

## ***Notes de publication L'allégeance de Ravnica***

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

Document modifié pour la dernière fois le 24 octobre 2018

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

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

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

---

## **NOTES GÉNÉRALES**

### **Informations liées à la sortie**

L'extension *L'allégeance de Ravnica* contient 259 cartes (111 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares et 15 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 8 cartes disponibles dans les Decks de planeswalker *L'allégeance de Ravnica*, 1 carte promo unique (disponible dans le cadre de la promotion Buy-a-Box *L'allégeance de Ravnica* en magasin) et 5 cartes de terrain de base disponibles dans les Decks de planeswalker, le Bundle et d'autres produits complémentaires.

L'extension *L'allégeance de Ravnica* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 25 janvier 2019. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan*, *Dominaria*, *Édition de base 2019*, *Les guildes de Ravnica* et *L'allégeance de Ravnica*.

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

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

---

**Retour de thème : guildes et marques de guildes**

Suite à l'extension *Les guildes de Ravnica*, les cinq guildes restantes ont à leur tour la vedette tandis que la tension monte sur tout Ravnica : le Sénat d'Azorius, le Syndicat d'Orzhov, le Culte de Rakdos, les Clans Gruul et le Cartel de Simic.

Chaque guildes a son propre symbole ; celui-ci apparaît sur les cartes associées à cette guildes. Ces marques de guildes n'ont aucun effet sur le jeu ou la construction de deck.

---

### Mot de capacité Azorius : *addenda*

Les meilleurs politiciens d'Azorius sont flexibles dans leurs objectifs et dans leurs tactiques, et *addenda* est un mot de capacité qui permet aux lanceurs de sorts astucieux d'adapter les effets de certains sorts en fonction de la situation. Vous pouvez lancer des sorts avec l'*addenda* pendant le tour de votre adversaire si nécessaire, ou attendre votre phase principale pour les lancer avec un bonus supplémentaire.

Perspicacité du sphinx

{2} {W} {U}

Éphémère

Piochez deux cartes.

*Addenda* — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous gagnez 2 points de vie.

L'*addenda* est un mot de capacité. Les mots de capacité apparaissent en italiques et n'ont aucune signification de règle.

- Les capacités d'*addenda* des sorts d'éphémère s'appliquent pendant que le sort se résout, pas immédiatement après l'avoir lancé. Si le sort est contrecarré, vous n'obtenez pas le bonus d'*addenda*. Par exemple, si vous lancez la Perspicacité du sphinx pendant votre phase principale, vous gagnez 2 points de vie pendant sa résolution, après avoir pioché deux cartes.
- Si un sort avec une capacité d'*addenda* est copié, la copie ne vous donnera pas le bonus d'*addenda*. Ceci est dû au fait que la copie n'a pas été lancée du tout.

---

### Capacité mot-clé Orzhov : *au-delà*

La mort ne rompt pas un contrat avec le Syndicat d'Orzhov, et bon nombre de Ravniciens se retrouvent esclaves des Orzhov même après leurs derniers instants. Les créatures avec l'*au-delà* laissent des esprits derrière elles quand elles meurent.

Oligarque impériale

{W} {B}

Créature : humain et clerc

2/1

Vigilance

*Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)*

Les règles officielles de l'*au-delà* sont les suivantes :

702.134. *Au-delà*

702.134a L'au-delà est une capacité déclenchée. « Au-delà N » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez N jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol. »

702.134b Si un permanent a plusieurs occurrences d'au-delà, chacune d'elles se déclenche séparément.

- Comme les bloqueurs sont tous choisis en même temps, vous ne pouvez pas bloquer avec une créature qui a l'au-delà, attendre qu'elle meure, puis bloquer avec les jetons Esprit qui en résultent.

---

### Capacité mot-clé Rakdos : spectacle

Les Rakdos croient qu'il ne peut y avoir de véritable fête que si quelqu'un est blessé. Si ce quelqu'un est votre adversaire, le *spectacle* vous récompense avec des coûts réduits ou des récompenses supplémentaires pour vos sorts.

