choisir un nom de carte, le nom d'une des deux faces peut être choisi. Si cet effet ou une capacité liée fait référence à un sort du nom choisi qui est lancé et/ou à un terrain du nom choisi qui est joué, il ne considère que le nom choisi, pas le nom de l'autre face.
 - Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte recto-verso est déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle des deux faces combinées. Si l'une des faces a un indicateur de couleur ou un type de terrain de base, ils sont aussi pris en compte.
 - L'une ou les deux faces d'une carte recto-verso peut inclure un rappel de ce qui se trouve sur l'autre face. Ce rappel de règle n'a aucun effet sur le jeu.
 - Chaque carte recto-verso a une icône dans le coin supérieur gauche de chaque face. Pour les cartes modales recto-verso de cette extension, ces icônes représentent un triangle noir au recto, et un double triangle blanc au verso.
-

Retour de capacité mot-clé : ∞ (le symbole de l'infini)

La Pierre de l'esprit

{1}{W}

Artefact légendaire : infinité et pierre

Indestructible

{T} : Ajoutez {W}.

{5}{W}, {T} : Maîtrisez La Pierre de l'esprit. (*Une fois maîtrisée, sa capacité ∞ est active.*)

∞ — Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- « Maîtrisée » est une désignation que possède le permanent une fois qu'une capacité vous instruit de le maîtriser. Elle n'a pas de signification spéciale de règle, en dehors du fait d'être une désignation que la capacité ∞ (et, en théorie, d'autres effets) peut voir.
- Tant qu'elle n'est pas maîtrisée, La Pierre de l'esprit n'a pas la capacité listée après le symbole de l'infini. Elle n'a pas non plus cette capacité dans toute autre zone que le champ de bataille.
- Être maîtrisée n'est pas copiable. Si quelque chose d'autre devient une copie de La Pierre de l'esprit, elle doit être maîtrisée séparément. De même, si La Pierre de l'esprit est déjà maîtrisée et qu'elle devient une copie d'autre chose, elle reste maîtrisée, même s'il est très probable que cela ne sera pas pertinent tant que l'effet de copie durera.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES* :

Aide hydraulique

{1}{U}

Créature-artefact : robot

2/3

Défenseur

{T} : Ajoutez {U}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact.

- Vous pouvez dépenser le mana ajouté par la dernière capacité sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut : lancer des sorts d'artefact, payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.
-

Alliance cruelle

{2} {B}

Rituel

Travail d'équipe 2 (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2.*)

Exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si ce sort a été lancé avec le travail d'équipe, à la place exilez une créature ciblée et vous gagnez 3 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Alliance cruelle essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Ant-Man, commandant de colonie

{1} {G} {U}

Créature légendaire : humain et gremlin et héros

2/2

À chaque fois qu'Ant-Man attaque, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez un marqueur +1/+1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La deuxième capacité de Ant-Man se déclenche à chaque fois que vous mettez un marqueur +1/+1 sur une créature pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de sa première capacité.
-

Arc de Hawkeye

{R}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée devient engagée, elle inflige 1 blessure à chaque adversaire.

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

- Pour que la deuxième capacité de l'Arc de Hawkeye se déclenche, la créature équipée doit effectivement passer de dégagée à engagée. Si un effet tente d'engager cette créature, mais qu'elle était déjà engagée à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas.
-

Arès, dieu de la Guerre

{1} {B} {R}

Créature légendaire : dieu et guerrier et méchant

4/3

Arès attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'une créature attaquante que vous contrôlez meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

- Si Arès ne peut pas attaquer pour une quelconque raison (comme être engagé ou être arrivé sous votre contrôle ce tour-là), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.
 - La deuxième capacité d'Arès peut s'appliquer à Arès lui-même s'il meurt pendant qu'il attaque.
-

Armure d'Iron Man

{3}

Artefact : équipement

Quand cet équipement arrive, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+1 et a le vol.

{2} : Si cet équipement n'est pas une créature, il devient une créature-artefact 0/0 Construction et Héros avec le vol et « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez » jusqu'à la fin du tour.

Équipement {2}

- Un effet qui indique qu'un permanent devient « une créature-artefact [type ou types de créature] » permet à l'objet de garder tous ses anciens types et sous-types de carte autres que les types de créature, mais il remplace les types de créature existants.
 - L'Armure d'Iron Man reste un équipement après que sa troisième capacité s'est résolue. Cependant, si elle est attachée à une créature au moment où cette capacité se résout, elle devient détachée de cette créature. Tant que l'Armure d'Iron Man est une créature, elle ne peut pas devenir attachée à une autre créature.
-

Arnim Zola, bio-fanatique

{2} {B}

Créature-artefact légendaire : scientifique et méchant

2/3

{3}, {T} : Créez, engagé, un jeton de créature 2/1 noire Méchant avec la menace. N'activez que s'il y a au moins deux cartes de créature dans votre cimetière. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

- Une fois que vous avez activé la capacité d'Arnim Zola, retirer des cartes de créature de votre cimetière n'empêche pas la capacité de se résoudre.
-

Attuma, seigneur de guerre atlante

{2} {U} {U}

Créature légendaire : ondin et guerrier et méchant

3/4

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

À chaque fois qu'au moins un ondin que vous contrôlez attaque un joueur, piochez une carte.

- La dernière capacité d'Attuma se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez avec au moins un ondin.
- Les créatures qui arrivent attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes. Par conséquent, elles ne déclenchent pas la dernière capacité d'Attuma.

Baron Helmut Zemo

{B} {B} {B}

Créature légendaire : humain et noble et méchant

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort noir depuis votre main, le Baron Helmut Zemo connive.

Vantardise — Exilez n'importe quel nombre de cartes noires de votre cimetière avec au moins quinze symboles de mana noir parmi leurs coûts de mana : Copiez ces cartes exilées. Vous pouvez lancer jusqu'à trois des copies sans payer leur coût de mana. (*N'activez que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.*)

- Une capacité de vantardise peut être activée à tout moment après que la créature qui a cette capacité a été déclarée comme attaquant. Ce peut être avant que les bloqueurs ne soient déclarés, après que les bloqueurs sont déclarés mais avant que les blessures de combat soient infligées, pendant le combat après que les blessures de combat ont été infligées, pendant la deuxième phase principale, pendant l'étape de fin ou, dans certains cas inhabituels, pendant l'étape de nettoyage.
- Si ce n'est pas votre tour et que vous acquérez le contrôle d'une créature avec une capacité de vantardise après que cette créature a attaqué, vous pouvez activer la capacité de vantardise de cette créature si elle n'a pas encore été activée ce tour-là.
- Si une créature avec une capacité de vantardise est mise sur le champ de bataille attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme attaquante. Sa capacité de vantardise ne peut pas être activée ce tour-là.
- Si un effet ajoute des phases de combat supplémentaires à un tour et qu'une créature avec une capacité de vantardise attaque plus d'une fois pendant ce tour, sa capacité de vantardise ne peut quand même être activée qu'une seule fois.
- Les symboles de mana hybride qui incluent le noir comptent pour le coût de la capacité de vantardise du Baron Helmut Zemo. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {2} {U/B} {U/B} a deux symboles de mana noir dans son coût de mana.
- Vous lancez les copies pendant que la capacité de vantardise du Baron Helmut Zemo se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour.
- Si l'une des cartes exilées a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous lancez la copie sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de travail d'équipe. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de Titania, bagarreuse robuste, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Les copies que vous ne lancez pas cessent d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.
- Si vous activez à nouveau la capacité de vantardise du Baron Helmut Zemo, vous ne copiez que les cartes exilées pour activer la capacité cette fois-ci. Vous ne copiez pas les cartes que vous avez exilées pour activer la capacité de vantardise la première fois.

Baron Strucker, chef suprême d'HYDRA

{2} {B}

Créature légendaire : humain et méchant

2/2

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

À chaque fois qu'un autre méchant que vous contrôlez arrive, vous pouvez faire qu'il connive. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)*

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » vous permet de choisir que le méchant connive ou non au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous ne le faites pas conniver, la capacité se déclenche à nouveau la prochaine fois que la condition est remplie. Une fois que vous choisissez de le faire, la capacité ne se déclenche plus pour le reste du tour et toute autre occurrence de la capacité qui s'est déjà déclenchée et qui est sur la pile n'a aucun effet.

Barrage de tirs de Photon

{X} {R} {R}

Rituel

Quand vous lancez ce sort, copiez-le X fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Le Barrage de tirs de Photon inflige 1 blessure à une créature ciblée.

- Quand la première capacité du Barrage de tirs de Photon se résout, elle crée X copies du Barrage de tirs de Photon. Ces copies sont créées sur la pile, elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les copies se résolvent ensuite comme des sorts normaux, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- La première capacité du Barrage de tirs de Photon se résout avant le Barrage de tirs de Photon lui-même. Elle se résout et crée des copies même si le Barrage de tirs de Photon a été contrecarré ou s'il a autrement quitté la pile.

- Chacune des copies a la même cible que l'original à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Si vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale). S'il y a plusieurs copies, vous pouvez remplacer les cibles de chacune d'elles par des cibles légales différentes.

Baxter Building

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Ajoutez quatre manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

{4}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature d'endurance supérieure ou égale à 4.

- Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité du Baxter Building, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.
- Une fois que vous avez activé la dernière capacité du Baxter Building, elle ne vérifie plus à aucun moment si vous contrôlez ou non une créature de force supérieure ou égale à 4.

Biochimiste audacieux

{1}{U}

Créature : humain et scientifique

1/3

Pouvoir — {5}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et piochez deux cartes. *(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- La capacité de pouvoir du Biochimiste audacieux ne se cible pas elle-même. S'il n'est plus sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résout, vous piochez quand même deux cartes.
-

Bruce Banner

{U}

Créature légendaire : humain et scientifique et héros

1/1

{X}{X}, {T} : Piochez X cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

{2}{R}{R}{G}{G} : Transformez Bruce Banner.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

L'incroyable Hulk

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

Créature légendaire : gamma et berserker et héros

8/8

Portée, piétinement

Rage — À chaque fois que L'incroyable Hulk subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. S'il attaque, dégagez-le et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Si plusieurs sources infligent des blessures à L'incroyable Hulk en même temps, probablement parce que plusieurs créatures l'ont bloqué, sa capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si des blessures mortelles sont infligées à L'incroyable Hulk, sa capacité de rage se déclenche. L'incroyable Hulk quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, et vous ne mettez pas trois marqueurs +1/+1 sur lui. Ici ou dans tout autre cas où L'incroyable Hulk n'est plus sur le champ de bataille quand sa capacité de rage se résout, il y a quand même une phase de combat supplémentaire après cette phase s'il attaquait.

Brutes de Roxxon

{4}{B}

Créature : humain et berserker et méchant

4/4

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

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {2}{2}, *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*

- Les Brutes de Roxxon ne doivent pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que leur deuxième capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Bullseye, pourvoyeur de mort

{2} {B/R}

Créature légendaire : humain et assassin et méchant

2/3

Quand Bullseye arrive, vous pouvez sacrifier un artefact ou vous défausser d'une carte non-terrain. Quand vous faites ainsi, Bullseye inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{3}, {T}, sacrifiez un artefact ou défaussez-vous d'une carte non-terrain : Bullseye inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la première capacité de Bullseye au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un artefact ou que vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
-

Captain America, ailes de la liberté

{2} {W}

Créature légendaire : humain et soldat et héros

3/1

Vol, initiative, parade {1}

À chaque fois que Captain America attaque, chaque autre héros que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant l'endurance de Captain America.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Captain America se résout.
 - Si Captain America n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez son endurance au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
-

Captain America, légende vivante

{1} {W} {U}

Créature légendaire : humain et soldat et héros

3/4

Vigilance

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient engagée pendant votre tour, si c'est la première fois que cette créature est devenue engagée ce tour-ci, dégagez-la.

- Si un effet essaie d'engager une créature qui est déjà engagée, rien ne se passe. Cette créature ne « devient [pas] engagée », et la dernière capacité de Captain America ne se déclenche pas.
 - La dernière capacité de Captain America vérifie tout moment où une créature que vous contrôlez est devenue engagée plus tôt pendant le tour, quel que soit son contrôleur à ce moment-là ou si Captain America était sur le champ de bataille à ce moment-là.
-

Captain America, super-soldat
{1}{W}{W}
Créature légendaire : humain et soldat et héros
3/2

Initiative
Captain America arrive avec un marqueur « bouclier » sur lui. (*S'il devait subir des blessures ou être détruit, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.*)
Tant que Captain America a un marqueur « bouclier » sur lui, vous et les autres héros que vous contrôlez avez la défense talismanique.

- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » quand un permanent devrait subir des blessures ou être détruit n'est pas la même chose que régénérer ce permanent.
- Si un permanent qui devrait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.

Captain Mar-Vell, né dans l'espace
{4}{W}
Créature légendaire : kree et soldat et héros
4/4
Vol, vigilance
Conscience cosmique — Tant qu'un adversaire a lancé au moins un sort ce tour-ci, vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

- Captain Mar-Vell ne doit pas obligatoirement avoir été sur le champ de bataille au moment du tour où un adversaire a lancé un sort. Si un adversaire lance un sort et que Captain Mar-Vell arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle plus tard pendant le tour, vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash pendant ce tour-là tant que vous contrôlez Captain Mar-Vell.

Cavalerie atlante
{2}{U}
Créature : ondin et soldat
3/2
Vigilance
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La Cavalerie atlante ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous la contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Civil War : les super-héros

{3} {R} {W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Acquérez le contrôle de jusqu'à deux créatures ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6 tant que cette saga reste sur le champ de bataille.

II — Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

III — Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre jusqu'à une autre créature ciblée.

- Si une créature a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si Civil War : les super-héros quitte le champ de bataille avant que sa première capacité de chapitre ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle des créatures ciblées.

Colleen Wing, samouraï des rues

{1} {W}

Créature légendaire : humain et samouraï et héros

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur Colleen Wing. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)*

- La dernière capacité de Colleen Wing se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- La dernière capacité de Colleen Wing se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est une créature que vous contrôlez. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois une créature que vous contrôlez ou qui cible plusieurs créatures que vous contrôlez.

Combat épique

{2} {G}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.
- Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Pour doubler la force et l'endurance d'une créature, cette créature gagne +X/+Y, X étant la force de cette créature et Y son endurance au moment où le Combat épique se résout.
-

Commando pourpre

{3} {R}

Créature-artefact : humain et méchant

3/2

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

Quand cette créature arrive, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Compagnons des Vengeurs

{3} {G}

Créature : dragon et chat et chien et oiseau et grenouille et héros

4/4

Portée

Pouvoir — {6} {G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et créez un jeton de créature 3/2 blanche Héros avec la vigilance. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- La capacité de pouvoir des Compagnons des Vengeurs ne les cible pas eux-mêmes. S'ils ne sont plus sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résout, vous créez quand même le jeton de créature Héros.
-

Conspiration des Thunderbolts

{3} {B}

Enchantement

Flash

À chaque fois qu'un méchant que vous contrôlez meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « fatalité » sur lui.

Cette créature est un héros en plus de ses autres types. (*Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.*)

- La créature qui revient sur le champ de bataille est un héros en plus de ses autres types dès le moment où elle arrive. Si une capacité se déclenche à chaque fois qu'un héros que vous contrôlez arrive, cette capacité se déclenche.

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Construire un Cube cosmique

{2} {B}

Enchantement : manigance

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/1 noire

Méchant avec la menace et mettez un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le septième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, vous contrôlez un adversaire ciblé pendant son prochain tour. *(Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour lui.)*

- Construire un Cube cosmique ne doit pas obligatoirement avoir été sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa première capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Construire un Cube cosmique au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez Construire un Cube cosmique de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
- Le joueur que vous contrôlez est toujours le joueur actif pendant ce tour.
- Vous ne contrôlez que le joueur. Vous ne contrôlez aucun de ses permanents, sorts ou capacités.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous continuez aussi de faire vos propres choix et de prendre vos propres décisions.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous pouvez voir toutes les cartes que ce joueur peut voir dans le jeu. Ceci inclut les cartes dans la main de ce joueur, les permanents face cachée qu'il contrôle, les cartes face cachée en exil qu'il a le droit de regarder, et toutes les cartes dans sa bibliothèque qu'il a le droit de regarder.
- Vous ne pouvez pas regarder les cartes de la réserve d'un joueur que vous contrôlez. Si un effet invite ce joueur à choisir une carte en dehors de la partie, vous ne pouvez pas faire que ce joueur choisisse une carte.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.

- Vous pouvez uniquement utiliser les ressources du joueur affecté (les cartes, le mana, etc.) pour payer les coûts pour ce joueur. Vous ne pouvez pas utiliser les vôtres. De même, vous pouvez utiliser les ressources du joueur affecté uniquement pour payer les coûts de ce joueur. Vous ne pouvez pas les dépenser pour vos propres coûts.
- Vous ne pouvez pas faire concéder la partie au joueur que vous contrôlez. Ce joueur peut choisir de concéder la victoire à tout moment, même pendant que vous le contrôlez.
- Vous ne pouvez ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux : vous ne pouvez rien faire que ce joueur ne pourrait normalement faire. Vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce joueur qui ne sont pas exigés par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, etc. Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur affecté devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres termes, si le joueur affecté ne devait pas prendre une décision, vous ne pouvez pas non plus prendre cette décision à sa place pendant que vous contrôlez ce joueur.
- Vous ne pouvez pas faire de choix ou prendre des décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).
- En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne.
- Si le joueur ciblé passe son prochain tour, vous le contrôlerez pendant le tour suivant que joue le joueur affecté.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, acquérir le contrôle d'un joueur vous fait acquérir le contrôle de chaque joueur de l'équipe.

Coup de poing punitif

{2} {G}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il y a au moins deux cartes de créature dans votre cimetière.

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal au double de sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si l'une des créatures est une cible illégale au moment où le Coup de poing punitif essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.

Crescendo brûlant

{1} {R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre (généralement parce qu'elle a quitté le champ de bataille en réponse), le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune carte n'est exilée.
-

Croisade de Murdock

{1}{W}

Rituel

Travail d'équipe 4 (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4.*)

Choisissez l'un. Si ce sort a été lancé avec le travail d'équipe, choisissez les deux à la place.

- *Justice de rue* — Exilez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.
 - *Justice légale* — Exilez un enchantement ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Crossbones, mercenaire malveillant

{3}{B}

Créature légendaire : humain et mercenaire et méchant

3/3

Contact mortel

À chaque fois qu'un autre méchant que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur Crossbones. Il inflige 2 blessures à chaque adversaire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si un méchant que vous contrôlez ou plus arrivent simultanément, la dernière capacité de Crossbones se déclenche quand même une seule fois.
 - Si Crossbones arrive en même temps que d'autres méchants que vous contrôlez, sa capacité se déclenche.
-

Cube cosmique

{5}

Artefact

Parade {2}

À chaque fois que vous attaquez, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force la plus élevée parmi les créatures attaquantes que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous choisissez de lancer ou non un sort parmi les six cartes du dessus de votre bibliothèque au moment où la dernière capacité du Cube cosmique se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour en lancer un plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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.

Daredevil, l'homme sans peur
 $\{2\}\{R\}\{W\}$
 Créature légendaire : humain et héros
 3/4

Vigilance, célérité
Sens radar — Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
 À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez exiler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si cette carte est une carte de héros, Daredevil gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Daredevil vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir ci-dessous), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Le fait que la carte exilée soit une carte de héros détermine seulement si Daredevil gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez jouer la carte exilée pendant ce tour-là quoi qu'il en soit.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Des mondes dans des mondes
 $\{5\}\{G\}\{U\}$
 Rituel
 Exilez toutes les créatures. Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature de sa main. Puis mettez toutes les cartes exilées de cette manière dans les mains de leurs propriétaires.
 Exilez Des Mondes dans des mondes.

- Au moment où Des mondes dans des mondes se résout, exilez d'abord toutes les créatures. Puis, en commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur dans l'ordre du tour choisit n'importe quel nombre de cartes de créature de sa main à mettre sur le champ de bataille sans les révéler. Puis ces

créatures arrivent sur le champ de bataille simultanément. Puis mettez toutes les cartes exilées de cette manière dans les mains de leurs propriétaires, et exilez ensuite Des mondes dans des mondes.

Docteur Fatalis

{4} {B} {B}

Créature légendaire : humain et scientifique et méchant

3/3

Quand Docteur Fatalis arrive, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Robot et Méchant appelés Doombot.

Tant que vous contrôlez une créature-artefact ou une manigance, Docteur Fatalis a l'indestructible.

Au début de votre étape de fin, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Les blessures infligées à Docteur Fatalis sont suivies, même s'il a l'indestructible. Par exemple, si Docteur Fatalis subit ce qui devrait être des blessures mortelles et qu'il perd ensuite l'indestructible (probablement parce que vous perdez le contrôle de toutes vos créatures-artefacts et de toutes vos manigances), il est détruit la prochaine fois que des actions basées sur l'état sont effectuées.
 - La vérification qu'une créature ayant subi des blessures par une source avec le contact mortel est détruite n'a lieu que la première fois que les actions basées sur l'état sont effectuées après cet événement d'attribution de blessures. Par exemple, si Docteur Fatalis subit 1 blessure d'une créature avec le contact mortel tant qu'il a l'indestructible, il ne meurt pas s'il perd l'indestructible plus tard pendant le tour.
-

Doc Samson, super-psychiatre

{4} {G}

Créature légendaire : gamma et docteur et héros

3/6

Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, mettez autant de chaque sorte de ces marqueurs plus un sur ce permanent à la place.

{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant la force de Doc Samson.

- Si un permanent que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs sur lui, il arrive avec ce nombre plus un à la place.
 - Dans le cas inhabituel où vous contrôlez deux Doc Samson, le nombre de marqueurs que vous mettez sur un permanent que vous contrôlez est le nombre d'origine plus deux. Si vous contrôlez trois Doc Samson, c'est le nombre d'origine plus trois, et ainsi de suite.
 - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
-

Domination robotique

{3} {B}

Enchantement : manigance

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous piochez une carte, vous perdez 1 point de vie et vous mettez un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le troisième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le et créez trois jetons de créature-artefact 2/2 incolore Robot et Méchant.

- La première capacité de la Domination robotique se déclenche quand au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis n'importe où. C'est différent d'une capacité qui se déclenche quand une créature meurt. Notamment, une carte non-créature sur le champ de bataille qui devient une créature et meurt (comme un terrain animé) ne provoque pas le déclenchement de cette capacité. De même, une carte de créature sur le champ de bataille qui devient un permanent non-créature provoque le déclenchement de cette capacité quand cette carte est mise dans votre cimetière.
- Si la Domination robotique est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille en même temps qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière, sa première capacité ne se déclenche pas. De même, si la Domination robotique devient une créature, puis meurt, sa première capacité ne se déclenche pas.
- Les créatures jetons que vous contrôlez qui meurent ne provoquent pas le déclenchement de la première capacité de la Domination robotique.
- Si la Domination robotique n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, vous ne pouvez pas le sacrifier, mais l'autre effet aura quand même lieu. Vous créez les jetons Robot et Méchant.

Drone d'Ultron

{3}

Créature-artefact : robot et méchant

2/3

Pouvoir —{6} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature et créez un jeton de créature-artefact 2/2

incolore Robot et Méchant. *(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- La capacité de pouvoir du Drone d'Ultron ne le cible pas lui-même. S'il n'est pas sur le champ de bataille au moment où cette capacité essaie de se résoudre, l'autre effet a quand même lieu. Vous créez le jeton Robot et Méchant.
-

Echo, prodige perspicace

{2} {U}

Créature légendaire : humain et héros

1/4

Vigilance

{1}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une source créature. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.*)

- La source de la copie de la capacité d'Echo est la même que la source de la capacité originale.
- 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 contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La capacité d'Echo cible une capacité activée ou déclenchée qui est sur la pile et crée au moins une occurrence supplémentaire de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir de capacités à un objet.
- Une « source créature » est un permanent, un sort ou une carte dans n'importe quelle zone avec le type de carte « créature ». Par exemple, la capacité d'Echo peut cibler une capacité de recyclage que vous avez activée si la carte défaussée est une carte de créature.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette première capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la première capacité et la copie. Par exemple, si la deuxième capacité du Dragon entasseur de l'extension *Fondations* (« Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, l'exiler, puis mélanger ») est copiée et que deux cartes sont exilées, quand la troisième capacité du Dragon entasseur (« Quand cette créature meurt, vous pouvez mettre la carte exilée dans la main de son propriétaire ») se résout plus tard, si vous choisissez de mettre « la carte exilée » dans la main de son propriétaire, les deux cartes exilées sont mises dans les mains de leurs propriétaires.
- La capacité d'Echo peut copier n'importe quelle capacité activée ou déclenchée sur la pile, pas seulement celles qui ont des cibles.
- Créer une copie d'une capacité activée ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur active une capacité.
- Les capacités qui indiquent qu'une capacité déclenchée se déclenche plusieurs fois supplémentaires ne s'appliquent pas à la copie d'une capacité déclenchée.
- La copie se résout avant la capacité d'origine.
- La copie aura les mêmes cibles que 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. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été activée, la copie a la même valeur de X.

- Si la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les capacités qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts d'activation pour la copie. Cependant, les effets basés sur ces coûts qui ont été payés pour la capacité d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Notamment, si une capacité déclenchée demande à son contrôleur de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie si vous souhaitez le payer.

Elektra, fille de la Main

{2} {B} {B}

Créature légendaire : humain et ninja et méchant

3/3

Infiltration {1} {B} {B} *(Vous pouvez lancer ce sort pour {1} {B} {B} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Il arrive engagé et attaquant.)*

Quand Elektra arrive, détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

- Les sorts peuvent être lancés pour leur coût d'infiltration uniquement à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant votre tour (après que votre adversaire a décidé de bloquer ou non).
- Si le coût d'infiltration d'un sort de créature a été payé, la créature qu'il devient arrive engagée et attaquant le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la créature qui a été renvoyée dans la main de son propriétaire pour payer son coût d'infiltration. C'est une règle spécifique à l'infiltration. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquante, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille elle attaque.
- Bien qu'une créature mise sur le champ de bataille de cette manière soit attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante.

Emprisonnement de super-vilain

{1} {W}

Enchantement

Flash

Quand cet enchantement arrive, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

- Si l'Emprisonnement de super-vilain quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.
- 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. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.

- Si un jeton de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Fatalis règne en maître

{1} {B}

Enchantement : manigance

À chaque fois qu'un méchant que vous contrôlez arrive, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Mettez un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le cinquième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, un adversaire ciblé exile les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts parmi les cartes exilées sans payer leur coût de mana.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Fatalis règne en maître au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez Fatalis règne en maître de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
 - Vous choisissez de lancer jusqu'à deux sorts parmi les cartes exilées ou non au moment où la capacité déclenchée réflexive de Fatalis règne en maître se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Si un sort que vous lancez 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.
-

Fauve, voltigeur érudit

{3} {G/U}

Créature légendaire : mutant et scientifique et héros

3/3

Tant que vous avez mis au moins un marqueur +1/+1 sur le Fauve ce tour-ci, il a le vol.

À chaque fois que le Fauve inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Une fois que le Fauve a été bloqué, mettre un marqueur +1/+1 sur lui pour qu'il ait le vol ne fait pas qu'il devient non-bloqué.
-

Festin héroïque

{2} {G}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton

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

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, choisissez jusqu'à autant de créatures ciblées que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- La dernière capacité du Festin héroïque se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Fin Fang Foom

{2} {R} {R}

Créature légendaire : extraterrestre et dragon et méchant

3/5

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible un artefact ou un terrain, copiez ce sort.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Fin Fang Foom.

- La dernière capacité de Fin Fang Foom se déclenche quand vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est un artefact ou un terrain. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible un artefact ou un terrain plusieurs fois ou qui cible plusieurs artefacts et/ou terrains.
- La copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine (comme le travail d'équipe) sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Foule de vrais partisans

{W}

Créature : humain et citoyen

1/2

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez qui attaque seule gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie.

- Une créature que vous contrôlez attaque seule si c'est la seule créature qui attaque actuellement (y compris des créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant) et que vous la contrôlez. Par exemple, si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes sauf l'une d'elles sont retirées du combat, vous pouvez activer la capacité de la Foule de vrais partisans, ciblant la créature attaquante restante.
- Si plusieurs créatures attaquent, peu importe qui elles attaquent ou ce qu'elles attaquent. Si vous contrôlez une créature qui attaque un adversaire et une autre créature qui attaque un deuxième adversaire (ou même un planeswalker ou une bataille contrôlée par le premier adversaire), aucune des créatures attaquantes n'attaque seule.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de la Foule de vrais partisans essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Gardien Rouge, super-soldat

{2}{W}

Créature légendaire : humain et soldat et méchant

2/2

Flash

Quand le Gardien Rouge arrive, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle qui a infligé des blessures ce tour-ci.

- La dernière capacité du Gardien rouge peut cibler n'importe quelle créature qu'un adversaire qui a infligé des blessures ce tour-ci contrôle, même si le permanent auquel elle a infligé des blessures n'est plus sur le champ de bataille ou que le joueur auquel elle a infligé des blessures n'est plus dans la partie.

Hawkeye, jeune Vengeur

{3}{R}

Créature légendaire : humain et archer et héros

2/4

Portée

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, à la place elle inflige autant de blessures plus X, X étant la force de Hawkeye.

- Les X blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures ne sont pas infligées par Hawkeye à moins qu'elle ne soit d'une manière quelconque la source de ces blessures.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'une source devait infliger, y compris en prévenant certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de la dernière capacité de Hawkeye ne s'applique plus.
- La valeur de X est calculée au moment où les blessures de non-combat devraient être infligées.

Hawkeye, maître tireur d'élite

{1} {R}

Créature légendaire : humain et archer et héros

2/2

Initiative, portée

Flèches truquées — À chaque fois que Hawkeye devient engagé, vous pouvez payer {1} jusqu'à trois fois. Quand vous faites ainsi, choisissez jusqu'à autant.

- *Filet* — Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
- *Explosif* — Hawkeye inflige 2 blessures à un joueur ciblé.
- *Boomerang* — Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

- La capacité déclenchée de Hawkeye va sur la pile sans cible et sans mode choisi. Au moment où elle se résout, vous pouvez payer {1} jusqu'à trois fois. Autrement dit, vous pouvez payer {1}, {2}, {3}, ou bien choisir de ne pas payer. Si vous choisissez de payer, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez les modes et les cibles (le cas échéant) pour cette deuxième capacité à ce moment-là, et les joueurs peuvent répondre à cette capacité normalement. Si toutes les cibles pour cette capacité réflexive sont illégales au moment où elle essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Heure de la défaite

{3} {B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Heure de la défaite essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.

Homme-Absorbant

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et méchant

4/4

Vigilance

Au début de votre première phase principale, jusqu'à votre prochain tour, l'Homme-Absorbant devient une copie de jusqu'à une cible, artefact, enchantement non-Aura ou terrain, excepté que son nom est Homme-Absorbant, que c'est une créature légendaire 4/4 Humain et Méchant en plus de ses autres types et qu'il a la vigilance.

- Excepté les exceptions listées, l'Homme-Absorbant copie exactement ce qui était imprimé sur le permanent ciblé et rien d'autre (à moins que ce permanent ne copie autre chose ou qu'il soit un jeton, voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de non-copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié est un jeton, l'Homme-Absorbant copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées.
- Si le permanent copié copie autre chose, l'Homme-Absorbant devient une copie de ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées.
- Quand l'Homme-Absorbant devient une copie du permanent ciblé, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Homme-Absorbant essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Homme-taube, maître moloïde

{2}{G}

Créature légendaire : humain et méchant

1/1

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 1/1 verte Mignon appelé Moloïde avec « À chaque fois que ce jeton attaque, vous pouvez meuler une carte. »

- La première capacité de l'Homme-taube ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
- La première capacité de l'Homme-taube ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.

- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).

Hulk, goliath gamma

{3}{R}{G}

Créature légendaire : gamma et berserker et héros

6/5

Portée, piétinement

Les capacités de pouvoir des autres créatures que vous contrôlez coûtent {3} de moins à activer.

Pouvoir — {6}{R}{G} : Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur Hulk. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- La capacité de réduction de coût de Hulk ne réduit que la quantité de mana générique dans les capacités de pouvoir. Par exemple elle réduit un coût de pouvoir de {6} à {3}, mais elle n'a aucun effet sur un coût de pouvoir sans mana générique (par exemple, un coût de pouvoir de {W}{U}{B}{R}{G}).

Hulk : Guerre Mondiale

{3}{G}{G}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Le prochain sort de créature rouge ou vert que vous lancez ce tour-ci peut être lancé sans payer son coût de mana.

II — Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

III — Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, doublez sa force et son endurance et elle acquiert le piétinement.

- La première capacité de chapitre de Hulk : Guerre Mondiale n'affecte que le prochain sort de créature rouge ou vert que vous lancez ce tour-ci, même si vous décidez de payer le coût de mana de ce sort pour une raison quelconque.
- Pour doubler la force et l'endurance d'une créature, cette créature gagne +X/+Y, X étant la force de cette créature et Y son endurance au moment où la troisième capacité de chapitre de Hulk : Guerre Mondiale se résout.

HULK ÉCRASE !

{1} {R}

Éphémère

Travail d'équipe 4 (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4.*)

Choisissez l'un. Si ce sort a été lancé avec le travail d'équipe, choisissez les deux à la place.

- Détruisez un artefact non-créature ciblé.
- Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si le dernier mode est choisi et qu'une des cibles est illégale au moment où HULK ÉCRASE ! se résout, aucune blessure n'est infligée.
-

Hulk rouge

{4} {R} {R}

Créature légendaire : gamma et berserker et méchant

6/7

Portée, piétinement

Rage — À chaque fois que Hulk rouge subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Quand vous faites ainsi, il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur lui à n'importe quelle autre cible.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Hulk rouge au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous mettez un marqueur +1/+1 sur lui de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
 - Hulk rouge doit survivre aux blessures pour gagner le marqueur +1/+1. S'il n'est pas sur le champ de bataille quand la dernière capacité se résout, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur lui et la capacité déclenchée réflexive ne se déclenche pas.
-

Hulkling, cogneur en devenir

{2} {G}

Créature légendaire : kree et skrull et héros

2/3

Vigilance

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de Hulkling, mettez un marqueur +1/+1 sur Hulkling.

- Quand vous comparez les caractéristiques de la créature qui est arrivée à celles de Hulkling, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de Hulkling. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la dernière capacité de Hulkling ne se déclenche pas.

- Si la dernière capacité de Hulkling se déclenche, la comparaison de forces/endurances a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune de ces 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 que la capacité n'essaie de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les caractéristiques.
- Si une créature arrive avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si la dernière capacité de Hulkling se déclenche. Par exemple, si Hulkling est une 2/3 et qu'une créature 1/1 arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle, la dernière capacité de Hulkling se déclenche.
- Si plusieurs créatures arrivent en même temps, la dernière capacité de Hulkling peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques a lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaie de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez un Hulkling 2/3 et que deux créatures 3/3 que vous contrôlez arrivent, la capacité se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur Hulkling. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de Hulkling. Cette capacité ne fait donc rien.
- Quand vous comparez les forces/endurances au moment où la dernière capacité de Hulkling se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur Hulkling. Par exemple, si vous contrôlez un Hulkling 2/3 et qu'une créature 1/4 que vous contrôlez arrive, son endurance est plus élevée, alors la dernière capacité de Hulkling se déclenche. En réponse, la créature 1/4 gagne +2/-2, ce qui en fait une 3/2. Quand la capacité de Hulkling se résout, elle voit que la créature qui est arrivée à une force plus élevée que Hulkling, et vous mettez un marqueur +1/+1 sur Hulkling.

Incursion multiverselle

{5} {U} {U}

Rituel

Pour chaque créature non-jeton que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il n'est pas légendaire.

- Chaque jeton créé par l'Électroréplique copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté.
- Si une créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.
- Les capacités d'arrivée de chaque créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Infiltration d'HYDRA

{3} {B}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.

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

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la dernière capacité de l'Infiltration d'HYDRA ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.
-

Iron Fist, arme vivante

{2} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, Iron Fist acquiert « {T} :

Iron Fist inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle autre cible » jusqu'à la fin du tour.

- La capacité d'Iron Fist se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
 - Lancer plusieurs sorts qui ciblent une créature que vous contrôlez pendant le même tour fait qu'Iron Fist a plusieurs occurrences de la capacité activée. Vous ne pouvez en activer qu'une à la fois, et comme cela nécessite d'engager Iron Fist, avoir cette capacité plusieurs fois n'accomplit pas grand-chose.
-

Iron Lad, destin divergent

{2} {U}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

2/2

Vol, vigilance

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

{T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, piochez une carte.

- Iron Lad vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.

Iron Man, maître des machines

{2} {U} {R}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

1/4

Vol, vigilance

Iron Man gagne +1/+0 pour chaque autre artefact que vous contrôlez.

À chaque fois qu'Iron Man attaque, si un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, piochez une carte.

- Quand Iron Man attaque, si aucun artefact n'est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, sa dernière capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de mettre un artefact sur le champ de bataille sous votre contrôle après qu'il attaque pour faire que la capacité se déclenche.
- La dernière capacité d'Iron Man vérifie seulement si un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle à un moment pendant le tour. Peu importe que cet artefact soit encore sur le champ de bataille, sous votre contrôle ou qu'il soit même encore un artefact.

Ironheart, championne astucieuse

{4} {U}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

3/4

Improvisation (*Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

Vol

Les sorts non-créature que vous lancez ont l'improvisation.

- Plusieurs occurrences d'improvisation sont redondantes.
- Si vous lancez un sort non-créature qui nécessite que vous sacrifiez un permanent en tant que coût supplémentaire, vous pouvez engager ce permanent (si c'est un artefact) pour la capacité d'improvisation du sort avant de le sacrifier pour payer ce coût.
- L'improvisation ne change pas le coût ou la valeur de mana d'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. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé.
- Comme l'improvisation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée avec des coûts alternatifs.
- L'improvisation ne peut pas payer pour les symboles de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} dans le coût total d'un sort.
- L'improvisation ne peut pas être utilisée pour payer autre chose que le coût de lancement du sort. Par exemple, elle ne peut pas être utilisée dans la résolution d'une capacité qui dit « Contrechargez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. »
- Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact sera engagé quand vous paierez les coûts du sort.

Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour l'improvisation.

- Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s'appliquer, à moins que ces capacités ne l'indiquent.
- Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.
- Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Ronronnement de l'inventivité (un sort avec l'improvisation et un coût de mana de {X}{U}{U}{U}) et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{U}{U}{U}. Si vous engagez deux artefacts, vous devrez payer {1}{U}{U}{U}.

Je suis Iron Man

{2}{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une cible, artefact ou créature, devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le vol.

Piochez une carte.

- Je suis Iron Man remplace les effets précédents qui établissent la force et l'endurance d'un permanent à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
 - Si Je suis Iron Man fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.
 - Un effet qui indique qu'un permanent devient une « créature-artefact » permet à l'objet de garder tous ses anciens types et sous-types de carte.
-

Jennifer Walters

{1}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller et héros

2/3

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

{3}{G}{W}{W} : Transformez Jennifer Walters.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

La sensationnelle Miss Hulk

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

Créature légendaire : gamma et héros

6/6

Portée, piétinement

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, vous pouvez faire que La sensationnelle Miss Hulk inflige autant de blessures à n'importe quelle cible. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Au moment où la dernière capacité de La sensationnelle Miss Hulk se résout, vous choisissez si vous voulez ou non qu'elle inflige des blessures à la cible. Si vous le faites, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau ce tour-là et les autres occurrences de la capacité qui se sont déjà déclenchées et qui sont sur la pile n'ont aucun effet.
- Si La sensationnelle Miss Hulk n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout (peut-être parce qu'elle était la créature qui a subi des blessures), vous pouvez quand même faire qu'elle inflige des blessures.
- Si une créature que vous contrôlez subit des blessures de plusieurs sources en même temps (généralement parce qu'elle était bloquée par plusieurs créatures), La sensationnelle Miss Hulk inflige un nombre de blessures égal à la quantité totale de blessures infligées à cette créature.

Jessica Jones, détective privée

{2}{R}

Créature légendaire : humain et détective et héros

2/3

{T}, mettez un marqueur « étourdissement » sur Jessica

Jones : Exilez les X cartes du dessus de votre

bibliothèque, X étant la force de Jessica Jones. Vous

pouvez jouer ces cartes ce tour-ci. *(Si un permanent avec*

un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé,

retirez-lui-en un à la place.)

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de Jessica Jones se résout.
 - Si Jessica Jones n'est plus sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
 - Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Ka-Zar de la Terre sauvage

{4}{G}

Créature légendaire : humain et barbare et héros

3/2

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

Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

Quand Ka-Zar arrive, créez Zabû, un jeton de créature légendaire 2/2 verte Chat avec « *Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur Zabû. »

- Ka-Zar vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).

Kang, tyran temporel

{2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et méchant

3/4

À chaque fois que Kang attaque, il connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Kang ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa dernière capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Kid Loki

{U}

Créature légendaire : dieu et héros et méchant

1/1

Chaque créature que vous contrôlez sur laquelle vous avez mis au moins un marqueur +1/+1 ce tour-ci a la défense talismanique.