Embrocher les critiques

{2} {R}

Rituel

Spectacle {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.*)

Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Les règles officielles du spectacle sont les suivantes :

#### 702.136. Spectacle

702.136a Le spectacle est une capacité statique qui fonctionne sur la pile. « Spectacle [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] à la place du coût de mana de ce sort si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci. » Payer le coût de spectacle d'un sort suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f–h.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
- Le spectacle ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer un rituel avec le spectacle pendant le tour d'un adversaire à moins qu'un autre effet vous permette de le faire, même si ce joueur a perdu des points de vie ce tour-ci.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de spectacle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Le coût de spectacle d'une carte est le même quel que soit le nombre de points de vie que vos adversaires ont perdu ou combien d'adversaires ont perdu des points de vie.
- Dans une partie multijoueurs, si un adversaire perd des points de vie et, plus tard pendant le tour, quitte la partie, vous pouvez lancer un sort pour son coût de spectacle. (Si un joueur quitte la partie pendant son tour, ce tour continue sans joueur actif.)

---

### Capacité mot-clé Gruul : émeute

De nature nomade, les membres des Clans Gruul dépendent de leur force et de leur vitesse pour prendre le contrôle de nouveaux terrains de prédilection. Les créatures avec la capacité d'*émeute* peuvent arriver sur le champ de bataille avec la célérité ou un marqueur +1/+1, ce qui vous laisse le choix entre attaquer votre adversaire le plus rapidement possible ou attendre un peu pour frapper encore plus fort.

Gobelin de Zhur-Taa

{R} {G}

Créature : goblin et berserker

2/2

*Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)*

Les règles officielles de l'émeute sont les suivantes :

#### 702.135. Émeute

702.135a L'émeute est une capacité statique. « Émeute » signifie « Vous pouvez faire arriver ce permanent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui. Si vous ne le faites pas, il acquiert la célérité. »

702.135b Si un permanent a plusieurs occurrences d'émeute, chacune d'elles se déclenche séparément.

- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou célérité, et ils ne peuvent pas agir pendant que la créature est sur le champ de bataille sans l'un ou l'autre.
- Si une créature qui arrive sur le champ de bataille a l'émeute mais ne peut pas avoir de marqueur +1/+1 mis sur elle, elle acquiert la célérité.
- Si vous choisissez que la créature acquière la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille avec deux occurrences d'émeute, vous pouvez choisir de lui faire avoir deux marqueurs +1/+1, un marqueur +1/+1 et la célérité, ou deux occurrences de célérité. Plusieurs occurrences de célérité sur la même créature sont redondantes, mais nous n'allons pas apprendre aux Gruul comment vivre leur vie.

---

#### Action mot-clé Simic : adapter

Dans tout écosystème, l'adaptabilité est la clé de la réussite... et les biomanciens du Cartel de Simic sont ravis de façonner l'évolution en fonction de leurs desseins. La capacité d'*adapter* est la toute nouvelle innovation en matière de technologie Simic. Il s'agit de donner un boost de force et d'endurance latent aux créatures qui peut être activé par une infusion de mana.

Aéromoncule

{1} {G} {U}

Créature : homoncule et mutant

2/3

Vol

{2} {G} {U} : Adaptez 1. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

Les règles officielles d'adapter sont les suivantes :

#### 701.42. Adapter

701.42a « Adaptez N » signifie « Si ce permanent n'a pas de marqueurs +1/+1 sur lui, mettez N marqueurs +1/+1 sur lui. »

- Vous pouvez toujours activer une capacité qui fait adapter une créature. Au moment où cette capacité se résout, si la créature a un marqueur +1/+1 sur elle pour une raison quelconque, vous ne mettez simplement pas de marqueurs +1/+1 sur elle.
- Si une créature perd d'une manière quelconque tous ses marqueurs +1/+1, elle peut à nouveau s'adapter et gagner des marqueurs +1/+1 supplémentaires.