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

- Tant que vous contrôlez Kid Loki, les créatures que vous contrôlez sur lesquelles vous avez mis au moins un marqueur +1/+1 ce tour-ci ont la défense talismanique que Kid Loki ait été sur le champ de bataille sous votre contrôle ou non quand vous avez mis ces marqueurs sur ces créatures.
- Kid Loki ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Killmonger, fléau du Wakanda

{2} {B} {G}

Créature légendaire : humain et mercenaire et méchant

3/3

Quand Killmonger arrive, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

Tant qu'il y a au moins deux cartes de créature dans votre cimetière, Killmonger gagne +2/+1.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la première capacité de Killmonger au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une autre créature de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Kit d'espionnage du S.H.I.E.L.D.

{W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque seule, dégagez-la et regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

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

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la deuxième capacité du Kit d'espionnage du S.H.I.E.L.D. ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les

créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquant plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.

Klaw, subjugateur sonique

{2}{B}

Créature légendaire : humain et gredin et méchant

2/2

Attaque sonique — Quand Klaw arrive, un joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal à un plus le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte.

- Si le joueur ciblé a moins de cartes en main que le nombre de cartes qu'il a pour instruction de révéler, il révèle toutes les cartes de sa main.
-

L'imbattable Squirrel Girl

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

Créature légendaire : écureuil et humain et héros

4/4

Tu aimes les écureuils ? — À chaque fois que L'imbattable Squirrel Girl arrive ou attaque, créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

J'ADORE les écureuils ! — {1}{G}{G}{G} : Créez

X jetons de créature 1/1 verte Écureuil, X étant le nombre d'écureuils que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la dernière capacité de L'imbattable Squirrel Girl se résout.
-

La Cape et l'Épée, entremêlés

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et héros

2/2

Contact mortel, lien de vie

Quand La Cape et l'Épée arrivent, choisissez un adversaire ciblé et jusqu'à une créature ciblée qu'il contrôle. Il révèle sa main. Vous pouvez exiler une carte non-terrain de sa main ou la créature choisie jusqu'à ce que La Cape et l'Épée quittent le champ de bataille.

- Si vous exilez une carte de la main d'un adversaire, elle revient dans sa main juste après que La Cape et l'Épée ont quitté le champ de bataille. Si vous exilez une créature, elle revient sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire juste après que La Cape et l'Épée ont quitté le champ de bataille.
- Si La Cape et l'Épée quittent le champ de bataille avant que leur dernière capacité ne se soit résolue, l'adversaire ciblé révèle quand même sa main mais aucune carte ou créature n'est exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée

cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si la créature est contrôlée par quelqu'un d'autre que l'adversaire ciblé au moment où la dernière capacité de La Cape et l'Épée essaie de se résoudre, la créature est une cible illégale. Cependant, la capacité peut quand même se résoudre si l'adversaire reste une cible légale (voir ci-dessous).
- Si deux cibles sont choisies pour la dernière capacité de La Cape et l'Épée et qu'une de ces cibles est illégale quand la capacité se résout, elle fait quand même tout ce qu'elle peut faire. Si la créature est encore une cible légale mais que l'adversaire ne l'est pas, l'adversaire ne révèle pas sa main et vous pouvez exiler la créature choisie. Si l'adversaire est une cible légale mais que la créature ne l'est pas, l'adversaire révèle sa main et vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Si toutes les cibles sont illégales, la capacité ne fait rien.

La merveilleuse Guêpe

{1}{U}

Créature légendaire : humain et héros

2/1

Flash

Vol

Piqûre de guêpe — Quand La merveilleuse Guêpe arrive, engagez jusqu'à une créature ciblée. Elle perd toutes ses capacités tant que La merveilleuse Guêpe reste sur le champ de bataille.

- Si La merveilleuse Guêpe quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, la créature ciblée est quand même engagée, mais elle ne perd pas ses capacités.
- Si la créature affectée acquiert une capacité après que l'effet de la dernière capacité de La merveilleuse Guêpe a commencé à s'y appliquer, elle garde cette capacité.

La Pierre de l'esprit

{1}{W}

Artefact légendaire : infinité et pierre

Indestructible

{T} : Ajoutez {W}.

{5}{W}, {T} : Maîtrisez La Pierre de l'esprit. (*Une fois maîtrisée, sa capacité ∞ est active.*)

∞ — Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. 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. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

- Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.

La puissante Thor, Jane Foster

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et dieu et héros

3/3

Vol

À chaque fois que La puissante Thor attaque, exilez jusqu'à une cible non-jeton, artefact ou créature, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire.

À chaque fois qu'un équipement que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. 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.

La Société du serpent

{1}{B}{G}

Créature légendaire : humain et serpent et méchant

3/4

Contact mortel

Parade — Gagnez cinq marqueurs « poison ». (*Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez avec le contact mortel meurt, chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton de son choix.

- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état, qui n'utilise pas la pile. Autrement dit, les joueurs ne peuvent pas y répondre, comme quand un joueur perd la partie parce qu'il a 0 point de vie ou moins.

La Sorcière Rouge

{2}{R}

Créature légendaire : mutant et psychagogue et héros

2/3

Les sorts d'éphémère et de rituel avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {X} de moins à lancer, X étant la force de La Sorcière Rouge.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer si sa valeur de mana est supérieure ou égale à 4. Si c'est le cas, la capacité de La Sorcière rouge s'applique. Sinon, elle ne le fait pas.

La Torche Humaine, Johnny Storm

{2} {R}

Créature légendaire : humain et héros

2/2

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, si vous contrôlez un autre héros, La Torche Humaine inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

Pouvoir — {6} {R} : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur

La Torche Humaine. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- ERRATUM : Dans sa version française imprimée, le texte de la deuxième capacité porte l'erreur « La Torche Humaine inflige 1 blessure à un joueur ciblé » au lieu de « La Torche Humaine inflige 1 blessure à un adversaire ciblé ». Elle apparaît ici dans sa version corrigée.
- Si vous ne contrôlez pas un autre héros quand vous piochez une carte, la capacité de La Torche Humaine ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, la capacité n'a aucun effet. Peu importe que le héros que vous contrôlez au moment où la capacité se résout soit le même que celui que vous contrôliez quand elle s'est déclenchée.

La Veuve Noire, agent double

{1} {W} {B}

Créature légendaire : humain et héros et méchant

3/2

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert l'initiative et la menace jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité de La Veuve Noire ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquant plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.
-

La Veuve Noire, super-espionne

{1}{B}

Créature légendaire : humain et espion et héros

2/1

Menace

À chaque fois que La Veuve Noire inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur La Veuve Noire. Si vous ne le faites pas, vous pouvez lancer la carte non-terrain exilée jusqu'à la fin du tour, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts lancés avec la permission accordée par la dernière capacité de La Veuve Noire. Par exemple, si la carte non-terrain exilée est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

La Vision

{4}

Créature-artefact légendaire : robot et héros

2/5

Vol, vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci —

- *Rayon solaire* — La Vision acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- *Contrôle de densité* — La Vision acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
- *Technopathie* — Piochez une carte.

- Si vous ne pouvez pas légalement choisir un mode parce que tous les trois ont été choisis ce tour-ci, cette occurrence de la capacité est retirée de la pile sans effet.
-

Le Caïd du crime

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et méchant

1/5

Extorsion (*À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.*)

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez avec une endurance supérieure à leur force attribuent un nombre de blessures de combat égal à leur endurance au lieu de leur force.

- Vous pouvez payer {W/B} un maximum d'une fois pour chaque capacité déclenchée d'extorsion. Vous décidez de payer ou non quand la capacité se résout.

- La quantité de points de vie que vous gagnez avec l'extorsion est basée sur la quantité totale de points de vie perdus, mais pas nécessairement sur le nombre de vos adversaires. Par exemple, si le total de points de vie de votre adversaire ne peut pas changer (par exemple parce que ce joueur contrôle un Emperion de platine), vous ne gagnez pas de points de vie.
- La capacité d'extorsion ne cible pas de joueur.
- La dernière capacité de Le Caïd du crime ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d'une créature ».

Les désastreux Démolisseurs

{X} {B} {R}

Créature légendaire : humain et méchant

2/2

Les désastreux Démolisseurs arrivent avec X marqueurs

+1/+1 sur eux.

Quand Les désastreux Démolisseurs arrivent, choisissez jusqu'à X —

- Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.
 - Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.
 - Détruisez un jeton ciblé.
 - Chaque joueur sacrifie une créature de son choix.
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode plus d'une fois pour la dernière capacité de Les désastreux Démolisseurs, même si X est supérieur à 4.
 - Les modes ont toujours lieu dans l'ordre imprimé. Si les deux derniers modes sont choisis et qu'un jeton de créature est détruit par le troisième mode, il n'est pas sur le champ de bataille pour être sacrifié pour le quatrième mode.

Les Dix Anneaux

{8}

Artefact légendaire

La taille maximale de votre main est dix.

Au début de votre étape de fin, si vous avez moins de dix cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

- Votre taille de main maximale est uniquement vérifiée pendant l'étape de nettoyage de votre tour. À tout autre moment, vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes en main.
- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de leur création. Par exemple, si vous mettez le Livre de sorts (un artefact qui dit que vous n'avez pas de taille de main maximale) sur le champ de bataille et que vous mettez ensuite Les Dix Anneaux sur le champ de bataille, votre taille de main maximale sera dix. Cependant, si ces permanents arrivent dans l'ordre inverse, vous n'aurez pas de taille de main maximale.
- Le nombre de cartes que vous finissez par piocher peut être affecté par des effets de remplacement. Par exemple, si vous avez cinq cartes en main au moment où la dernière capacité de Les Dix Anneaux se résout et que vous contrôlez aussi la Réverbération de pensée (un enchantement avec « Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place. »), vous piocherez dix cartes au total.

Loki, dieu de la Tromperie

{1}{U}

Créature légendaire : dieu et ensorceleur et méchant

2/1

À chaque fois qu'un joueur ou qu'un permanent devient la cible d'une capacité que vous contrôlez, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La capacité de Loki se résout avant la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre.

Loki Laufeyson

{1}{R}

Créature légendaire : dieu et ensorceleur et méchant

2/1

{1}, {T} : Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Loki, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Pouvoir — {4}{R} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Loki. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- Comparez la valeur de mana du sort d'éphémère ou de rituel à la force de Loki au moment où vous lancez le sort. Si Loki n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force telle qu'elle était la dernière fois qu'il était sur le champ de bataille.
 - Si le sort a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
 - Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine (comme le travail d'équipe) sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
-

Luke Cage, Power Man

{3}{W}

Créature légendaire : humain et héros

2/5

Peau indestructible — À chaque fois que Luke Cage attaque seul, il gagne +2/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)*

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité de Luke Cage ne se déclenche pas si vous attaquez avec lui et au moins une autre créature et que toutes ces autres créatures sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.
-

Madame Hydra

{2}{B}{R}

Créature légendaire : humain et méchant

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort de méchant, créez un jeton de créature 2/1 noire Méchant avec la menace. *(Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)*

- La capacité de Madame Hydra se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Madame Masque

{4}{B}

Créature légendaire : humain et méchant

3/2

Quand Madame Masque arrive, elle connive. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)*

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/1 noire Méchant avec la menace. *(Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)*

- Madame Masque ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa dernière capacité se déclenche. Tant que vous la contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Miss Marvel, Kamala Khan

{2} {U}

Créature légendaire : mutant et inhumain et héros

1/4

Vigilance, portée

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

Poing géant — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte. Jusqu'à la fin du tour, Miss Marvel acquiert « La force de base de Miss Marvel est égale au nombre de cartes dans votre main. »

- La dernière capacité de Miss Marvel se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
 - La capacité que Miss Marvel s'accorde à elle-même remplace les effets précédents qui établissaient sa force à une valeur spécifique. Sa force change au même moment que le nombre de cartes dans votre main change pendant le tour. Les effets qui modifient sa force autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
-

Mister Hyde, monstre intérieur

{2} {G}

Créature légendaire : humain et méchant

2/2

Au début de votre entretien, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur Mister Hyde.
 - Retirez un marqueur d'une créature que vous contrôlez.
- Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si vous choisissez le deuxième mode, vous ne choisissez pas à quelle créature vous retirez un marqueur avant que la capacité se résolve. Au moment où la capacité se résout, vous devez retirer un marqueur d'une créature que vous contrôlez si vous le pouvez.
-

Misty Knight, héroïne à gage

{1} {R}

Créature légendaire : humain et détective et héros

3/1

{2}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte pour chaque carte dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci.

- Vous piochez une carte pour chaque carte dont vous vous êtes défaussé ce tour-là, même si ces cartes ne sont plus dans votre cimetière au moment où la capacité de Misty Knight se résout
-

Mjöllnir, marteau de Thor

{3} {R}

Artefact légendaire : équipement

Quand Mjöllnir arrive, il inflige 4 blessures à jusqu'à une créature ciblée.

Doublez toutes les blessures que la créature équipée devrait infliger.

Équipement de digne {1} (*Une créature est digne si c'est un non-Méchant légendaire rouge et/ou blanc.*)

{2} {R}, défaussez-vous de cette carte : Elle inflige 2 blessures à chaque créature.

- Dans le rare cas où une créature est équipée avec deux Mjöllnir, toutes les blessures que cette créature devrait infliger sont multipliées par quatre. Un troisième Mjöllnir multiplierait les blessures par huit, et ainsi de suite.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures qu'une source que vous contrôlez devrait infliger — par exemple en en prévenant une partie — le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de Mjöllnir) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Mjöllnir ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement qui est équipée avec Mjöllnir et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.
- L'équipement de digne est une variante du mot-clé équipement. « Équipement de digne [coût] » signifie « [Coût] : attachez cet équipement à une créature non-Méchant légendaire ciblée que vous contrôlez qui est rouge et/ou blanche. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Les effets autres que la capacité d'équipement de digne de Mjöllnir qui font qu'il devient attaché à une créature peuvent l'attacher à une créature qui n'en est pas digne. Par exemple, supposons que vous contrôlez un Mjöllnir qui n'est attaché à rien et un Loki, dieu de la Tromperie (une créature Dieu et Enorceleur et Méchant bleue) avec un Sérum du super-soldat (une aura avec « À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, attachez-lui n'importe quel nombre d'équipements ciblés que vous contrôlez. ») qui lui est attaché. Quand Loki attaque, vous pouvez cibler Mjöllnir avec la capacité du Sérum du super-soldat, et quand cette capacité se résout, Mjöllnir devient attaché à Loki. (Bien sûr, ce n'est pas forcément Loki, mais c'est plus drôle comme ça.)

Moissonneur, légionnaire fatal

{3} {B}

Créature légendaire : humain et méchant

3/4

À chaque fois que le Moissonneur attaque, vous pouvez payer {3} {B}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature ciblée de votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle. (*Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exiliez-la à la place.*)

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Moissonneur au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {3} {B} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que le Moissonneur ou que l'une des autres créatures attaquant attaque.
- Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante.

Monica Rambeau

{2} {W}

Créature légendaire : humain et héros

3/3

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

{2} {R} {W} {W} : Transformez Monica Rambeau.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

Photon, lumière vivante

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

Créature légendaire : élémental et héros

4/4

Vol, défense talismanique, prouesse

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

- La dernière capacité de Photon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Moon Girl et Devil le Dinosaur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et dinosaure et héros

2/2

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, jusqu'à la fin du tour, la force et l'endurance de base de Moon Girl et Devil le Dinosaur deviennent 6/6 et ils acquièrent le piétinement.

À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez arrive, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Moon Girl et Devil le Dinosaur ne doivent pas nécessairement avoir été sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que leur première capacité se déclenche. Tant que vous les contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
- La première capacité de Moon Girl et Devil le Dinosaur remplace les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance de Moon Girl et Devil le Dinosaur à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient leur force et leur endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

Mort à nos ennemis

{2}{R}

Enchantement : manigance

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez, engagé, un jeton Trésor et mettez un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le quatrième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, il inflige 7 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la dernière capacité de Mort à nos ennemis au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez Mort à nos ennemis de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
 - Vous choisissez combien de cibles la capacité déclenchée réflexive a et comment les blessures sont réparties entre les cibles au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.
 - Si deux cibles sont choisies pour la capacité déclenchée réflexive et qu'une des cibles est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même mais aucune blessure n'est infligée à la cible illégale. Si toutes les cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas.
-

Namor le Prince des mers

{1}{U}{U}

Créature légendaire : mutant et ondin et méchant

*/4

Vol

La force de Namor est égale au nombre d'ondins que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature avec au moins un symbole de mana bleu dans son coût de mana, créez autant de jetons de créature 1/1 bleue Ondin.

- La capacité qui définit la force de Namor fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- La dernière capacité de Namor se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Nick Fury, agent du S.H.I.E.L.D.

{W}

Créature légendaire : humain et espion et héros

2/1

Pouvoir — {W}{U}{B}{R}{G} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Nick Fury, puis regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de héros, d'équipement ou de véhicule parmi elles. Si c'est une carte recto-verso, vous pouvez la transformer. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- Si la carte que vous avez mise sur le champ de bataille avec la capacité de pouvoir de Nick Fury est une carte recto-verso, elle arrive avec son recto face visible (avec une exception ; voir ci-dessous). Les capacités « arrive » que ce permanent a sur son recto se déclenchent quand il arrive. Une fois que vous choisissez ou non de transformer ce permanent et de mettre le reste des cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire, ces capacités (et les autres capacités qui se sont déclenchées pendant ce processus) sont mises sur la pile.
 - Si la carte que vous avez mise sur le champ de bataille avec la capacité de pouvoir de Nick Fury est une carte recto-verso avec diurne (une capacité de l'extension *Innistrad : chasse de minuit*) sur son recto, elle arrive avec son verso face visible si c'est la nuit. Vous ne pourrez pas la transformer dans ce cas.
-

Ninja de la Main

{2} {B}

Créature : humain et ninja et méchant

2/2

Contact mortel

Pouvoir — {4} {B} : Chaque adversaire se défaisse d'une carte. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- La capacité de pouvoir du Ninja de la Main ne le cible pas lui-même. S'il n'est plus sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résout, chaque adversaire se défaisse quand même d'une carte.
-

Oiseau Moqueur, agente de talent

{3} {W}

Créature légendaire : humain et espion et héros

2/2

Double initiative

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur Oiseau Moqueur.

- La dernière capacité d'Oiseau moqueur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Okoye, cheffe des Dora Milaje

{3} {W}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

3/2

Quand Okoye arrive, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Les jetons de créature attaquant que vous contrôlez ont l'initiative.

- Si un jeton de créature attaquant que vous contrôlez inflige des blessures de combat d'initiative et ensuite perd l'initiative avant que les blessures de combat normales ne soient infligées (peut-être parce qu'Okoye quitte le champ de bataille, ce jeton n'inflige pas non plus de blessures de combat normales, à moins qu'il n'ait la double initiative pour une raison quelconque.
-

Opale, maîtresse sévère

{3} {B}

Créature légendaire : humain et docteur et méchant

2/4

Vol

À chaque fois que vous vous défaissez d'une carte, vous pouvez exiler cette carte depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la dernière capacité d'Opale. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Origine des Vengeurs

{1}{W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez-le après III.)

I — Regard 2.

II — Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Héros avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre main. Si vous ne le faites pas, piochez une carte.

III — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Quête de Vision

{X}{U}{R}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature-artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Si X est supérieur ou égal à 4, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

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

Particules Pym

{U}

Rituel

Une créature ciblée acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Particules Pym essaient de se résoudre, elles ne se résolvent pas et aucun de leurs effets n'ont lieu. Vous ne piochez pas de carte.
-

Perte de pouvoir

{2} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante.

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

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Perte de pouvoir essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Piégré dans la glace

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand cette aura arrive, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée perd toutes ses capacités et ne peut pas devenir dégagée.

- Si le coût d'une capacité ou le coût supplémentaire d'un sort requiert de dégager une créature enchantée avec Piégé dans la glace, ce coût ne peut pas être payé. Si la résolution d'un sort ou d'une capacité indique qu'un joueur peut dégager cette créature, ce joueur ne peut pas choisir de le faire.
- Si un effet de remplacement permet à un joueur de modifier ou de remplacer un événement en dégageant une créature enchantée avec Piégé dans la glace, ce joueur peut appliquer cet effet de remplacement, mais la créature ne se dégage pas. Si l'événement d'origine est entièrement remplacé, l'événement d'origine n'aura pas lieu.

Prison de toile

{2} {W}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

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

Quake, agent du S.H.I.E.L.D.

{2} {W}

Créature légendaire : inhumain et espion et héros

3/3

Plaquage sismique — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, engagez une cible, créature ou terrain.

- La capacité de Quake se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Rayon répulseur

{3} {R}

Rituel

Travail d'équipe 2 (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2.*)

Le Rayon répulseur inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été lancé avec le travail d'équipe, il inflige aussi 2 blessures au contrôleur de cette créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Rayon répulseur essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée.
-

Réacteur Arc

{5}

Artefact

Improvisation (*Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

Cet artefact arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C} {C} {C}.

- L'improvisation ne change pas le coût ou la valeur de mana d'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. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé.
- Comme l'improvisation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée avec des coûts alternatifs.
- L'improvisation ne peut pas payer pour les symboles de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} dans le coût total d'un sort.
- L'improvisation ne peut pas être utilisée pour payer autre chose que le coût de lancement du sort. Par exemple, elle ne peut pas être utilisée dans la résolution d'une capacité qui dit « Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. »
- Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact sera engagé quand vous paierez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour l'improvisation.
- Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s'appliquer, à moins que ces capacités ne l'indiquent.
- Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.

Réécrire l'histoire

{2} {U}

Enchantement : manigance

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez devient engagée, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte et mettez un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le quatrième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, renvoyez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la dernière capacité de Réécrire l'histoire au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez Réécrire l'histoire de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Repaire de méchant

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de méchant ou activer une capacité d'une source Méchant.

{3}, {T} : Un méchant ciblé que vous contrôlez connive. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

- Une « source Méchant » est n'importe quel objet avec le type de créature méchant. Cela veut dire que vous pourriez dépenser le mana pour activer une capacité d'un permanent avec le changelin (une capacité mot-clé qui donne tous les types de créature) ou d'une carte de méchant dans votre main ou votre cimetière, par exemple.

Reptil, dinomorphe

{G}

Créature légendaire : humain et héros

1/2

Brontosauure — {3} : Jusqu'à la fin du tour, Reptil devient un dinosaure et héros avec une force et une endurance de base de 3/5 et acquiert la vigilance et la portée.

Tyrannosauure — {6} : Jusqu'à la fin du tour, Reptil devient un dinosaure et héros avec une force et une endurance de base de 6/6 et acquiert le piétinement.

- Les capacités de Reptil remplacent 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 sa force et son endurance autrement ainsi que les marqueurs +1/+1, s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet.

- Si vous parvenez à activer les deux capacités au même tour, la dernière à se résoudre détermine la force et l'endurance de base de Reptil (nous vous recommandons 6/6), mais quel que soit le cas, il a la vigilance, la portée et le piétinement, et ce n'est plus un humain.

Robot d'assaut d'HYDRA

{1}{R}

Créature-artefact : robot et méchant

1/3

À chaque fois qu'un autre méchant et/ou artefact que vous contrôlez arrive, cette créature inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

- Si un méchant qui est aussi un artefact que vous contrôlez arrive, la capacité du Robot d'assaut d'HYDRA ne se déclenche qu'une seule fois.

Roi T'Challa

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et noble et héros

3/2

Flash

À chaque fois qu'un joueur pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous piochez une carte.

{4}{W}{U} : Transformez le Roi T'Challa. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

La Panthère Noire, espoir persistant

{4}{W}{U}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

3/3

Flash

Double initiative

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à La Panthère Noire.

À chaque fois que la Panthère Noire inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Le Roi T'Challa ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa deuxième capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

S'emparer du royaume

{1}{G}

Enchantement : manigance

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez et un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le quatrième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur « indestructible » sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).
- Si la cible de la capacité de toucheterre est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez de marqueurs sur rien.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de S'emparer du royaume au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez S'emparer du royaume de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Scientifique suprême d'A.I.M

{U}{B}

Créature légendaire : humain et scientifique et méchant

2/2

Payez 2 points de vie : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une source artefact. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. N'activez cette capacité que pendant votre tour et qu'une seule fois par tour. (*Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.*)

- La source de la copie de la capacité de la Scientifique suprême d'A.I.M est la même que la source de la capacité originale.
- 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 contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

- La capacité de la Scientifique suprême d'A.I.M. cible une capacité activée ou déclenchée qui est sur la pile et crée au moins une occurrence supplémentaire de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir de capacités à un objet.
 - Une « source artefact » est un permanent, un sort ou une carte dans n'importe quelle zone avec le type de carte « artefact ». Par exemple, la capacité de la Scientifique suprême d'A.I.M. peut cibler une capacité de recyclage que vous avez activée si la carte défaussée est une carte d'artefact.
 - Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette première capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la première capacité et la copie. Par exemple, si la première capacité de la Lentille extraplanaire de l'extension *Mirrodin* (« Quand cet artefact arrive, vous pouvez exiler un terrain ciblé que vous contrôlez. ») est copié et que deux terrains sont exilés, la deuxième capacité de la Lentille extraplanaire (« à chaque fois qu'un terrain du même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. ») se déclenche à chaque fois qu'un terrain du même nom qu'une des cartes exilées est engagée pour du mana.
 - La capacité de la Scientifique suprême d'A.I.M. peut copier n'importe quelle capacité activée ou déclenchée sur la pile, pas seulement celles qui ont des cibles.
 - Créer une copie d'une capacité activée ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur active une capacité.
 - Les capacités qui indiquent qu'une capacité déclenchée se déclenche plusieurs fois supplémentaires ne s'appliquent pas à la copie d'une capacité déclenchée.
 - La copie se résout avant la capacité d'origine.
 - La copie aura les mêmes cibles que 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. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
 - Si la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été activée, la copie a la même valeur de X.
 - Si la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les capacités qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts d'activation pour la copie. Cependant, les effets basés sur ces coûts qui ont été payés pour la capacité d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
 - Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Notamment, si une capacité déclenchée demande à son contrôleur de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie si vous souhaitez le payer.
-

Secret Invasion

{1} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, exiliez jusqu'à une créature ciblée autre que la créature enchantée jusqu'à ce que cette aura quitte le champ de bataille. La créature enchantée devient une copie de cette créature jusqu'à ce que cette aura quitte le champ de bataille.

La créature enchantée a parade {2}.

- Si Secret Invasion quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée et la créature enchantée ne devient pas une copie de la créature ciblée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Quand la capacité déclenchée de Secret Invasion se résout, la créature enchantée copie exactement ce qui est imprimé sur la créature ciblée et rien d'autre (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait qu'il soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée est un jeton, la créature enchantée copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si la créature copiée copie autre chose, la créature enchantée devient une copie de ce que cette créature a copié.
- Quand la créature enchantée devient une copie de la créature ciblée, elle n'arrive pas sur le champ de bataille et elle ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.

Sentry, le gardien doré

{3} {W}

Créature légendaire : humain et héros

5/5

Vol, vigilance, indestructible

Quand Sentry arrive, un adversaire ciblé crée Le Néant, un jeton de créature légendaire 5/5 noire Horreur et Méchant avec le vol, l'indestructible et « Le Néant attaque à chaque combat si possible ».

- Si Le Néant ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-là sous le contrôle de son contrôleur), 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.
-

Sérum du super-soldat

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a l'initiative et la vigilance, et est un soldat légendaire en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, attachez-lui n'importe quel nombre d'équipements ciblés que vous contrôlez.

- Si la créature enchantée quitte le champ de bataille avant que la dernière capacité du Sérum du super-soldat ne se résolve, rien n'arrive aux équipements qu'elle ciblait. S'ils étaient déjà attachés à d'autres créatures, ils restent attachés à ces créatures.
-

Serviteur du mal

{2}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un méchant avec une valeur de mana supérieure à celle de cette créature, acquérez le contrôle de cette créature jusqu'à la fin de votre prochain tour à la place. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Shang-Chi, maître du kung-fu

{1}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

2/2

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités de sources créature.

- La première capacité de Shang-Chi ne donne pas la célérité aux créatures, et elle ne vous laisse pas attaquer avec elles comme si elles avaient la célérité. Cependant, vous pourrez activer des capacités avec {T} dans leur coût d'activation dès que des créatures avec de telles capacités arrivent sous votre contrôle.
 - Une « source créature » est un objet avec le type de carte « créature ». Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'une carte de créature dans votre main ou dans votre cimetière.
-

Shuri, inventeuse wakandaïse

{1} {U}

Créature légendaire : humain et artificier et héros

2/1

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'un deuxième artefact ciblé que vous contrôlez excepté qu'il n'est pas légendaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Hormis l'exception notée ici, le premier artefact ciblé copie exactement ce qui était imprimé sur le deuxième artefact ciblé et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si l'artefact copié est un jeton, le premier artefact ciblé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si l'artefact copié copie autre chose, le premier artefact ciblé devient une copie de ce que ce permanent copiait.
- Quand le premier artefact ciblé devient une copie du deuxième artefact ciblé, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si l'un des artefacts ciblés est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Shuri essaie de se résoudre, elle n'a aucun effet. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas.

Soif de connaissance

{2} {U}

Éphémère

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

- Vous pouvez vous défausser d'une carte d'artefact ou de deux cartes qui peuvent être ou non des artefacts. Si vous voulez vraiment le faire, vous pouvez vous défausser de deux cartes d'artefact.
-

Soldat de l'hiver, assassin glacial

{W}{B}

Créature légendaire : humain et assassin et méchant

2/2

Vigilance, menace

Le Soldat de l'hiver gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

{3}{W}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle. Puis vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Sortilège magique

{2}{R}

Rituel : arcane

Exilez toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Speed, jeune Vengeur

{1}{R}

Créature légendaire : mutant et héros

2/2

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, une créature avec la célérité ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

- La dernière capacité de Speed se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Speed au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {1} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
- Une fois qu'une créature avec la célérité a été légalement bloquée par une créature sans la célérité, la dernière capacité de Speed ne peut pas rendre ce blocage illégal.

Speedball, nouveau guerrier

{2} {U/R}

Créature légendaire : humain et héros

2/2

À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui cible Speedball, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ce sort.

- La capacité de Speedball se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).

Spider-Man, à la rescousse

{2} {G/W}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

3/2

Flash

Vigilance, portée

Personne ne meurt ! — Quand Spider-Man arrive, vous pouvez l'engager. Quand vous faites ainsi, une autre créature non-attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Spider-Man au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous engagez Spider-Man de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Spider-Woman, agent secret

{3} {W/U}

Créature légendaire : araignée et humain et espion et

héros

1/4

Flash

Quand Spider-Woman arrive, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne peut pas devenir dégagée tant que vous contrôlez Spider-Woman.

- Si le coût d'une capacité ou un coût supplémentaire d'un sort nécessite de dégager une créature qui ne peut pas devenir dégagée à cause de l'effet de la dernière capacité de Spider-Woman, ce coût ne peut pas être payé. Si la résolution d'un sort ou d'une capacité indique qu'un joueur peut dégager cette créature, ce joueur ne peut pas choisir de le faire.
 - Si un effet de remplacement permet à un joueur de modifier ou de remplacer un événement en dégagant une créature qui ne peut pas devenir dégagée à cause de l'effet de la dernière capacité de Spider-Woman, ce joueur peut appliquer cet effet de remplacement, mais la créature ne se dégage pas. Si l'événement d'origine est entièrement remplacé, l'événement d'origine n'aura pas lieu.
-

Stature, héroïne à taille variable

{U}

Créature légendaire : humain et héros

1/1

Stature ne peut pas être bloquée si sa force est inférieure ou égale à 1.

Pouvoir — {X}{U}{U} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur Stature. *(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- Une fois que Stature a été bloquée, réduire sa force à 1 ou moins ne le fait pas devenir non-bloquée.
-

Stratagème du décepteur

{3}{U}

Rituel

Le propriétaire d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle la met dans sa bibliothèque en deuxième position à partir du dessus ou au-dessous. Puis jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez connive. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)*

- Le propriétaire du permanent choisit de le mettre dans sa bibliothèque en deuxième position à partir du dessus ou au-dessous. Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque ce sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de ce permanent met toutes les cartes en deuxième position à partir du dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix et n'a pas besoin de révéler cet ordre.
-

Super-Adaptoïde

{2}

Créature-artefact légendaire : robot et méchant

*/2

La force du Super-Adaptoïde est égale au nombre de créatures légendaires que vous contrôlez.

À chaque fois que le Super-Adaptoïde arrive ou attaque, choisissez une autre créature ciblée. Si cette créature a la célérité et que le Super-Adaptoïde ne l'a pas, mettez un marqueur « célérité » sur le Super-Adaptoïde. Faites de même pour le vol, l'initiative, la double initiative, le contact mortel, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

- La capacité qui définit la force du Super-Adaptoïde fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Swordsman, vaurien à la lame acérée

{1} {B}

Créature légendaire : humain et héros et méchant

2/2

À chaque fois qu'un autre méchant que vous contrôlez arrive, attachez jusqu'à un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez attaque, elle connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Si vous choisissez un équipement ciblé pour la première capacité, et qu'une des cibles est illégale au moment où cette capacité essaie de se résoudre, l'équipement ne bouge pas. S'il est déjà attaché à une créature, il y reste attaché.
-

Taskmaster, imitateur mercenaire

{2} {U} {B}

Créature légendaire : humain et mercenaire et méchant

3/5

Réflexes photographiques — Au début de votre première phase principale, jusqu'à votre prochain tour, Taskmaster devient une copie de jusqu'à une cible, créature sur le champ de bataille ou carte de créature dans un cimetière, excepté que son nom est Taskmaster, imitateur mercenaire et que c'est une créature légendaire Humain et Mercenaire et Méchant.

- Excepté les exceptions listées, Taskmaster copie exactement ce qui était imprimé sur la créature ou la carte ciblée et rien d'autre (à moins que ce permanent ne copie autre chose ou qu'il soit un jeton, voir ci-dessous). S'il copie une créature, il ne copie pas le fait qu'elle soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.

S'il copie une carte dans un cimetière, il ne copie pas les informations concernant l'objet qu'était cette carte avant qu'elle ne soit mise dans un cimetière.

- Si la créature copiée est un jeton, Taskmaster copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
- Si la créature copiée copie autre chose, Taskmaster devient une copie de ce que ce permanent copiait.
- Quand Taskmaster devient une copie de la créature ou de la carte ciblée, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si la cible est illégale au moment où la capacité de Taskmaster essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Thanos, le Titan fou

{R}{W}{B}

Créature légendaire : éternel et méchant

4/4

Contact mortel, lien de vie

Pouvoir — {C}{W}{U}{B}{R}{G} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Thanos. Choisissez pair ou impair.

Détruisez chaque autre créature avec une valeur de mana de la qualité choisie. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci. Zéro est pair.*)

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

Thor, God of Thunder

{3}{R}{R}

Créature légendaire : dieu et guerrier et héros

5/5

Vol

Quand Thor arrive, exilez une carte d'équipement, d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière.

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

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Thor inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de rituel, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
- La dernière capacité de Thor se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Tigra, furie féline

{1}{G}

Créature légendaire : chat et humain et héros

2/1

Flash

Piétinement

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

- La dernière capacité de Tigra se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Si Tigra subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Tigre Blanc, Ava Ayala

{1}{G}

Créature légendaire : humain et héros

2/2

Pouvoir — {5}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Tigre Blanc et créez Le Dieu tigre, un jeton de créature légendaire 4/4 verte Chat et Dieu avec « Le Dieu tigre ne peut pas être bloqué par plus d'une créature. » (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- La capacité de pouvoir de Tigre Blanc ne la cible pas elle-même. Si elle n'est plus sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résout, vous créez quand même Le Dieu tigre.
-

Tornade, chevaucheuse des vents
{1}{G}{W}{W}
Créature légendaire : mutant et héros
4/4
Vol

Les créatures avec le vol ne peuvent pas vous attaquer ou bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible au moins une créature, ces créatures acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de Tornade se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Tour des Vengeurs

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de héros ou activer une capacité d'une source Héros.

{4}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de héros parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

- Une « source Héros » est un objet qui a le type de créature héros. Cela veut dire que vous pourriez dépenser le mana pour activer une capacité d'un permanent avec le changelin (une capacité mot-clé qui donne tous les types de créature) ou une carte de héros dans votre main ou votre cimetière, par exemple.
-

Triomphe politique

{W}

Enchantement : manigance

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, regard 1 et mettez un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le quatrième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le, piochez une carte et mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si le Triomphe politique n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, vous ne pouvez pas le sacrifier, mais les autres effets ont quand même lieu. Vous piochez une carte et vous mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
-

Trop maléfique pour rester mort

{2} {B}

Rituel

Travail d'équipe 4 *En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4.)*

Choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Si ce sort a été lancé avec le travail d'équipe, à la place choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Renvoyez la carte choisie sur le champ de bataille.

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

Ultron, malveillance artificielle

{3}

Créature-artefact légendaire : robot et méchant

2/4

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton que vous contrôlez arrive, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui en est une copie. Si le jeton n'est pas une créature, il devient une créature 2/2 Robot et Méchant en plus de ses autres types.

- Le jeton créé par la dernière capacité d'Ultron copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté. Si c'est un équipement, il n'est attaché à rien.
- Si l'artefact copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cet artefact copiait, avec l'exception listée.
- Les capacités d'arrivée de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cet artefact] arrive » ou « [cet artefact] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si le jeton n'est pas une créature, il ne devient pas un Robot et Méchant 2/2 avant qu'il ne soit arrivé sur le champ de bataille. Dans ce cas, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive ne se déclenchent pas quand ce jeton arrive.

Unité de reconnaissance H.E.R.B.I.E.

{4}

Créature-artefact : robot et éclaireur

2/1

Vol

Quand cette créature arrive, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la dernière capacité de l'Unité de reconnaissance H.E.R.B.I.E. ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille de cette manière même si vous avez déjà joué un terrain pour le tour.
-

Vengeurs, rassemblement !

{4} {W}

Enchantement

Flash

Les héros que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez attaqué avec un héros ce tour-ci ou qu'un héros est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, piochez une carte.

- La dernière capacité vérifie au moment où chaque étape de fin commence si vous avez attaqué avec un héros ce tour-ci ou si un héros est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci. Si aucune de ces conditions n'est remplie, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas mettre de héros sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant cette étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
 - Le héros qui a attaqué ou qui est arrivé sur le champ de bataille plus tôt pendant le tour ne doit pas nécessairement être encore sur le champ de bataille ou sous votre contrôle au moment où l'étape de fin commence. Par exemple, si vous attaquez avec un héros et qu'il meurt au combat (probablement héroïquement), la capacité déclenchée de Vengeurs, rassemblement ! se déclenche quand même.
-

Vengeurs désassemblés

{1} {R} {R}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Vengeurs désassemblés inflige 3 blessures à chaque créature.
 - Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
- Si le deuxième mode a été choisi et que le terrain ciblé est une cible illégale au moment où Vengeurs désassemblés essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée même si le premier mode a été choisi, et le contrôleur du terrain ne cherche pas de carte de terrain de base. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur cherche une carte de terrain de base.
-

Vif-Argent, éclair impétueux

{R}

Créature légendaire : mutant et héros

1/1

Si Vif-Argent, éclair impétueux est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Célérité

Pouvoir — {4} {R} : Mettez un marqueur +1/+1 et un marqueur « double initiative » sur Vif-Argent. *(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

Viv Vision, synthozoïde adolescente

{3}

Créature-artefact légendaire : robot et héros

2/2

Vol

Sens cybernétiques — À chaque fois que Viv Vision attaque, piochez une carte si sa force est supérieure ou égale à 4.

Pouvoir — {7} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Viv Vision. *(N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- La deuxième capacité de Viv Vision se déclenche quelle que soit sa force. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité normalement, peut-être en essayant d'augmenter ou de réduire sa force. La capacité vérifie la force de Viv Vision uniquement au moment où elle se résout pour voir si vous piochez une carte.
- Si Viv Vision n'est plus sur le champ de bataille quand sa deuxième capacité se résout, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer si vous piochez une carte ou non.

Voiture volante Du S.H.I.E.L.D.

{2} {U}

Artefact : véhicule

3/3

Flash

Vol

Quand ce véhicule arrive, exiliez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Pilotage 1

- 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 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.

War Machine, héritage d'Iron Man
 {2} {R/W}
 Créature-artefact légendaire : humain et héros
 1/3
 Vol
 Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force de War Machine.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la dernière capacité de War Machine se résout.
- Si War Machine n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Whiplash, ingénieur vengeur
 {B}
 Créature légendaire : humain et artificier et méchant
 2/2
 Whiplash arrive engagé.
 À chaque fois que Whiplash attaque, s'il est équipé, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre d'équipements qui lui sont attachés.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Whiplash se résout.
- Si Whiplash n'est plus sur le champ de bataille quand sa dernière capacité déclenchée se résout, utilisez le nombre d'équipements qui lui étaient attachés au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Wiccan, magicien montant
 {4} {U}
 Créature légendaire : mutant et psychagogue et héros
 4/4
 Vol
 À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, exilez un autre permanent non-terrain, non-jeton ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- La dernière capacité de Wiccan se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.