---

#### Retour de mécanique de jeu : mana hybride

Les symboles de mana hybride représentent un coût qui peut être payé avec l'une ou l'autre des couleurs. Par exemple, {w/u} peut être payé au choix avec {W} ou {U}. C'est à la fois un symbole de mana blanc et bleu.

Griffon du Sénat  
{2} {w/u} {w/u}  
Créature : griffon  
3/2  
Vol  
Quand le Griffon du Sénat arrive sur le champ de bataille, regard 1.

- Au moment où vous lancez un sort ou que vous activez une capacité activée avec des symboles de mana hybride dans son coût, vous choisissez la couleur de mana que vous allez dépenser pour chaque symbole de mana hybride. Vous le faites au moment même où vous choisiriez des modes ou une valeur pour un X dans un coût de mana. Par exemple, vous choisissez si vous lancez le Griffon du Sénat en payant {2} {W} {W}, {2} {W} {U} ou {2} {U} {U}.
- Chaque symbole de mana hybride bicolore ajoute 1 au coût converti de mana d'une carte. Par exemple, le coût converti de mana du Griffon du Sénat est 4.
- Une carte avec des symboles de mana hybride dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans son coût de mana, quel que soit le mana dépensé pour la lancer. Par exemple, le Griffon du Sénat est blanc et bleu, même si vous le lancez en utilisant uniquement du mana blanc.
- De même, l'identité couleur d'une carte (utilisée dans la variante de jeu Commander) inclut toujours les deux couleurs qui apparaissent dans le symbole de mana hybride de cette carte. Le Griffon du Sénat ne peut pas être inclus dans un deck Commander dont le commandant a une identité couleur uniquement blanche, même si le Griffon du Sénat pourrait être lancé uniquement avec du mana blanc.

---

#### Retour de mécanique de jeu : cartes doubles

Les cartes doubles reviennent dans l'extension *L'allégeance de Ravnica*, finissant le cycle commencé avec les cartes doubles de l'extension *Les guildes de Ravnica*. Une moitié de la carte double a un coût de mana hybride, et l'autre a un coût de mana qui nécessite deux couleurs de mana.

Briser  
 $\{r/g\} \{r/g\}$   
 Éphémère  
 Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.  
 //  
 Braver  
 $\{2\} \{R\} \{G\}$   
 Rituel  
 Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

- Pour lancer une carte double, vous devez choisir une moitié à lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4, vous pouvez quand même lancer Briser.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière, Briser // Braver est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Briser // Braver est à la fois une carte d'éphémère et une carte de rituel, et son coût converti de mana est 6. Cela signifie que si un effet vous permet de lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 5 depuis votre main, vous ne pouvez pas lancer Briser ou Braver.
- Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie ne copie que cette même moitié. Par exemple, si vous copiez Braver, la copie est également Braver, pas Briser.

---

### Retour de cycle : les terrains doubles de *Ravnica*

Il y a cinq terrains non-base de l'extension *L'allégeance de Ravnica* qui ont chacun deux types de terrain de base.

Reliquaire impie  
 Terrain : plaine et marais  
 $\{T\} : Ajoutez \{W\} \text{ ou } \{B\}.$   
 Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

- Contrairement à la plupart des terrains doubles, ce terrain a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, alors des cartes telles qu'Ouvrez les portes ! ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui des Catacombes noyées (de l'extension *Ixalan*).
  - Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.
-

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Absorption

{W}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour l’Absorption. Le sort n’est pas contrecarré quand l’Absorption se résout, mais vous gagnez quand même 3 points de vie.

---

Acrobate de feu de Rakdos

{B}{B}{R}{R}

Créature : humain et gredin

4/3

Quand l’Acrobate de feu de Rakdos arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à un adversaire ciblé et 2 blessures à jusqu’à une cible, créature ou planeswalker.

- Si vous ne pouvez pas cibler d’adversaire avec la capacité de l’Acrobate de feu de Rakdos, la capacité ne va pas sur la pile. Vous ne pouvez pas faire qu’il inflige 2 blessures à une créature ou un planeswalker. D’un autre côté, si vous choisissez des cibles légales mais qu’une des cibles est illégale quand la capacité essaie de se résoudre, l’autre est toujours affectée, le cas échéant.