Wolverine, combattant féroce

{2} {R} {G}

Créature légendaire : mutant et berserker et héros

3/5

Célérité

Quand Wolverine arrive, il se bat contre jusqu'à une autre créature ciblée.

Si des blessures devaient être infligées à Wolverine, à la place ces blessures sont infligées, mais toutes les autres blessures qui lui ont déjà été infligées sont guéries.

- La dernière capacité de Wolverine est un effet de remplacement. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Pour guérir des blessures d'un permanent, retirez toutes les blessures qui sont actuellement marquées sur lui.

Wonder Man, héros d'Hollywood

{3} {R} {R}

Créature légendaire : humain et artiste et héros

4/4

Vol

Chaque capacité de pouvoir des permanents que vous contrôlez peut être activée une fois supplémentaire.

Pouvoir — {5} {R} {R} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Wonder Man. *(N'activez chaque capacité de pouvoir... qu'une seule fois ? Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.)*

- La deuxième capacité de Wonder Man s'applique à sa propre capacité de pouvoir en plus des capacités de pouvoir d'autres permanents que vous contrôlez.
- Tant que vous contrôlez Wonder Man, vous pouvez activer chaque capacité de pouvoir des permanents que vous contrôlez deux fois au lieu d'une. Ceci ne change pas, même si Wonder Man quitte le champ de bataille et qu'une nouvelle occurrence de Wonder Man arrive sous votre contrôle. Par exemple, supposons que vous activiez la capacité de pouvoir de Stature deux fois, que Wonder Man meure et que vous lanciez ensuite un autre Wonder Man. Vous ne pouvez pas activer la capacité de pouvoir de Stature à nouveau.
- Wonder Man est légendaire, mais si vous trouvez un moyen d'en contrôler deux, vous pouvez activer les capacités de pouvoir des permanents que vous contrôlez deux fois supplémentaires. Contrôler trois Wonder Man vous permettra de le faire trois fois supplémentaires, et ainsi de suite.

Yellowjacket, maraudeur sans cœur
{1}{B}
Créature légendaire : humain et gredin et méchant
1/2
Vol
À chaque fois qu'un autre méchant que vous contrôlez arrive, Yellowjacket gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

NOTES SUR DES CARTES SOURCE SANS BORDURE MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES

Affrontement final
{W}
Éphémère
Impétuosité
+ {1} — Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités jusqu'à la fin du tour.
+ {1} — Choisissez une créature que vous contrôlez. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
+ {3}{W}{W} — Détruisez toutes les créatures.

- « Impétuosité » signifie « Choisissez un mode ou plus. En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez les coûts associés à ces modes. »
- Chaque coût supplémentaire et mode associé dans l'encadré de texte est aussi précédé d'un +. Ces symboles n'ont pas non plus de signification de règle et servent uniquement à rappeler aux joueurs que les coûts listés sont des coûts supplémentaires.
- Vous devez choisir au moins un des modes listés et payer son coût supplémentaire associé pour lancer un sort avec l'impétuosité.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort avec l'impétuosité. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Quels que soient les modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode plus d'une fois.
- La valeur de mana d'un sort avec l'impétuosité est uniquement déterminée par son coût de mana (dans le coin supérieur droit de la carte). Peu importe quels modes vous choisissiez ou quels coûts supplémentaires vous payez, y compris les coûts supplémentaires imposés par d'autres effets.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution du sort.
- Si un sort avec l'impétuosité est copié, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de choisir de nouvelles cibles. Vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.

- Si un effet vous permet de lancer un sort avec l'impétuosité « sans payer son coût de mana », vous devez quand même choisir au moins un mode et payer les coûts supplémentaires associés.

Annonciateur des mers

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

Les terrains non-base sont des îles.

- Si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher.
- Si un terrain non-base a une capacité qui fait qu'il arrive engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont un terrain arrive ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive, comme celle de Vésuva ou de la Caverne des âmes.
- Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu'ils avaient. Ils acquièrent le type de terrain île et la capacité « {T} : Ajoutez {U}. »
- L'Annonciateur des mers n'affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain de base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire, et les terrains ne s'appellent pas « Île ».
- Si l'Annonciateur des mers perd ses capacités, il continue à transformer les terrains non-base en îles. Ceci est dû au fait que les effets qui changent les sous-types sont appliqués avant de prendre en considération les effets qui retirent des capacités, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont commencé.

Archange de Thiune

(Nom alternatif : *Marvel, envoyée céleste*)

{3}{W}{W}

Créature : ange

3/4

Vol, lien de vie

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

- Si une créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de la capacité de l'Archange de Thiune à temps pour la sauver.
- La dernière capacité de l'Archange de Thiune se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
-

Aucune pitié

{2} {B} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

- La capacité d'Aucune pitié se déclenche à chaque fois que n'importe quelle créature, y compris des créatures que vous contrôlez, vous inflige des blessures, pas seulement des blessures de combat.
-

Aurelia, la Meneuse de guerre

(Nom alternatif : Monica, la merveilleuse)

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

Créature légendaire : ange

3/4

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que Monica attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- La dernière capacité d'Aurélia ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
-

Captain America, premier Vengeur

{R} {W} {U}

Créature légendaire : humain et soldat et héros

4/4

Lancer... — {3}, détachez un équipement de Captain America : Il inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cet équipement, réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

... Attraper — Au début du combat pendant votre tour, attachez jusqu'à un équipement ciblé que vous contrôlez à Captain America.

- Vous choisissez les cibles et la manière dont les blessures sont réparties au moment où vous activez la première capacité de Captain America. Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.
 - Si certaines des cibles de la première capacité de Captain America deviennent illégales, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.
-

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l'exil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
 - Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.
-

Combat à mort

{R} {W}

Éphémère

Détruisez toutes les créatures bloqueuses et toutes les créatures bloquées.

- Une « créature bloqueuse » est une créature qui a été déclarée comme bloqueur pour ce combat, ou une créature qui a été mise sur le champ de bataille bloquant pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature bloqueuse jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si la créature ou les créatures qu'elle bloquait ne sont plus sur le champ de bataille ou ont déjà quitté le combat d'une manière ou d'une autre.
 - Une « créature bloquée » est une créature attaquante qui a été bloquée par une créature pendant ce combat, ou qui est devenue bloquée à cause d'un sort ou d'une capacité pendant ce combat. À moins que la créature attaquante ne quitte le combat, elle continue d'être une créature bloquée jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si la créature ou les créatures qui la bloquaient ne sont plus sur le champ de bataille ou ont déjà quitté le combat d'une manière ou d'une autre.
 - Les créatures attaquantes qui n'ont pas été bloquées ne sont pas affectées par le Combat à mort.
 - Si le Combat à mort est lancé avant que les bloqueurs ne soient déclarés ou après que le combat s'est terminé, il ne fait rien.
-

Cor d'avidité

{3}

Artefact

À chaque fois qu'un joueur joue un terrain, ce joueur pioche une carte.

- La capacité du Cor d'avidité se déclenche à chaque fois qu'un joueur joue un terrain en utilisant l'action spéciale de jouer un terrain. Les terrains qui arrivent sous le contrôle d'un joueur à cause d'effets autres que l'action spéciale de jouer un terrain ne provoquent pas le déclenchement de la capacité du Cor d'avidité.
-

Croissance morceleuse

{G/W} {G/W}

Éphémère

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez.

- Peupler signifie choisir un jeton de créature que vous contrôlez et créer un jeton qui est une copie de ce premier jeton de créature.
- Peupler ne cible pas le jeton de créature que vous copiez. Vous choisissez ce jeton de créature au moment où vous effectuez l'action de peupler. Vous pouvez choisir n'importe quel jeton de créature que vous contrôlez. Si un sort ou une capacité fait que vous créez un jeton de créature puis vous instruit de peupler, vous pouvez choisir de copier le jeton que vous venez de créer, ou vous pouvez choisir de copier un autre jeton de créature que vous contrôlez.
- Si vous choisissez de copier un jeton de créature qui est une copie d'une autre créature, le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques de ce que le jeton original copie.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée du jeton copié se déclenchent quand le nouveau jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » du jeton copié fonctionnent aussi.
- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.

Croissance surnaturelle

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

Enchantement

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Pour doubler la force et l'endurance d'une créature, cette créature gagne $+X/+Y$, X étant la force de cette créature et Y son endurance au moment où la capacité de la Croissance surnaturelle se résout.

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez cet enchantement, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

- La capacité de la Défense du cœur de la forêt vérifie si un adversaire contrôle au moins trois créatures au moment où votre entretien commence. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si c'est le cas, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si aucun de vos adversaires ne contrôle au moins trois créatures à ce moment-là, la capacité ne fait rien. L'adversaire qui contrôle au moins trois créatures au moment où la capacité se résout ne doit pas nécessairement être le même adversaire qui contrôlait au moins trois créatures au moment où elle s'est déclenchée.
- Si la Défense du cœur de la forêt quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, la capacité se résout normalement.

Dernier acte

{4} {B} {B}

Rituel

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les planeswalkers.
- Détruisez toutes les batailles.
- Exilez tous les cimetières.
- Chaque adversaire perd tous ses marqueurs.

- Si vous choisissez plus d'un mode pour le Dernier acte, vous effectuez les actions dans l'ordre spécifié.
- Les marqueurs que les joueurs peuvent avoir incluent les marqueurs « énergie », les marqueurs « expérience », les marqueurs « poison », les marqueurs « radiation » et les marqueurs « ticket ».

Distorsion chaotique

{2} {R}

Éphémère

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

- Le propriétaire d'un jeton est le joueur sous le contrôle duquel le jeton a été mis sur le champ de bataille. Si un jeton est mélangé dans la bibliothèque d'un joueur de cette manière, ce joueur mélange avant de révéler la carte du dessus de cette bibliothèque.
- Si le permanent est une cible illégale au moment où la Distorsion chaotique essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune bibliothèque n'est mélangée et aucune carte n'est révélée.
- Une carte de permanent est une carte avec au moins un des types de carte suivants : artefact, bataille, créature, enchantement, terrain ou planeswalker.
- Si la carte révélée est une carte de permanent mais qu'elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille (par exemple parce que c'est une aura sans rien à enchanter), elle reste au-dessus de cette bibliothèque.
- Si la carte révélée n'est pas une carte de permanent, elle reste au-dessus de cette bibliothèque.

Émancipation ardente

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

Enchantement

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le triple de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

- Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier la manière dont les blessures devraient être infligées à un permanent ou à un joueur, le joueur ou le contrôleur du permanent choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.
-

Épée d'Eau et de Feu

(Nom alternatif : Bouclier patriotique)

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, cet équipement inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

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

- « Rebond » signifie « Si ce sort a été lancé depuis votre main, à la place de le mettre dans votre cimetière au moment où il se résout, exilez-le et, au début de votre prochain entretien, vous pourrez 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.

Évasion dans les friches

{3} {R} {G}

Rituel

Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

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

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

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

Événement d'extinction

{3} {B}

Rituel

Choisissez pair ou impair. Exilez chaque créature avec une valeur de mana de la qualité choisie.

- Vous choisissez pair ou impair pendant la résolution de l'Événement d'extinction. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où les créatures disparaissent.
- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana (et donc la même valeur de mana) que cet objet.

Exposé libre

{2} {U}

Rituel

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain de sa main.

- Le joueur dont c'est le tour choisit une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain dans sa main sans la révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite mises sur le champ de bataille en même temps.

Feu de tout bois

{3} {R}

Rituel

Dégagez une créature ciblée. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Flashback {2} {R}

- Feu de tout bois peut cibler une créature qui est déjà dégagée.
- Si la créature ciblée devient une cible illégale pour Feu de tout bois, le sort ne se résout pas. Il n'y a pas de phase de combat ou de phase principale supplémentaire.

- Si vous lancez Feu de tout bois d'une manière quelconque pendant la phase principale d'un adversaire, cet adversaire attaque pendant la phase de combat qui en résulte, comme c'est encore le tour de ce joueur. Si vous le lancez d'une manière quelconque en dehors d'une phase principale, tout ce qui arrive, c'est que vous dégagez la créature ciblée.
- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière si le sort résultant est un sort d'éphémère ou de rituel en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».

Fouille temporelle

{6} {U} {U}

Éphémère

Fouille

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

- « Fouille » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez exiler une carte depuis votre cimetière plutôt que payer ce mana. »
- La fouille ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Par exemple, la valeur de mana de la Fouille temporelle est 8 même si vous avez exilé trois cartes pour la lancer.
- Vous ne pouvez exiler des cartes que pour payer le mana générique, et vous ne pouvez pas exiler plus de cartes que les prérequis de mana générique d'un sort avec la fouille. Par exemple, vous ne pouvez pas exiler plus de six cartes depuis votre cimetière pour lancer la Fouille temporelle à moins qu'un effet n'ait augmenté son coût.
- Comme la fouille n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs, comme le flashback. Elle peut aussi être utilisée pour payer des coûts supplémentaires qui incluent du mana générique.

Intervention héroïque

{1} {G}

Éphémère

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Une bataille avec l'indestructible perd quand même des marqueurs « défense » au moment où elle subit des blessures. Si c'est un siège, il est quand même exilé quand le dernier marqueur « défense » lui est retiré, et son contrôleur peut quand même le lancer transformé sans payer son coût de mana.

Inversion de Narset

(Nom alternatif: Redirection de la Panthère Noire)

{U} {U}

Éphémère

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé, puis renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La capacité de l’Inversion de Narsset peut copier n’importe quel sort d’éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n’est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que vous n’en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Summum de la promesse), la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C’est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Le contrôleur d’une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. L’Inversion de Narsset et la copie se résolvent avant le sort d’origine.
- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout donc pas. Le sort n’est pas contrecarré, il cesse simplement d’exister. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
- Si une copie d’un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée puis cesse d’exister en tant qu’action basée sur l’état.

Iron Man, titan de l’innovation

{3} {U} {R}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

4/4

Vol, célérité

Industriel de génie — À chaque fois qu’Iron Man attaque, créez un jeton Trésor, puis vous pouvez sacrifier un artefact non-créature. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d’artefact avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de l’artefact sacrifié, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Si un artefact sur le champ de bataille ou une carte d’artefact dans votre bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l’évaluation de sa valeur de mana.

La Massacreuse

(Nom alternatif : Elektra, assassin mortel)

{3} {B} {B}

Créature légendaire : humain et assassin

4/4

Menace

Quand Elektra arrive, chaque autre créature gagne -1/-1

jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature

meurt ce tour-ci, chaque créature autre qu'Elektra gagne

-1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de La Massacreuse et sa capacité déclenchée à retardement affectent chacune uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où elles se résolvent. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent des créatures plus tard dans le tour ne gagnent pas -1/-1 à moins que la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche et ne se résolve à nouveau plus tard.
- Une fois que la dernière capacité de La Massacreuse s'est déclenchée, peu importe que La Massacreuse reste sur le champ de bataille. La capacité déclenchée à retardement est créée au moment où la capacité d'arrivée se résout.
- Les créatures qui meurent pendant que la capacité déclenchée de La Massacreuse est toujours sur la pile ne provoquent pas le déclenchement de sa capacité déclenchée à retardement car cette capacité déclenchée à retardement n'a pas encore été créée.
- Une créature qui a une endurance de 0 ne meurt pas immédiatement. Au lieu de cela, la créature meurt la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Cela signifie que n'importe quelle créature dont l'endurance devient 0 au moment où la dernière capacité de La Massacreuse se résout reste sur le champ de bataille jusqu'à ce que la capacité déclenchée à retardement ait été créée.
- Si plusieurs créatures meurent en même temps, la capacité déclenchée à retardement de La Massacreuse se déclenche autant de fois.

La Panthère Noire, roi du Wakanda

{G} {W}

Créature légendaire : humain et noble et héros

2/2

I Initiative

Surveillance du royaume — À chaque fois que La Panthère Noire ou une autre créature que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez.

Extraction de vibranium — {3} : Déplacez tous les marqueurs +1/+1 d'un terrain ciblé que vous contrôlez sur une créature ciblée. Si au moins un marqueur +1/+1 a été déplacé de cette manière, vous gagnez autant de points de vie et vous piochez une carte.

- Pour déplacer des marqueurs d'un permanent à un autre, les marqueurs sont retirés du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.
- Si une des cibles est illégale au moment où la dernière capacité de La Panthère Noire se résout, aucun marqueur n'est retiré ou mis.

- Dans quelques rares cas inhabituels, plus de marqueurs +1/+1 sont mis sur la créature ciblée qu'il n'en a été retiré du terrain (peut-être à cause d'un effet comme celui que crée la Vigueur primordiale). Dans ces cas, la quantité de points de vie que vous gagnez est égale au nombre de marqueurs +1/+1 qui ont été retirés du terrain.
- Vous ne pouvez pas déplacer des marqueurs d'un permanent sur lui-même. Choisir un terrain-créature comme deux cibles de la dernière capacité de La Panthère Noire n'a aucun effet. Vous ne gagnez pas de points de vie et vous ne piochez pas de carte, quel que soit le nombre de marqueurs +1/+1 que le terrain-créature a sur lui.

Lumière de promesse

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

- Si la créature enchantée subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
- La capacité accordée se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Marchevide dauthi

(Nom alternatif : *Infiltratrice faiseuse de veuves*)

{B} {B}

Créature : dauthi et greldin

3/2

Distorsion

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

{T}, sacrifiez cette créature : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

- Une créature avec la distorsion ne peut pas être bloquée par des créatures sans la distorsion, et une créature sans la distorsion ne peut pas être bloquée par des créatures avec la distorsion.

- Si une créature attaquante a plusieurs capacités d'évasion, comme la distorsion et le vol, une créature ne peut la bloquer que si elle satisfait toutes les capacités d'évasion appropriées.
- Si votre adversaire se défausse d'une carte pendant que vous contrôlez le Marchevide dauthi, les capacités qui fonctionnent quand cette carte est défaussée fonctionnent quand même, même si cette carte n'atteint jamais le cimetière de ce joueur. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques de la carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.
- Tant que le Marchevide dauthi est sur le champ de bataille, les créatures non-jeton que vos adversaires possèdent ne meurent pas. Elles sont exilées à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Les jetons meurent quand-même tant que le Marchevide dauthi est sur le champ de bataille.
- Si une carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Jouer une carte avec la dernière capacité du Marchevide dauthi dépend toujours des restrictions de temps normales.
- Si vous lancez une carte de cette manière, vous ne pouvez pas la lancer pour les autres coûts alternatifs éventuels qu'elle a, mais vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort requiert un coût supplémentaire, vous devez payer ce coût.

Mission de reconnaissance

{2} {U} {U}

Enchantement

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

Recyclage {2}

- La capacité déclenchée de la Mission de reconnaissance se déclenche pour chaque créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur. Vous pouvez piocher une carte à chaque fois que la capacité se résout, quelle que soit la quantité de blessures infligée.

Ne bougez pas !

{3} {W} {W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures engagées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature devient engagée, détruisez-la.

- Ne bougez pas ! n'affecte pas une créature qui arrive sur le champ de bataille engagée.

Production mécanisée

{2} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

- Les capacités qui se déclenchent à la création du jeton ne se résolvent pas avant que la capacité déclenchée de la Production mécanisée ait fini de se résoudre entièrement et qu'elle ait vérifié s'il y avait huit artefacts du même nom.
 - Les huit artefacts du même nom ne doivent pas avoir nécessairement le même nom que l'artefact enchanté. Par exemple, vous gagnez la partie si vous contrôlez huit jetons de créature-artefact Mécanoptère au moment où la capacité de la Production mécanisée se résout, même si la Production mécanisée n'est pas attachée à un mécanoptère.
 - Les huit permanents partageant un même nom doivent être des artefacts. Si vous ne contrôlez que sept artefacts du même nom et un permanent non-artefact avec ce même nom, vous ne gagnez pas la partie.
 - Si vous contrôlez au moins huit artefacts qui partagent un même nom tant que vous contrôlez la Production mécanisée, vous ne gagnez pas encore la partie. Vous gagnerez la partie en résolvant sa capacité déclenchée pendant votre entretien.
 - Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si l'artefact copié copie autre chose (par exemple, si l'artefact copié est un Acier sculpteur), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cet artefact copiait.
 - Si l'artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton d'artefact arrive sur le champ de bataille. Le jeton d'artefact a également les capacités « arrive avec » ou « au moment où ceci arrive » que l'artefact copié a.
 - Si la Production mécanisée et l'artefact enchanté quittent le champ de bataille simultanément en réponse à la capacité déclenchée, l'effet crée un jeton qui est une copie de l'artefact au moment où il a quitté le champ de bataille.
 - Si l'artefact enchanté quitte le champ de bataille en réponse à la capacité déclenchée de la Production mécanisée mais que la Production mécanisée ne le fait pas, la Production mécanisée est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état sans artefact enchanté. La capacité déclenchée ne crée pas de jeton, mais vous pouvez quand même gagner la partie si vous contrôlez suffisamment d'artefacts du même nom.
-

Protection de Téfeiri

(Nom alternatif : Protection de T'Challa)

{2} {W}

Éphémère

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous acquérez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase.

Exilez la Protection de T'Challa.

- Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé « protection contre » :
 - Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : (1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. (2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. (3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
 - Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
 - Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- Les règles suivantes se concentrent sur la signification de « votre total de points de vie ne peut pas changer » :
 - Les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
 - La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, parce que votre total de points de vie ne peut pas non plus changer, ces blessures ont les autres effets qu'elles pourraient avoir autre que vous faire perdre autant de points de vie (comme les effets du lien de vie ou de l'infection), et les déclenchements et effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si votre total de points de vie n'a pas changé.
 - Vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie.
 - Si un coût inclut que vous gagniez des points de vie (comme le fait le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire), ce coût ne peut pas être payé.
 - Les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient le fait que vous perdiez des points de vie par un autre événement.
 - Les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie s'appliquent et finissent par remplacer l'événement par rien.
 - Si un effet devait fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, et que ce nombre est différent de votre total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien.

- Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.
 - Les règles suivantes se concentrent sur le mot-clé déphasage :
 - Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de Mathas, chercheur de fielleux ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et chaque équipement qui passent hors phase attachés à un permanent qui passe hors phase passent en phase avec ce permanent, toujours attachés à lui.
 - Chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez attachés à un permanent qui ne passe pas hors phase passent en phase attachés à ce permanent s'ils peuvent encore être attachés à ce permanent. Sinon, ils passent en phase détachés. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.
 - Les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
 - Si un jeton passe hors phase, il passe en phase au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. C'est une modification de l'ancienne règle.
 - Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si ce permanent en est la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
 - Si votre étape de dégagement est passée pour une raison quelconque au moment où votre prochain tour commence, vos permanents hors phase ne repassent pas en phase avant la prochaine étape de dégagement que vous avez réellement, mais vous n'avez plus la protection contre tout et votre total de points de vie peut changer à nouveau.
 - Toutes les créatures qui passent en phase sous votre contrôle au moment où votre prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
 - Si vous acquérez le contrôle d'un permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de cet autre joueur au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. Si vous quittez la partie avant votre prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que votre tour aurait normalement commencé.
-

Rage monstrueuse

{R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Créez un jeton de rôle Monstre qui lui est attaché.

- Un jeton de rôle Monstre est un jeton d'enchantement incolore Aura et Rôle appelé Monstre avec enchanter : créature et « La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement. »
- Les rôles sont des jetons d'enchantement incolores. Chacun d'eux a les sous-types aura et rôle, et la capacité Enchanter : créature.
- Si un permanent a plus d'un rôle qui lui est attaché, contrôlé par le même joueur, chacun de ses rôles excepté celui qui commence à prendre effet en dernier est mis dans le cimetière de son propriétaire. C'est une action basée sur l'état.
- Si au moins deux rôles contrôlés par le même joueur deviennent attachés à un permanent en même temps, (par exemple à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), ce joueur choisit lequel garder et lesquels sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.
- Un permanent peut avoir plusieurs rôles qui lui sont attachés si chacun d'eux est contrôlé par un joueur différent.
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons de rôle nécessitent des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Le jeton de rôle ne sera pas créé.
- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut tenter de créer un jeton de rôle enchantant un permanent qu'il ou elle ne peut pas légalement enchanter (à cause d'une capacité comme la protection contre les enchantements). Dans ces cas, le jeton de rôle n'est pas créé.

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand cette aura est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans la main de son propriétaire.

- Si la créature que la Rancœur devrait enchanter est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et par conséquent, il n'est pas mis dans un cimetière depuis le champ de bataille et sa capacité ne se déclenche pas.

Retour dans les rangs

{X} {W} {W}

Rituel

Convocation

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

- « Convocation » signifie « Pour chaque mana coloré dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagée de cette couleur que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagée que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. »
- Quand vous utilisez la convocation pour lancer un sort avec $\{X\}$ dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez alors engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Retour dans les rangs et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est $\{3\}\{W\}\{W\}$. Si vous engagez une créature blanche et deux créatures rouges, vous devrez payer $\{1\}\{W\}$.

Réveiller la bête

(Nom alternatif : Destin de Grimm)

$\{2\}\{G\}$

Éphémère

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

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

Synthétiseur de simulacre

$\{2\}\{U\}$

Artefact

Quand cet artefact arrive, regard 2.

À chaque fois qu'un autre artefact que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 arrive, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore

Construction avec « Ce jeton gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

- Si le coût de mana d'un artefact sur le champ de bataille inclut $\{X\}$, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La capacité du jeton Construction créé par la dernière capacité du Synthétiseur de simulacre compte la construction elle-même, donc il sera au minimum 1/1.

Tornade, force de la nature

$\{1\}\{G\}\{U\}\{R\}$

Créature légendaire : mutant et héros

3/4

Vol, vigilance

Tempête incessante — À chaque fois que Tornade inflige des blessures de combat à un joueur, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci a le déluge.

- « Déluge » signifie « Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque autre sort lancé avant lui ce tour-ci. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe laquelle des copies. »
- Les copies d'un sort avec le déluge créées par sa capacité de déluge sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.

Trois coups d'avance

{U}

Éphémère

Impétuosité

+ {1} {U} — Contrecarrez un sort ciblé.

+ {3} — Créez un jeton qui est une copie d'une cible que vous contrôlez, artefact ou créature.

+ {2} — Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- « Impétuosité » signifie « Choisissez un mode ou plus. En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez les coûts associés à ces modes. »
- Chaque coût supplémentaire et mode associé dans l'encadré de texte est aussi précédé d'un +. Ces symboles n'ont pas non plus de signification de règle et servent uniquement à rappeler aux joueurs que les coûts listés sont des coûts supplémentaires.
- Vous devez choisir au moins un des modes listés et payer son coût supplémentaire associé pour lancer un sort avec l'impétuosité.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort avec l'impétuosité. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas.
- Quels que soient les modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode plus d'une fois.
- La valeur de mana d'un sort avec l'impétuosité est uniquement déterminée par son coût de mana (dans le coin supérieur droit de la carte). Peu importe quels modes vous choisissiez ou quels coûts supplémentaires vous payez, y compris les coûts supplémentaires imposés par d'autres effets.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution du sort.
- Si un sort avec l'impétuosité est copié, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de choisir de nouvelles cibles. Vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.

- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution d'un sort avec l'impétuosité, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec l'impétuosité « sans payer son coût de mana », vous devez quand même choisir au moins un mode et payer les coûts supplémentaires associés.

Trône errant

(Nom alternatif : Variante funeste)

{4}

Créature-artefact : golem

4/4

Parade {2}

Au moment où cette créature arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Si une capacité déclenchée d'une autre créature que vous contrôlez du type choisi se déclenche, elle se déclenche une fois de plus.

- La dernière capacité du Trône errant ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux exemplaires du Trône errant avec le même type de créature choisi, les capacités déclenchées d'autres créatures du type choisi que vous contrôlez se déclenchent trois fois. Trois Trônes errants déclenchent quatre capacités déclenchées, et ainsi de suite.

Tyrannosaure vorace

{4} {R} {G}

Créature : dinosaure

6/6

Dévorement 3

À chaque fois que cette créature attaque, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une autre créature ciblée. Le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

- Le Tyrannosaure vorace ne peut pas dévorer les créatures qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que lui.
- Le surplus de blessures est calculé d'une manière similaire à la gestion du piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont mortelles. Généralement, il s'agit de l'endurance de la créature moins les blessures déjà marquées sur elle, en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez également si la créature n'est pas vraiment détruite par ces blessures, par exemple parce qu'elle a l'indestructible.
- Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, le Tyrannosaure vorace inflige les blessures à la créature ciblée et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.

Vigueur primordiale

{4} {G}

Enchantement

Si au moins un jeton devait être créé, deux fois ce nombre de jetons sont créés à la place.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement de la Vigueur primordiale. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants.

Wolverine, le meilleur dans sa spécialité

{1} {R} {G}

Créature légendaire : mutant et berserker et héros

2/2

Létalité inégale — Doublez toutes les blessures que Wolverine devrait infliger.

Au début de chaque étape de fin, si Wolverine a infligé des blessures à une autre créature ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

{1} {G} : Régénérez Wolverine.

- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures que Wolverine devrait infliger (par exemple en en prévenant une partie), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de Wolverine) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Wolverine ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par Wolverine sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, supposons que Wolverine a trois marqueurs +1/+1 sur lui, ce qui en fait une 5/5, et qu'il est enchanté par la Vitesse du messenger (une aura avec enchanter : créature et « La créature enchantée a le piétinement et la célérité. »). Puis vous attaquez avec Wolverine, et il est bloqué par une créature 2/2. Vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER MAGIC: *THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES* :

Alicia Masters, sculptrice qualifiée

{1}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

0/4

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, créez un jeton Trésor.

Pressentir la bonté — Au début de votre étape de fin, chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

- La première capacité d'Alicia Masters vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.

Amour sur le champ de bataille

{1}{U}{R}

Enchantement

À chaque fois que vous attaquez avec exactement deux créatures, ces créatures acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour, puis piochez une carte. À chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat à un joueur pendant ce combat, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

- Une fois que la capacité de l'Amour sur le champ de bataille se déclenche, peu importe ce qui arrive aux deux créatures. Si seulement une des créatures est sur le champ de bataille, cette créature acquiert l'initiative et se voit appliquer la capacité déclenchée à retardement. Vous piochez une carte même si aucune des créatures n'est sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout.

Ant-Man, Vengeur insaisissable

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et gremlin et héros

1/2

Ant-Man ne peut pas être bloqué par des créatures de force supérieure.

À chaque fois qu'Ant-Man inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons Trésor.

- Une fois qu'Ant-Man a été bloqué, changer sa force ou la force de la créature bloqueuse ne fera pas que Ant-Man cesse d'être bloqué.
-

Base Damoclès, épée de Kang

{4} {B}

Artefact légendaire : véhicule

5/5

Vol, contact mortel

À chaque fois que la Base Damoclès inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur est confronté à un choix révoltant — Il sacrifie une créature non-jeton de son choix, ou il perd 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

Pilotage 3

- Quand un joueur est confronté à un choix révoltant, il doit d'abord choisir l'une des deux options, puis toutes les actions de l'option choisie sont effectuées.
- Un joueur confronté à un choix révoltant peut toujours choisir une des options, même si l'une ou les deux options sont impossibles. Par exemple, si l'une des options est de sacrifier une créature, un joueur qui ne contrôle aucune créature peut quand même choisir cette option.

Bast, déesse panthère

{2} {G} {W}

Créature légendaire : chat et dieu

4/4

Portée, piétinement, indestructible

Bast ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois créatures.

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- Une fois que Bast a été déclarée comme attaquant ou bloqueur, elle continue d'attaquer ou de bloquer pendant ce combat même si le nombre de créatures que vous contrôlez descend au-dessous de trois.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Bast se résout.

Bataille pour le trône

{1} {G}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle se bat ensuite contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand la créature qu'un adversaire contrôle meurt ce tour-ci, si vous contrôlez votre commandant, vous devenez le monarque.

- Si seulement une des cibles est légale quand la Bataille pour le trône essaie de se résoudre, les créatures ne se battent pas. Si la créature qu'un adversaire contrôle est la cible illégale, vous ne devenez pas le monarque quand elle meurt.
- Si aucune des créatures n'est une cible légale quand la Bataille pour le trône essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Quand la créature qu'un adversaire contrôle meurt ce tour-ci, la capacité déclenchée à retardement vérifie si vous contrôlez votre commandant. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas.

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

Batroc le sauteur

{1} {R}

Créature légendaire : humain et méchant

2/2

Multikick {2} (*Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.*)

Batroc arrive avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

Quand Batroc arrive, choisissez jusqu'à X cibles. Il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chacune d'elles, X étant le nombre de fois qu'il a été kické.

- Si le coût de multikick d'un sort a été payé au moins une fois, le sort est « kické ».
- Si vous mettez un permanent avec une capacité de kick ou de multikick sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas le kicker.
- Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée le même nombre de fois. Si le sort copié est un sort de permanent, le jeton qui devient la copie de ce sort quand il arrive est aussi kické le même nombre de fois.
- Si une carte ou un jeton arrive en tant que copie d'un permanent, le nouveau permanent n'est pas kické, même si l'original l'était.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le multikick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si Batroc n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de blessures infliger à chaque cible.

Black Bolt, roi des Inhumains

{2}{W}{U}

Créature légendaire : inhumain et noble et héros

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,

Black Bolt gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Voix mortelle — À chaque fois que Black Bolt devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, détruisez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

- La deuxième capacité de Black Bolt se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre. C'est vrai aussi pour la dernière capacité de Black Bolt.

Ça va chauffer !

{2}{G}

Rituel

Choisissez l'un —

- Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Rebond

- 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.

Champ de force invisible

{1}{W}

Éphémère

Jusqu'à quatre permanents ciblés que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

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 (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.

Communion ancestrale

{1}{G}

Rituel

Quand vous lancez ce sort pendant que vous contrôlez votre commandant, copiez ce sort. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Une fois que vous avez fini de lancer la Communion ancestrale tant que vous contrôlez votre commandant, sa première capacité se déclenche. Peu importe ce qui arrive à votre commandant après cela. Cependant, si vous contrôlez votre commandant au moment où vous commencez à lancer la Communion ancestrale mais que vous ne contrôlez pas votre commandant au moment où vous finissez de la lancer (par exemple parce que vous l'avez sacrifié pour activer une capacité de mana), la première capacité de la Communion ancestrale ne se déclenche pas.
- Si vous avez plus d'un commandant (grâce à la capacité de partenariat, par exemple), contrôler l'un d'eux quand vous finissez de lancer la Communion ancestrale suffit pour satisfaire la condition de déclenchement de la première capacité de la Communication ancestrale. Si vous contrôlez les deux, vous ne créez quand même qu'une copie de la Communion ancestrale.

Conseil des Reed

{2}{U}

Créature légendaire : humain et scientifique et héros

2/2

La « règle de légende » ne s'applique pas aux créatures que vous contrôlez.

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie du Conseil des Reed.

- La « règle de légende » est la règle qui déclare que si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.
- Tant que la « règle de légende » ne s'applique pas aux créatures que vous contrôlez, vous pouvez contrôler n'importe quel nombre de créatures légendaires du même nom et aucune d'elles ne sera mise dans le cimetière.
- Si vous contrôlez plus d'une créature légendaire du même nom et que la « règle de légende » commence à s'appliquer à nouveau (probablement parce que le Conseil des Reed quitte le champ de bataille), vous devez immédiatement respecter la règle et mettre tous ces permanents sauf un dans le cimetière.
- Si, pendant que vous contrôlez le Conseil des Reed, vous contrôlez aussi une créature légendaire et un seul permanent non-créature légendaire du même nom, la règle de légende ne vous fera mettre aucun des deux dans votre cimetière.

- Pendant que vous contrôlez le Conseil des Reed, si vous contrôlez également plus d'un permanent non-créature légendaire et au moins une créature portant le même nom, la règle de légende s'applique uniquement aux permanents non-créature. Vous devez choisir un des permanents non-créature à garder et mettre le reste des permanents non-créature de ce nom dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas choisir de garder l'une des créatures et vous ne pouvez mettre aucune des créatures dans votre cimetière de cette manière.
- La dernière capacité du Conseil des Reed vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
- La copie-jeton a les capacités du Conseil des Reed et peut créer plus de copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas le fait que le Conseil des Reed soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le Conseil des Reed quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même comme une copie du Conseil des Reed, en utilisant les valeurs copiables du Conseil des Reed au moment où il a quitté le champ de bataille.
- Dans le cas inhabituel où le Conseil des Reed devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que le Conseil des Reed copie.

Creuset cosmique

{4}{G}{U}

Enchantement

Au début de votre première phase principale, ajoutez quatre manas de la combinaison de couleurs de votre choix.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez le copier. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- La première capacité du Creuset cosmique n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Au moment où la dernière capacité du Creuset cosmique se résout, vous choisissez si vous voulez ou non créer la copie. Si vous le faites, cette capacité ne se déclenche pas à nouveau ce tour-là et les autres occurrences de la capacité qui se sont déjà déclenchées et qui sont sur la pile n'ont aucun effet.
- Si le sort a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.

- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine (comme le travail d'équipe) sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

Crystal, princesse des Inhumains

{1} {R} {G}

Créature légendaire : inhumain et noble et héros

2/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Crystal inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre de couleurs de ce sort.

{T} : Ajoutez {R}, {G}, {W} ou {U}.

- La deuxième capacité de Crystal se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre. Si le sort n'est plus sur la pile, les couleurs qu'il avait au moment où il a quitté la pile sont utilisées pour déterminer la valeur de X.

Directeur Nick Fury

{U} {R} {W}

Créature légendaire : humain et espion et héros

2/4

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

À chaque fois que vous attaquez, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de héros parmi elles et mettre cette carte dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

Docteur Fatalis, roi de Latvérie

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

Créature légendaire : humain et noble et méchant

3/3

À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte de terrain, chaque adversaire perd 2 points de vie.

Au début du combat pendant votre tour, un méchant ciblé que vous contrôlez acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. Il connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Si le méchant ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Docteur Fatalis se résout, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas ni ne vous défaussez d'aucune carte.

Dynastie Kang

{3}{U}

Enchantement : saga

(*Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.*)

I, II — Pour chaque adversaire, engagez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle. Incitez ces créatures. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

III — Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte dans votre main et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

- La capacité déclenchée à retardement créée par les chapitres I et II se déclenche séparément pour chacune des créatures ciblées, même si, d'une manière quelconque, elles finissent par infliger des blessures de combat au même joueur en même temps.
- Comptez le nombre de cartes dans votre main au moment où la capacité de chapitre III se résout pour déterminer le bonus que gagne la créature ciblée. Ce bonus ne change pas même si le nombre de cartes dans votre main change.

Élasticité fantastique

{2} {U}

Rituel

Choisissez l'un —

- Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
- Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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 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.

Expansion sur la Côte Ouest

{X} {U} {U}

Rituel

Piochez X cartes. Si X est supérieur ou égal à 5, vous pouvez lancer un sort de héros depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Vous choisissez de lancer ou non un sort de héros depuis votre main au moment où l'Expansion sur la Côte Ouest se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour en lancer un plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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.

Extraction de puissance

{5}{U}

Rituel

Regardez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur et exilez ces cartes face cachée. Vous pouvez les jouer sans payer leur coût de mana tant qu'elles restent exilées.

- Vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez une carte de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Fantôme Rouge, génie intangible

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et scientifique et méchant

2/3

Parade {2}

Fantôme Rouge ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 3/3 rouge Grand singe et Méchant avec la célérité.

- Fantôme rouge ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa dernière capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Femme Invisible

{2}{W}

Créature légendaire : humain et héros

3/3

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, créez un jeton de créature 0/3 incolore Mur avec le défenseur et la portée.

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {R}{G}{W}{U}. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- La première capacité de la Femme Invisible vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
 - Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Femme Invisible au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {R}{G}{W}{U} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
-

Firebird, Ranger à l'aura flamboyante
{2} {R}
Créature légendaire : humain et ranger et héros
1/3
Vol
À chaque fois que Firebird attaque, les autres créatures
attaquantes gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant
la force de Firebird.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Firebird se résout.
- Si Firebird n'est plus sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Flamme nova
{X} {2} {R} {R}
Rituel
Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que
vous contrôlez. Elle inflige un nombre de blessures égal
à sa force à chaque autre créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Flamme nova essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun marqueur n'est mis et aucune blessure n'est infligée.

Flammes, en avant !
{4} {R}
Rituel
Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X
étant le nombre de cartes non-créature, non-terrain, dans
votre cimetière. Elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
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.*)

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où Flammes, en avant ! se résout.
 - 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.
-

Force de frappe des Hatut Zeraze

{3}{W}

Créature : humain et espion et guerrier

2/2

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Quand cette créature arrive, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.

- Les copies 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.
- La première capacité de la Force de frappe des Hatut Zeraze et les copies qu'elle crée se résolvent avant la Force de frappe des Hatut Zeraze. Elles se résolvent même si la Force de frappe des Hatut Zeraze est contrecarrée où qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre avant que les copies ne soient créées. Dans ce cas, la capacité crée quand même des copies de la Force de frappe des Hatut Zeraze.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

Franklin Richards, ascendant

{5}{R}

Créature légendaire : mutant et héros

6/6

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, découvrez 6.