---

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu’à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour.

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

---

Acuité de Dovin

{1}{W}{U}

Enchantement

Quand l’Acuité de Dovin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère pendant votre phase principale, vous pouvez renvoyer l’Acuité de Dovin dans la main de son propriétaire.

- La deuxième capacité de l’Acuité de Dovin se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La deuxième capacité de l’Acuité de Dovin ne se déclenche que si elle se trouve sur le champ de bataille. Elle ne peut pas se renvoyer elle-même dans votre main depuis votre cimetière.

---

Adjointe aux détentions

{1} {W} {U}

Créature : vedalken et sorcier

1/3

Quand l'Adjointe aux détentions arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les autres permanents non-terrain que ce joueur contrôle ayant le même nom que ce permanent jusqu'à ce que l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille.

- Cette capacité n'a qu'une seule cible. Les autres permanents de ce nom ne sont pas ciblés. Par exemple, un permanent avec la défense talismanique est exilé s'il a le même nom que le permanent non-terrain ciblé.
- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où cette capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Rien n'est exilé.
- Si l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, rien n'est exilé.
- Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Le nom d'un jeton de créature est le même que les types de créature spécifiés au moment où il a été créé, à moins que le jeton soit une copie d'une autre créature ou que l'effet qui a créé le jeton lui donne spécifiquement un nom différent.

---

Admonition du courtier

{2} {U}

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

*Addenda* — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Admonition du courtier essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte si vous la lancez pendant votre phase principale.

---

Alerte rouge

{1} {W} {U}

Enchantement

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

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

{2} {W} {U} : Dégagez la créature ciblée.



- La première capacité de l'Alerte rouge ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, le Combat titanesque ne fait pas se battre une créature avec son endurance sous Alerte rouge.

#### Amélioration biosynthétique

{4} {G} {G}

Rituel

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune de ces créatures.

- Vous choisissez combien de cibles l'Amélioration biosynthétique a et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous la lancez. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur. Par exemple, cela signifie que vous ne pouvez pas cibler trois créatures et leur attribuer deux, un et zéro marqueurs.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où l'Amélioration biosynthétique essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Ils ne sont pas mis sur une cible légale à la place.
- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.

#### Ange de la grâce

{3} {W} {W}

Créature : ange

5/4

Flash

Vol

Quand l'Ange de la grâce arrive sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

{4} {W} {W}, exilez l'Ange de la grâce de votre cimetière : Votre total de points de vie devient 10.

- La capacité déclenchée de l'Ange de la grâce ne prévient pas les blessures. Elle modifie uniquement le résultat des blessures qui vous sont infligées. Par exemple, une créature avec le lien de vie qui vous inflige des blessures fera quand même gagner des points de vie à son contrôleur, et ce même si ces blessures devraient réduire vos points de vie à moins de 1.
- La capacité déclenchée de l'Ange de la grâce n'empêche pas la perte de points de vie d'effets qui disent que vous perdez des points de vie.
- Si vous avez moins de 1 point de vie et que pour une raison quelconque, vous n'avez pas perdu la partie, les blessures qui vous sont infligées réduisent votre total de points de vie encore plus au-dessous de 0 (comme normalement).
- Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 10, ce joueur gagne ou perd la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie est 2, la dernière capacité de l'Ange de la grâce vous fera gagner 8 points de vie, mais s'il est de 20 quand elle se résout, elle vous fera perdre 10 points de

vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, après avoir résolu la capacité déclenchée de l'Ange de la grâce, les blessures qui sont infligées à vous et/ou à votre équipier qui réduiraient le total de points de vie de votre équipe à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée de l'Ange de la grâce vous fait gagner ou perdre des points de vie de façon à ce que le total de points de vie de votre équipe devienne 10.
- Dans une partie de Commander, les blessures de combat qui vous sont infligées par un commandant sont quand même suivies, même si elles ne modifient pas votre total de points de vie.