(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- La capacité de Franklin Richards vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
- Quand vous découvrez, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est de savoir si vous lancez la carte exilée ou si vous la mettez dans votre main.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour le lancer.
- Si la carte découverte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte découverte (peut-être parce qu'il n'y a pas de cibles légales pour le sort), vous la mettez dans votre main.
- Si vous découvrez une carte modale recto-verso, vous pouvez lancer toute face non-terrain de la carte qui répond aux prérequis de la valeur de découvrez. Par exemple, si vous découvrez 6, vous pourriez lancer

Bruce Banner (qui a une valeur de mana de 1) ou L'incroyable Hulk (qui a une valeur de mana de 6). De même, vous pourriez lancer des cartes d'aventurier et des cartes doubles avec l'une des séries de caractéristiques.

- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si découvrir vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés (tant que sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de découvrir de l'effet), mais pas les deux.

Galactus, dévoreur de mondes
{10}
Créature légendaire : ancêtre et extraterrestre
12/12

Vol, piétinement, indestructible
Quand Galactus arrive, exilez un permanent ciblé.
Faim insatiable — Galactus attaque un adversaire avec le plus de points de vie parmi vos adversaires à chaque combat si possible, à moins que vous ne contrôliez une créature appelée Surfer d'Argent, héraut de Galactus.

- Si vous contrôlez une créature appelée le Surfer d'Argent, héraut de Galactus au moment où les attaquants sont déclarés, vous pouvez faire que Galactus attaque comme vous le voulez ou ne pas attaquer avec lui. Si vous ne le faites pas, Galactus doit attaquer un adversaire avec le plus de points de vie parmi vos adversaires si possible.
- Si au moins deux adversaires partagent le nombre de points de vie le plus élevé parmi vos adversaires, vous pouvez faire que Galactus attaque n'importe lequel de ces adversaires.
- Si Galactus ne peut pas attaquer pour une quelconque raison (comme être engagé ou être arrivé sous votre contrôle ce tour-là), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.

Grenouilles du roi Salomon
{3}{W}
Artefact légendaire
Flash
Quand les Grenouilles du roi Salomon arrivent, si vous les avez lancées, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent ciblé que ce joueur contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3. Pour chaque permanent exilé de cette manière, son contrôleur pioche une carte.
{3}, {T}, exilez les Grenouilles du roi Salomon : Vous devenez le monarque.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La partie commence sans monarque. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque. Il n'y a jamais plus d'un monarque à la fois.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du

monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».

- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Gueule d'or, téléporteur baveur

{1}{U}

Créature légendaire : inhumain et chien et héros

1/1

Vigilance

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Gueule d'or. Quand vous faites ainsi, Gueule d'or et jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

- La dernière capacité de Gueule d'or vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Gueule d'or au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous mettez un marqueur +1/+1 sur Gueule d'or de cette manière. Si vous choisissez une cible pour cette capacité, vous le faites au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
- Vous n'êtes pas obligé de choisir une cible pour la capacité déclenchée réflexive créée par la dernière capacité de Gueule d'or, mais si vous le faites, et que cette cible est illégale au moment où cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Ni Gueule d'or, ni cette créature ne deviennent imblocables.

H.E.R.B.I.E., adorable robot

{2}

Créature-artefact légendaire : robot et éclaircur

1/1

Vol

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, surveillez 1.

{T} : Ajoutez {C}.

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

- La capacité déclenchée de H.E.R.B.I.E. vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas.

Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.

Hawkeye, Vengeur archer

{2} {U} {R}

Créature légendaire : humain et archer et héros

3/4

Portée

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, si Hawkeye lui a infligé des blessures ce tour-ci, piochez une carte.

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

- Si Hawkeye et une créature à laquelle il a infligé des blessures meurent en même temps, sa capacité déclenchée se déclenche pour cette créature.
-

Helmut Zemo, cerveau

{2} {U}

Créature légendaire : humain et noble et méchant

2/2

À chaque fois qu'Helmut Zemo attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à sa force depuis votre cimetière. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place. Si vous avez lancé un sort de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur Helmut Zemo.

- Vous choisissez de lancer ou non la carte d'éphémère ou de rituel ciblée au moment où la capacité déclenchée d'Helmut Zemo se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
-

Herbe en forme de cœur

{4}

Artefact

Si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1 et vous devenez le monarque.

- La partie commence sans monarque. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque. Il n'y a jamais plus d'un monarque à la fois.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se

sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».

- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Homme aux Échasses, terreur imposante

{2} {R}

Créature légendaire : humain et gredin et méchant

4/2

Portée

À chaque fois qu'au moins un méchant que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle d'un permanent non-créature, non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à la fin de votre prochain tour. Il acquiert « Ce permanent ne peut pas être sacrifié » jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Le permanent ne peut pas être sacrifié pour n'importe quelle raison. Si un effet vous instruit de le sacrifier, vous ne pouvez pas le faire et il reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas non plus le sacrifier pour payer un coût qui nécessite que vous sacrifiiez un permanent.
- Si un effet vous instruit de sacrifier un permanent, vous devez sacrifier un permanent autre que celui dont vous avez acquis le contrôle. Vous ne pouvez pas essayer de sacrifier celui-là et échouer.

Homme-dragon, robot repent

{2} {W} {U}

Créature-artefact légendaire : dragon et robot

*/5

Vol

La force de l'Homme-dragon est égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents non-créature que vous contrôlez et les cartes non-créature dans votre cimetière.

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

- La capacité qui définit la force de l'Homme-dragon s'applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous lancer l'Homme-dragon en utilisant sa dernière capacité.

Homme-molécule

{6}

Créature légendaire : humain et méchant

5/5

Les cartes non-terrain dans votre main ont miracle {0}.
(Vous pouvez lancer une carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
 - Vous pouvez révéler et lancer une carte avec le miracle à n'importe quel tour, pas seulement le vôtre, si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-là.
 - La pioche de plusieurs cartes est toujours traitée comme une séquence de pioches de carte individuelles. Par exemple, si vous n'avez pas encore pioché de carte pendant un tour et que vous lancez un sort qui vous instruit de piocher trois cartes, vous les piocherez l'une après l'autre. Seule la première carte piochée de cette manière peut être révélée et lancée en utilisant sa capacité de miracle.
 - Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.
 - Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée qui a le miracle si vous ne voulez pas la lancer à ce moment précis.
 - Vous ne pouvez lancer une carte pour son coût de miracle qu'au moment où la capacité déclenchée de miracle se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), vous ne pourrez pas la lancer plus tard pour le coût de miracle.
 - Vous lancez la carte avec le miracle pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte.
 - Le miracle est un coût alternatif pour lancer le sort avec le miracle. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ». Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - Si la carte avec le miracle quitte votre main avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pourrez pas la lancer avec sa capacité de miracle.
 - Vous piochez quand même la carte, que vous utilisiez la capacité de miracle ou non. Par exemple, toute capacité qui se déclenche à chaque fois que vous piochez une carte se déclenche. Si vous ne lancez pas la carte avec sa capacité de miracle, elle reste dans votre main.
-

Innombrables troupes d'HYDRA

{3} {B}

Rituel

Pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature
2/1 noire Méchant avec la menace.

À chaque fois que votre commandant arrive ou attaque,
vous pouvez payer {1} {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez
cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un autre joueur acquiert le contrôle de votre commandant et qu'il attaque avec lui pendant que les Innombrables troupes d'HYDRA sont dans votre cimetière, la dernière capacité se déclenche. Diabolique !

Iron Man, Vengeur en armure

{3} {U}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

2/2

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un
marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

À chaque fois qu'Iron Man attaque, les autres créatures
modifiées attaquantes acquièrent le vol jusqu'à la fin du
tour. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et
les marqueurs sont des modifications.)*

- Une aura contrôlée par un adversaire ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.
- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.

Jarvis, majordome le plus puissant de la Terre

{2} {U}

Créature légendaire : humain et conseiller

1/4

À chaque fois que vous lancez un sort de héros, piochez
une carte.

- La capacité de Jarvis se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Jocaste, Vengeur automate

{3}

Créature-artefact légendaire : robot et héros

2/2

Vol

À chaque fois que votre commandant inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur Jocaste.

À chaque fois que vous attaquez avec votre commandant, si cette carte est dans votre cimetière, vous pouvez la renvoyer sur le champ de bataille, engagée et attaquante.

- Tant que vous contrôlez Jocaste, si un autre joueur acquiert le contrôle de votre commandant et qu'il inflige des blessures de combat à un joueur (y compris vous infliger des blessures de combat), la première capacité déclenchée de Jocaste se déclenche. Cependant, si Jocaste est votre commandant et qu'un autre joueur en acquiert le contrôle, le fait qu'elle inflige des blessures de combat à un joueur ne provoque pas le déclenchement de cette capacité pour son contrôleur.
- Au moment où Jocaste revient sur le champ de bataille pendant la résolution de sa dernière capacité, vous choisissez le joueur, le planeswalker ou la bataille que Jocaste attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que votre commandant ou que l'une des autres créatures attaquantes attaque.
- Même si Jocaste est arrivée attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive attaquante.

Kang originel

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et méchant

3/5

Vol

À chaque fois que Kang originel arrive ou attaque, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Mettez deux marqueurs « temps » sur cette carte. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. *(Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)*

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié sur elle (le nombre avant le tiret) en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous donne l'option de lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Veuillez noter que si une carte est exilée puis « acquiert la suspension », seules les deux capacités déclenchées sont concernées.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.

- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée de suspension se résout, vous pouvez lancer la carte. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si vous choisissez de ne pas lancer la carte (ou que vous ne le pouvez pas), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.

Killmonger, usurpateur impitoyable

{2} {R}

Créature légendaire : humain et méchant

3/3

Piétinement

À chaque fois que Killmonger attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que le joueur défenseur contrôle.

À chaque fois que Killmonger inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie un artefact de son choix et vous créez un jeton Trésor.

- Killmonger a reçu une mise à jour de son texte Oracle pour ajouter « jusqu'à la fin du tour » à sa deuxième capacité. Ce texte a été oublié par inadvertance sur la carte imprimée. Le texte mis à jour apparaît ci-dessus.

Klaw, maître du son

{2} {B}

Créature légendaire : élémental et gredin et méchant

3/3

Contact mortel

À chaque fois que vous jouez une carte depuis l'exil, Klaw acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que Klaw inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis exilez-la face cachée.

Vous pouvez la jouer tant qu'elle reste exilée. Du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer un sort de cette manière.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour un sort lancé de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

- Certains effets copient une carte en exil et vous permettent de lancer la copie. Comme cette copie n'est pas une carte, lancer une telle copie ne provoque pas le déclenchement de la première capacité déclenchée de Klaw.

L'Abomination, le ravageur de mondes

{7}{R}

Créature légendaire : gamma et berserker et méchant

10/10

Menace, piétinement

Désordre {4}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {4}{R} si vous vous en êtes défaussé ce tour-ci. Les règles de restriction de temps s'appliquent quand même.*)

- Le désordre représente un coût alternatif qui peut être payé pour lancer un sort depuis votre cimetière si vous vous êtes défaussé de la carte avec le désordre ce tour-ci. Vous devez payer les coûts supplémentaires que le sort a.
- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous lancez un sort avec le désordre. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer une carte de créature avec le désordre que vous ne pourriez pas lancer normalement pendant le tour d'un adversaire, même si vous vous défaussez de cette carte pendant le tour d'un adversaire.

L'Escadron Sinistre

{5}{U}{R}

Créature légendaire : humain et méchant

5/5

Vol, célérité

Les autres méchants que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol et la célérité.

Désordre {3}{U}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {3}{U}{R} si vous vous en êtes défaussé ce tour-ci. Les règles de restriction de temps s'appliquent quand même.*)

- Le désordre représente un coût alternatif qui peut être payé pour lancer un sort depuis votre cimetière si vous vous êtes défaussé de la carte avec le désordre ce tour-ci. Vous devez payer les coûts supplémentaires que le sort a.
- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous lancez un sort avec le désordre. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer une carte de créature avec le désordre que vous ne pourriez pas lancer normalement pendant le tour d'un adversaire, même si vous vous défaussez de cette carte pendant le tour d'un adversaire.

La Chose

{5}{G}

Créature légendaire : humain et héros

5/5

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur La Chose.

À chaque fois que La Chose attaque, vous pouvez payer {R}{G}{W}{U}. Quand vous faites ainsi, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n'importe quel nombre de permanents ciblés que vous contrôlez.

- La deuxième capacité de La Chose vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
- Vous ne choisissez pas de cible pour la dernière capacité de La Chose au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {R}{G}{W}{U} de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

La Lance de Bashenga

{4}{W}

Artefact légendaire : équipement

Quand La Lance de Bashenga arrive, s'il n'y a pas de monarque, vous devenez le monarque.

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

À chaque fois que la créature équipée attaque le monarque, détruisez un permanent non-terrain engagé ciblé que ce joueur contrôle.

Équipement {2}

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

La Veuve Noire, Vengeur agile
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et espion et héros
2/2

Menace
À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur La Veuve Noire et piochez une carte.

- La Veuve Noire ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa deuxième capacité se déclenche. Tant que vous la contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Lady Loki, agente du chaos
{5}{R}
Créature légendaire : dieu et ensorceleur et méchant
5/5

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère, de rituel ou de méchant à chaque tour, exilez-le, puis exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Lady Loki inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à la différence entre la valeur de mana de ce sort et la valeur de mana de cette carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Si le sort d'éphémère, de rituel ou de méchant que vous aviez lancé avait {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Pour déterminer la différence entre la valeur de mana du sort et la valeur de mana de la carte non-terrain, soustrayez la valeur la plus basse parmi ces deux nombres à la valeur la plus élevée, en utilisant la valeur de mana du sort que vous avez lancé quand il a quitté la pile et la valeur de mana de la carte non-terrain en exil. Par exemple, si vous lancez le Barrage de tirs de Photon (un rituel avec un coût de mana de {X}{R}{R}) et que vous choisissez 2 comme valeur pour X, sa valeur de mana est 4. Si vous exilez ensuite le Laser Vivant (un méchant avec un coût de mana de {4}{R}), vous comparez sa valeur de mana (qui est 5) à celle du Barrage de tirs de Photon (qui était 4), et vous obtenez 1 comme résultat.

Laser Vivant
{4}{R}
Créature légendaire : élémental et méchant
4/4

Célérité
À chaque fois que le Laser Vivant attaque, pour chaque carte dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie du Laser Vivant, excepté que le jeton n'est pas légendaire. Les jetons arrivent engagés et attaquants. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur le Laser Vivant, avec l'exception listée.
 - Le jeton ne copie pas le fait que le Laser Vivant soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si le Laser Vivant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, les jetons arrivent quand même comme des copies du Laser Vivant, utilisant les valeurs copiables du Laser Vivant au moment où il a quitté le champ de bataille.
 - Dans le cas inhabituel où le Laser Vivant devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, les jetons arrivent comme des copies de ce que le Laser Vivant copie (avec l'exception listée).
-

Le Fantasticar

{3}

Artefact légendaire : véhicule

4/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez faire que Le Fantasticar devienne une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez votre quatrième sort non-créature à chaque tour, vous pouvez sacrifier Le Fantasticar. Si vous faites ainsi, créez quatre jetons de créature-artefact 4/4 incolore Construction avec le vol et la célérité.

- Chacune des capacités déclenchées de Le Fantasticar se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Les Terrifics

{3} {B}

Créature légendaire : méchant

4/4

Menace

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, ce joueur perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

- La deuxième capacité de Les Terrifics se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
-

Loki, le malicieux

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

Créature légendaire : dieu et ensorceleur et méchant

4/4

À chaque fois que Loki attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie d'un autre méchant ciblé que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire et que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

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

- Le jeton créé par la première capacité de Loki copie exactement ce qui est imprimé sur le méchant d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que ce méchant ne copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce méchant soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le méchant copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

M'Baku, chef des Jabari

{1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et noble et guerrier

4/3

Au début de votre étape de fin, s'il n'y a pas de monarque, un adversaire ciblé devient le monarque.

À chaque fois qu'une créature attaque un de vos adversaires, si ce joueur est le monarque, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

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

Machine de Shuri

{4}

Artefact

Quand cet artefact arrive, créez deux jetons Vibranium engagés. *(Ce sont des artefacts avec l'indestructible et « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)*

{6}, {T} : Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.)*

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Maître des Maléfices, marionnettiste

{2} {R}

Créature légendaire : humain et artificier et méchant

2/4

À chaque fois que vous attaquez, incitez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle ne peut pas bloquer ce tour-ci. *(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

À chaque fois qu'au moins une créature incitée inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, créez un jeton Trésor.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.

- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Médusa, reine des Inhumains

{2}{G}

Créature légendaire : inhumain et noble et héros

2/2

Vigilance, portée

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Médusa.

- La dernière capacité de Médusa se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Mr Fantastique

{2}{U}

Créature légendaire : humain et scientifique et héros

2/4

Vigilance, portée

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, piochez une carte.

{R}{G}{W}{U}, {T} : Copiez deux fois une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- La capacité déclenchée de Mr Fantastique vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
- La source de la copie de la dernière capacité de Mr Fantastique est la même que la source de la capacité originale.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

- La dernière capacité de Mr Fantastique cible une capacité déclenchée qui est sur la pile et crée deux occurrences supplémentaires de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir de capacités à un objet.
- La dernière capacité de Mr Fantastique peut copier n'importe quelle capacité déclenchée sur la pile, pas seulement celles qui ont des cibles.
- Chaque copie se résout avant la capacité d'origine.
- Chaque copie a les mêmes cibles que 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. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), chaque copie a le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les capacités qui distribuent des marqueurs.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand les copies se résolvent. Notamment, si une capacité déclenchée demande à son contrôleur de payer un coût, vous payez ce coût pour les copies si vous souhaitez le payer.

Nakia, agente wakandaise

{2} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

3/3

Portée

À chaque fois que votre commandant arrive, vous devenez le monarque.

{2}, {T} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une cible, créature ou véhicule. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Namor, roi d'Atlantis

{1}{W}{U}

Créature légendaire : mutant et ondin et noble

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

À chaque fois que Namor attaque un joueur qui a plus de points de vie que vous, les autres créatures que vous contrôlez attaquent ce joueur gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième capacité de Namor se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Une fois que la dernière capacité de Namor se déclenche, peu importe ce qui arrive au total de points de vie d'un joueur en réponse. La capacité se résout même si vous avez plus de points de vie que le joueur que Namor attaque.

Okoye, puissante et adorée

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

3/3

Quand Okoye arrive, vous devenez le monarque.

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. À chaque fois que cette créature attaque le monarque ce tour-ci, elle acquiert la double initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Perles Kimoyo

{4}

Artefact

Au début de votre étape de fin, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —

- *Perles AV* — Piochez une carte.
- *Perle de communication* — Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
- *Perle primaire* — Vous gagnez 3 points de vie. Exilez cet artefact, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Une fois que les Perles Kimoyo quittent le champ de bataille et reviennent (généralement à cause du dernier mode), elles sont un nouvel objet sans connexion à son existence précédente sur le champ de bataille. Les modes qui ont été choisis la dernière fois qu'elles étaient sur le champ de bataille sont éligibles pour être choisis à nouveau.

Plateforme temporelle de Fatalis

{4}

Artefact

À chaque fois que vous attaquez, exilez une carte non-terrain ciblée depuis votre cimetière avec deux marqueurs « temps » sur elle. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. *Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ».* *Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)*

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié sur elle (le nombre avant le tiret) en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous donne l'option de lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Veuillez noter que si une carte est exilée puis « acquiert la suspension », seules les deux capacités déclenchées sont concernées.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée de suspension se résout, vous pouvez lancer la carte. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si vous choisissez de ne pas lancer la carte (ou que vous ne le pouvez pas), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.

Portail de la Zone négative

{2}

Artefact

{2}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre cartes de créature exilées par cet artefact, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez cet artefact et renvoyez une carte au hasard exilée par lui dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité du Portail de la Zone négative vérifie au moment où votre étape d'entretien commence s'il y a au moins quatre cartes de créature exilées par le Portail de la Zone négative. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas exiler plus de cartes de créature avec le Portail de la Zone négative pendant votre entretien à temps pour faire que la capacité se déclenche.

Première famille

{2} {G} {U}

Éphémère

Vous piochez X cartes et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez et les sorts que vous avez lancés ce tour-ci.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Première famille se résout. (Vu que la Première famille est à la fois verte et bleue, X est probablement au moins 2.)