---

Annonciateur de froid

{4} {U}

Créature : élémental

3/3

Vol

Quand l'Annonciateur de froid arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- La capacité de l'Annonciateur de froid peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

---

Artiste lamefeu

{B} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

Célérité

Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, l'Artiste lamefeu inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

- La capacité déclenchée de l'Artiste lamefeu va sur la pile sans cible. Tant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez un adversaire ou un planeswalker ciblé qui subit des blessures. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi ... » dans le sens où les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié la créature, mais avant que les blessures ne soient infligées.
-

Ascendance simic

{G} {U}

Enchantement

{1} {G} {U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.

Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

- Une capacité qui se déclenche quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenche si ce permanent arrive sur le champ de bataille avec ces marqueurs d'une manière quelconque.
- Si l'Ascendance simic n'a pas au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle au moment où votre entretien commence, sa dernière capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.
- Si la dernière capacité se déclenche, mais que des marqueurs sont retirés de l'Ascendance simic et qu'elle en a moins de vingt sur elle, vous ne gagnez pas la partie.
- Si la dernière capacité se déclenche, mais que l'Ascendance simic quitte le champ de bataille, utilisez le nombre de marqueurs qu'elle avait sur elle immédiatement avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si vous gagnez la partie.

---

Automate de Dovin (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}

Créature-artefact : homoncule

3/3

Tant que vous contrôlez un planeswalker Dovin, l'Automate de Dovin gagne +2/+2 et a la vigilance.

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

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à l'Automate de Dovin peuvent devenir mortelles si Dovin quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

---

Avant-coureurs du Grand Terrassement

{5} {G} {G} {G}

Créature : sanglier

7/7

Vigilance, piétinement, célérité

Quand les Avant-coureurs du Grand Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée des Avant-coureurs du Grand Terrassement n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+2 et n'acquièrent pas la vigilance ou le piétinement.

---

Benthide hypnotisant

{3} {U} {U}

Créature : pieuvre

4/5

Quand le Benthide hypnotisant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/2 bleue Illusion avec « À chaque fois que cette créature bloque une créature, celle-ci ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. »

Le Benthide hypnotisant a la défense talismanique tant que vous contrôlez une illusion.

- Le Benthide hypnotisant a la défense talismanique tant que vous contrôlez n'importe quelle illusion, pas seulement des jetons Illusion comme ceux créés par sa première capacité.
- La capacité déclenchée des jetons Illusion n'engage pas la créature attaquante si elle est dégagée, probablement parce qu'elle a la vigilance.

---

Biomancien benthique

{U}

Créature : ondin et sorcier et mutant

1/1

{1} {U} : Adaptez 1. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Une capacité qui se déclenche quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenche si ce permanent arrive sur le champ de bataille avec ces marqueurs d'une manière quelconque.
- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la capacité déclenchée du Biomancien benthique se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

---

Briser

{r/g} {r/g}

Éphémère

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

//

Braver

{2} {R} {G}

Rituel

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

- Si l'une des cibles est illégale au moment où Briser essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'infligera pas de blessure.

#### Brûlemarque

{1} {R}

Éphémère

La Brûlemarque inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de remplacement de la Brûlemarque exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s'applique à la créature ciblée même si la Brûlemarque ne lui inflige pas de blessures (par exemple à cause d'un effet de prévention).

#### Capture d'essence

{U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

- Vous ne pouvez pas lancer la Capture d'essence sans un sort de créature ciblé. Si une des cibles est illégale quand la Capture d'essence essaie de se résoudre, l'autre est quand même affectée, le cas échéant.
- Un sort de créature qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour la Capture d'essence. Le sort n'est pas contrecarré quand la Capture d'essence se résout, mais vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

#### Carcasse des égouts

{B}

Créature : squelette et guerrier

2/1

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

{1} {B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
- Dans une partie multijoueurs, si un adversaire perd des points de vie pendant votre tour et quitte ensuite la partie, vous pouvez activer la capacité de la Carcasse des égouts.

Carnaval

{b/r}

Éphémère

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

//

Carnage

{2} {B} {R}

Rituel

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défait de deux cartes.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Carnaval essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures.
- Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où le Carnage essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne se défait de cartes.