Puissance 4

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

Créature légendaire : humain et héros

4/4

Vol, vigilance, piétinement, célérité

À chaque fois que Puissance 4 inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière choisie aléatoirement. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Vous choisissez de lancer ou non la carte exilée au moment où la capacité déclenchée à retardement de Puissance 4 se résout pendant votre prochain entretien. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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 choisissez de ne pas lancer la carte ou que vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), la carte reste en exil.

Reine mère Ramonda

{3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et noble

3/5

Quand la Reine mère Ramonda arrive, vous devenez le monarque.

Tant que vous êtes le monarque, les créatures avec une force inférieure ou égale à 2 ne peuvent pas vous attaquer.

- La partie commence sans monarque. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque. Il n'y a jamais plus d'un monarque à la fois.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.
- Une fois qu'une créature vous a attaqué pendant que vous êtes le monarque, réduire sa force à 2 ou moins ne la retire pas du combat. De même, devenir le monarque tant qu'au moins une créature avec une force inférieure ou égale à 2 vous attaque ne retire pas non plus ces créatures du combat.

Robot panthère

{10}

Créature-artefact : chat et robot

8/8

Affinité pour les artefacts (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

Portée, piétinement

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

Sacrifice héroïque

{1}{W}

Éphémère

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez.

Jusqu'à la fin du tour, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez sont infligées à la créature choisie à la place (*si elle est encore sur le champ de bataille*). Quand cette créature meurt ce tour-ci, mettez ses marqueurs sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez et piochez une carte.

- Le Sacrifice héroïque n'a aucun effet sur les blessures déjà infligées plus tôt dans le tour.
- Si la créature choisie n'est pas sur le champ de bataille ou n'est pas une bataille, une créature ou un planeswalker au moment où les blessures devraient être infligées, les blessures ne sont pas redirigées.
- Il est possible de rediriger plus de blessures vers la créature choisie qu'elle n'a d'endurance tant que ces blessures sont toutes infligées au même moment (comme c'est le cas pour les blessures de combat) ou sont toutes infligées pendant la résolution d'un seul sort ou d'une seule capacité.
- Le Sacrifice héroïque ne modifie pas la source des blessures, ni le fait que les blessures soient des blessures de combat.
- Si vous lancez plus d'un Sacrifice héroïque dans un même tour, toutes les blessures qui devraient vous être infligées à vous et/ou aux permanents que vous contrôlez au même moment sont infligées à l'un des permanents choisis de votre choix. Elles ne sont pas infligées à tous les permanents, et vous ne pouvez pas partager les blessures entre eux. La prochaine fois que des blessures devraient vous être infligées, vous pouvez choisir un autre de ces permanents qui subira ces blessures.
- La capacité déclenchée à retardement met le même nombre de chaque sorte de marqueur que la créature choisie avait sur elle quand elle est morte sur la créature ciblée.

Shang-Chi et les Dix anneaux

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

2/2

Initiative

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Shang-Chi.

Quand le dixième marqueur +1/+1 est mis sur Shang-Chi, vous piochez cinq cartes et vous gagnez 5 points de vie.

- La dernière capacité de Shang-Chi se déclenche après qu'au moins un marqueur +1/+1 a été mis sur lui seulement s'il avait moins de dix marqueurs +1/+1 sur lui avant que ces marqueurs aient été mis sur lui et s'il a au moins dix marqueurs +1/+1 sur lui une fois que ces marqueurs sont mis sur lui.
-

Sorcière Rouge, Vengeur du chaos

{2} {U} {R}

Créature légendaire : mutant et psychagogue et héros

3/3

Vol

À chaque fois que la Sorcière Rouge inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis exilez-les face cachée. Vous pouvez ensuite lancer un sort de héros ou un sort non-créature parmi les cartes exilées par la Sorcière Rouge sans payer son coût de mana.

- Vous choisissez de lancer un sort parmi les cartes exilées par la Sorcière Rouge ou non au moment où sa dernière capacité se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour en lancer un plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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.
- La dernière capacité de la Sorcière Rouge fait référence aux cartes exilées par cette Sorcière Rouge spécifique, pas d'autres créatures appelées Sorcière Rouge. Si elle quitte le champ de bataille, vous perdez l'accès aux cartes exilées par cette Sorcière Rouge.

Surfer d'Argent, héraut de Galactus

{5}

Créature légendaire : extraterrestre et héros

4/5

Vol

Quand le Surfer d'Argent arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Galactus, dévoreur de mondes, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

À chaque fois que le Surfer d'Argent inflige des blessures de combat à un joueur, jusqu'à la fin de votre prochain tour, une créature ciblée attaque ce joueur à chaque combat si possible.

- Si une créature sous les effets de la dernière capacité du Surfer d'Argent ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou qu'elle est arrivée sous le contrôle de son contrôleur ce tour-ci), alors elle 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.
-

T'Chaka, roi vénérable

{G}{W}

Créature légendaire : humain et noble et héros

2/2

Quand T'Chaka arrive, meulez trois cartes, puis vous pouvez mettre une carte d'artefact ou de terrain parmi les cartes meulées dans votre main.

{3}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Vous devenez le monarque. N'activez que si vous contrôlez votre commandant.

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

T'Challa, la Panthère noire

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et noble et héros

2/2

À chaque fois que T'Challa arrive ou attaque, créez un jeton Vibranium engagé. (*C'est un artefact avec l'indestructible et « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »*)

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez deux marqueurs +1/+1 sur T'Challa.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
 - La dernière capacité de T'Challa se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Thor, Vengeur d'Asgard

{2} {R} {R}

Créature légendaire : dieu et guerrier et héros

4/4

Vol

Si une autre source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 1 à la place.

- La blessure supplémentaire de la dernière capacité de Thor est infligée par la même source que la source d'origine des blessures. La blessure n'est pas infligée par Thor.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures que vos sources devraient infliger, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, la dernière capacité de Thor ne s'applique plus.
- Si les blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou assignées à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou parmi un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, divisez la quantité d'origine avant d'ajouter 1. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une créature 2/2, vous pouvez assigner 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite modifiés à 3 et 4, respectivement.

Titania, marteleuse fière

{3} {R}

Créature légendaire : humain et méchant

3/3

Initiative

Mêlée (À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont la mêlée.

- Une fois qu'une capacité de mêlée se déclenche, peu importe que la créature perde la mêlée. Si Titania quitte le champ de bataille tant que la capacité de mêlée d'une autre créature attaquante que vous contrôlez est sur la pile, cette capacité se résout quand même.
- Vous déterminez la taille du bonus au moment où la capacité de mêlée se résout. Comptez chaque adversaire que vous avez attaqué avec au moins une créature. Peu importe si les créatures attaquantes attaquent toujours ou si elles sont toujours sur le champ de bataille. Peu importe aussi si l'adversaire que vous avez attaqué est toujours dans la partie.
- Le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué un joueur n'a pas d'importance, seulement le fait que vous ayez attaqué un joueur avec au moins une créature. Par exemple, si vous attaquez un joueur avec Titania et un autre joueur avec cinq créatures, Titania gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- La mêlée se déclenche si la créature avec la mêlée attaque un planeswalker ou une bataille. Cependant, l'effet ne compte que les adversaires (et pas les planeswalkers ou les batailles) que vous avez attaqués avec au moins une créature pour déterminer le bonus.
- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes, donc elles ne comptent pas pour l'effet de la mêlée. De même, si une créature avec la mêlée arrive sur le champ de bataille attaquante, la mêlée ne se déclenche pas.

- Si une créature a plusieurs occurrences de mêlée, chacune d'elles se déclenche séparément.
-

Torche Humaine

{3} {R}

Créature légendaire : humain et héros

3/2

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, la Torche Humaine acquiert le vol, la double initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que la Torche Humaine attaque, vous pouvez payer {R} {G} {W} {U}. Si vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'il inflige des blessures de combat à un adversaire, il inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.

- La première capacité de la Torche Humaine vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci. Si vous ne l'avez pas fait, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un sort non-créature pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
-

Tornade, reine du Wakanda

{3} {G} {W}

Créature légendaire : mutant et noble et héros

4/5

Vol

À chaque fois que Tornade attaque, jusqu'à la fin du tour, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol et gagne +X/+0, X étant la force de Tornade.

À chaque fois qu'une créature avec le vol vous attaque, Tornade inflige un nombre de blessures égal à sa force à cette créature.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la deuxième capacité de Tornade se résout. Si Tornade n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
 - De même, si Tornade n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.
-

Tri-sentinel, acte de vengeance

{7}

Créature-artefact légendaire : robot et méchant

7/7

Vol, menace, piétinement

Quand Tri-sentinel arrive, pour chaque adversaire, Tri-sentinel inflige 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Exhumation {7} ({7}) : *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.*

- Si vous activez la capacité d'exhumation d'une carte, mais que cette carte est retirée de votre cimetière avant la résolution de la capacité, cette capacité d'exhumation ne fait rien au moment où elle se résout.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte n'est pas la même chose que lancer cette carte. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais ce n'est pas le cas de la carte. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts ne le font pas.
- Au début de la prochaine étape de fin, un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation est exilé. C'est une capacité déclenchée à retardement qui peut être contrecarrée par des effets qui contrecarrent les capacités déclenchées. Si la capacité est contrecarrée, le permanent reste sur le champ de bataille, et la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même le permanent s'il quitte le champ de bataille.
- L'exhumation donne la célérité au permanent qui est renvoyé sur le champ de bataille (même si ce n'est pas une carte de créature). Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à ce permanent. Si ce permanent perd toutes ses capacités, il est quand même exilé au début de la prochaine étape de fin, et s'il devait quitter le champ de bataille, il est quand même exilé à la place.
- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, il est exilé à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que ce permanent quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler ! Dans ce cas, il ou elle réussit à l'exiler. Si ce sort ou cette capacité renvoie plus tard la carte sur le champ de bataille, la carte de permanent revient sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. Les effets de l'exhumation ne s'y appliquent plus.

Typhoid Mary, dissociée

{1} {B} {R}

Créature légendaire : mutant et méchant

3/3

À chaque fois que Typhoid Mary attaque, choisissez l'un au hasard. Si vous vous êtes défaussé d'une carte ce tour-ci, vous choisissez l'un à la place.

- *Mary* — Créez un jeton Trésor.
- *Typhoid Mary* — Piochez une carte.
- *Bloody Mary* — Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Au moment où vous mettez la capacité déclenchée de Typhoid Mary sur la pile, vous choisissez un mode ou un mode est choisi au hasard si vous ne vous êtes pas défaussé d'une carte ce tour-là. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quel mode a été choisi.

Un destin exceptionnel

{1} {U}

Enchantement : manigance

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez connive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur « manigance » sur cet enchantement.

Quand le sixième marqueur « manigance » est mis sur cet enchantement, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi elles sans payer leur coût de mana. Mettez le reste dans votre main.

- Vous choisissez de lancer ou non des sorts parmi les cartes exilées au moment où la dernière capacité d'Un destin exceptionnel se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez 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.

Vaisseau mère de classe N'Yami

{6}

Artefact : véhicule

5/7

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que ce véhicule inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous ne la mettez pas sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

Pilotage 3

- Si vous mettez une carte d'aura sur le champ de bataille de cette manière, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Vous devez pouvoir choisir un joueur ou un permanent légal ou vous ne pouvez pas mettre l'aura sur le champ de bataille.
 - Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille pour une raison quelconque, vous mettez la carte dans votre main.
-

Valeria Richards, précoce

{3}{U}

Créature légendaire : humain et scientifique et héros

3/3

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

À chaque fois que vous lancez votre premier sort non-créature à chaque tour, piochez une carte.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La dernière capacité de Valeria Richards se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Venger

{4}{W}{W}

Rituel

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un joueur vous a attaqué pendant son dernier tour.

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

- Les créatures détruites de cette manière comptent dans le nombre de points de vie gagnés même si elles sont mises dans une zone autre que le cimetière.
- Vous ne gagnez pas 1 point de vie pour une créature qui n'est en fait pas détruite, comme une créature avec l'indestructible.
- Si un joueur vous a attaqué pendant le tour le plus récent qu'il a joué avant qu'il ne quitte la partie, cette attaque compte pour la capacité de réduction de coût de Venger jusqu'au prochain moment de la partie où ce joueur aurait joué un tour. À ce moment-là, vous cessez de vouloir vous venger concernant cette attaque.

Vision, Vengeur synthozoïde

{4}

Créature-artefact légendaire : robot et héros

3/3

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si ce n'est pas le tour de ce joueur, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur Vision.
- Vision passe hors phase. (*Traitez-le et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.*)

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où Vision passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que Vision, et ils passent en phase en restant attachés à Vision.

- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il aura ces marqueurs quand il repassera en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Si un adversaire acquiert le contrôle de votre Vision et choisit de le faire passer hors phase et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant que Vision ne passe en phase, Vision passe en phase sous votre contrôle au moment où la prochaine étape de dégagement de cet adversaire commence. S'il quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, Vision passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.

War Machine, Vengeur à l'arsenal
 {4} {R}
 Créature-artefact légendaire : humain et héros

3/5

Vol

À chaque fois que War Machine attaque, les créatures modifiées attaquantes que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

- Une aura contrôlée par un adversaire ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.
- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.

W'Kabi, bouclier de la nation
 {1} {G}
 Créature légendaire : humain et guerrier et héros

2/3

Vigilance

À chaque fois que vous attaquez avec votre commandant, si vous contrôlez un artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, créez un jeton de créature 4/4 verte rhinocéros avec le piétinement.

- Si un artefact sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si vous ne contrôlez pas d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 quand vous attaquez avec votre commandant, la capacité de W'Kabi ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment

où la capacité se résout, la capacité n'a aucun effet. Peu importe que l'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez au moment où la capacité se résout est le même que celui que vous contrôliez quand elle s'est déclenchée.

Zuri, guerrier du Wakanda

{1}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

2/2

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer sa valeur de mana.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES BOÎTES SCÉNIQUES MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES :

Hawkeye, archer de précision

{3}{R}

Créature légendaire : humain et archer et héros

3/4

Initiative, portée

À chaque fois que Hawkeye ou un autre héros que vous contrôlez arrive, il inflige un nombre de blessures égal au nombre de héros que vous contrôlez à n'importe quelle cible.

- Utilisez le nombre de héros que vous contrôlez au moment où la dernière capacité de Hawkeye se résout pour déterminer la quantité de blessures infligées.
-

Homme-Absorbant et Titania

{3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et méchant

4/5

Doublez toutes les blessures que les sources créature que vous contrôlez devraient infliger.

- Si un autre effet modifie la quantité de blessures que vos sources créature devaient infliger, y compris en prévenant certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, la capacité de l'Homme-Absorbant et Titania ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source créature que vous contrôlez sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une

créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6, respectivement.

Hulk, toujours furieux

{5} {R} {R}

Créature légendaire : gamma et berserker et héros

9/9

Piétinement

Quand Hulk arrive, détruisez tous les artefacts.

Hulk attaque à chaque combat si possible.

- Si Hulk ne peut pas attaquer pour une quelconque raison (comme être engagé ou être arrivé sous votre contrôle ce tour-là), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.
-

Iron Man, paragon futuriste

{4} {U} {U}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

5/5

Vol

Au début du combat pendant votre tour, une cible, artefact ou créature, devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 5/5 et acquiert le vol.

- La dernière capacité d'Iron Man remplace les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance d'un permanent à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
 - Si la dernière capacité d'Iron Man fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.
-

Loki, dieu du Mensonge

{1} {R} {R}

Créature légendaire : dieu et ensorceleur et méchant

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une seule créature, acquérez le contrôle de cette créature jusqu'à la fin du tour. Si c'est votre tour, dégagez cette créature et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si vous lancez un sort qui a plusieurs cibles mais qu'elles sont toutes la même créature, la capacité de Loki se déclenche.
 - Si vous lancez un sort qui a plusieurs cibles et que l'une d'elles est une créature et que les autres sont toutes non-créature, la capacité de Loki ne se déclenche pas.
-

M.O.D.O.K., intellect maléfique

{3} {B} {B}

Créature-artefact légendaire : méchant

3/5

Vol

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, un adversaire ciblé sacrifie une créature non-jeton de son choix.

- M.O.D.O.K. ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa dernière capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Thor, gardien de Midgard

{3} {R} {R}

Créature légendaire : dieu et guerrier et héros

5/5

Vol

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, vous pouvez exiler autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA BOÎTE D'APPRENTISSAGE MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES :

Blue Marvel, Adam Brashear

{3} {U} {U}

Créature légendaire : humain et scientifique et héros

3/5

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

Parade {2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

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

- Blue Marvel ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa dernière capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Brawn, Amadeus Cho
{1} {G/U}
Créature légendaire : gamma et scientifique et héros
1/1
Quand Brawn arrive, piochez une carte.
Pouvoir — {4} {G/U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Brawn pour chaque carte dans votre main. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- Comptez le nombre de cartes dans votre main au moment où la capacité de pouvoir de Brawn se résout pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 mettre sur lui.
-

Charge de la Chose
{3} {G}
Éphémère
Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un héros que vous contrôlez.
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal au double de sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

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

Chute sur Terre
{4} {W}
Éphémère
Exilez une créature ciblée. Chaque joueur gagne 3 points de vie.
Recyclage de terrain de base {2}({2}), *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Chute sur Terre essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne gagne de points de vie.
-

Défense du capitaine
{W}
Éphémère
Une créature bloqueuse ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Défense du capitaine essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
-

Flora Colossus
{5}{G}{G}
Créature : sylvin
/

Défense talismanique (*Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

La force et l'endurance du Flora Colossus sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

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

Graviton, force fondamentale
{2}{U}
Créature légendaire : humain et méchant
3/3

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, choisissez l'un —

- Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.*)
- Engagez une créature ciblée.

- Graviton ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
-

Grotesque gamma
{2}{G}
Créature : gamma et horreur et méchant
3/3

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

Pouvoir — {4}{G}{G} : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature. Puis piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle. (*N'activez chaque capacité de pouvoir qu'une seule fois. Réduisez le coût d'activation du coût de mana de ce permanent s'il est arrivé ce tour-ci.*)

- La capacité de pouvoir du Grotesque gamma ne le cible pas. S'il n'est pas sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résout, ses autres effets ont quand même lieu. Vous piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle.
 - Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle compte pour une carte pour la capacité de pouvoir du Grotesque gamma, quel que soit le nombre de marqueurs qu'elle a sur elle, la sorte de marqueur, ou quel joueur a mis les marqueurs sur cette créature.
-

Ingéniosité de Stark

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

- Vous choisissez la valeur de X au moment où la première capacité déclenchée se résout, puis vous pouvez payer autant de mana pour piocher autant de cartes.
-

Iron Lad, jeune Vengeur

{2} {U/R}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

2/2

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

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

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

Iron Man, Tony Stark

{3} {R} {R}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

3/3

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

Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, créez un jeton de créature-artefact 2/1 incolore Robot et Héros avec le vol.

- La dernière capacité d'Iron Man se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Les Armes Immortelles

{4} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier et héros

4/4

Quand Les Armes immortelles arrivent, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

- La dernière capacité de Les Armes Immortelles se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
 - Une fois qu'une créature a été légalement bloquée par une créature unique, lui faire acquérir la menace ne rend pas ce blocage illégal.
-

Moon-Boy, chevauteur de dinosaure

{1} {G}

Créature légendaire : grand singe et humain

2/2

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

À chaque fois que Moon-Boy attaque pendant que vous contrôlez un dinosaure, Moon-Boy gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

Peggy Carter, agent secret

{1} {W}

Créature légendaire : humain et espion et héros

2/1

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité de Peggy Carter ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes plus tard pendant le combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.
-

Spider-Man, héros de la ville

{4} {R}

Créature légendaire : araignée et humain et héros

5/4

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

Quand Spider-Man arrive, une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si la force de la créature ciblée passe à 3 ou plus après que la dernière capacité de Spider-Man se déclenche mais avant qu'elle ne se résolve, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe à 3 ou plus après la résolution de la capacité à la place, elle ne peut quand même pas être bloquée pendant ce tour.

Stature, jeune Vengeur

{1} {R/G}

Créature légendaire : humain et héros

2/2

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

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Stature a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de Stature se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Victor Mancha, Fugitif

{5}

Créature-artefact légendaire : humain et héros

4/4

Quand Victor Mancha arrive, exilez une carte ciblée depuis votre cimetière. Vous pouvez la jouer tant que vous contrôlez Victor Mancha.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Wiccan, jeune Vengeur

{3} {R}

Créature légendaire : mutant et psychagogue et héros

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

© 2026 MARVEL. Magic: The Gathering, Magic, Mirrodin, Innistrad, Eldraine, Ixalan, Croisetonnerre, Bloomburrow, Mornebrune, Tarkir, Lorwyn et Strixhaven sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2026 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.