---

Cavalcade de la Calamité

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 que vous contrôlez attaque, la Cavalcade de la Calamité inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

- Une créature avec une force inférieure ou égale à 0 peut attaquer, tant qu'aucune règle ou aucun effet ne lui interdit de le faire. Beaucoup de créatures avec une force de 0 ont le défenseur, mais pas toutes.
- La force de la créature attaquante n'est vérifiée que lorsque la capacité se déclenche. Une fois qu'elle se déclenche, la Cavalcade de la Calamité inflige 1 blessure au joueur ou planeswalker approprié même si la force de la créature change ou si la créature quitte le champ de bataille avant que la capacité ne se résolve.
- Si plusieurs créatures que vous contrôlez avec une force inférieure ou égale à 1 attaquent, la capacité de la Cavalcade de la Calamité se déclenche pour chacune de ces créatures. Chaque capacité fait que la Cavalcade de la Calamité inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker approprié.

---

Cendrelanes

{R} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, les Cendrelanes infligent 1 blessure à ce joueur.

\{1\}, sacrifiez les Cendrelanes : Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Les Cendrelanes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

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

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la capacité activée des Cendrelanes essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur subit des blessures.
- Les Cendrelanes peuvent être une cible de leur propre capacité activée. La capacité ne se résout pas parce qu'elle n'a pas de cible légale, et aucun joueur ne subit de blessures, mais cela vous permet de sacrifier les Cendrelanes sans cibler un autre enchantement si vous le souhaitez.

Cératok enragé

{2} {G} {G}

Créature : rhinocéros

4/4

Le Cératok enragé ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne débloquée.

Cercle de vérité

{2} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'est pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4} {U} : Engagez la créature sans le vol ciblée.

- Pour que la première capacité du Cercle de vérité se déclenche, la créature doit passer de l'état dégagé à l'état engagé. Si un effet tente d'engager une créature engagée, mais qu'elle est déjà engagée, cette capacité ne se déclenche pas.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille engagée, la première capacité du Cercle de vérité ne se déclenche pas.
- Si une créature avec la vigilance est déclarée comme attaquante et devient ensuite engagée pendant qu'elle attaque, la première capacité du Cercle de vérité se déclenche.

Chaîne céleste

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur et perd le vol.

- La Chaîne céleste peut enchanter une créature qui n'avait jamais eu le vol.
- La créature enchantée peut acquérir le vol plus tard d'un autre effet.

Charognard de la Citerraine

{3} {B}

Créature : ogre et guerrier

3/3

Quand le Charognard de la Citerraine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Charognard de la Citerraine, puis regard 2.

- Vous choisissez de sacrifier un permanent ou non (et lequel) pendant que la capacité du Charognard de la Citerraine se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez quelle créature sacrifier, celui où le Charognard de la Citerraine a des marqueurs +1/+1 sur lui, et celui où vous appliquez regard 2.
  - Vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs créatures pour mettre plus de marqueurs +1/+1 sur le Charognard de la Citerraine ou pour appliquer davantage le regard.
- 

Chien de garde déterminé

{W}

Créature : chien de chasse

1/3

Défenseur

{1}, sacrifiez le Chien de garde déterminé : La créature 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.)*

- Le Chien de garde déterminé peut être la cible de sa propre capacité. La capacité ne se résout pas parce qu'elle n'a pas de cible légale, et aucune créature n'acquiert l'indestructible, mais cela vous permet de sacrifier le Chien de garde déterminé sans cibler une autre créature si vous le souhaitez.
- 

Code de contrainte

{2} {U}

Éphémère

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

Piochez une carte.

*Addenda* — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Code de contrainte essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
  - Le Code de contrainte peut cibler une créature qui est déjà engagée. Si vous le lancez pendant votre phase principale, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
-



Colère de Kaya  
{W}{W}{B}{B}  
Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôliez qui ont été détruites de cette manière.

- Si une créature que vous contrôlez a l'indestructible, elle n'est pas détruite de cette manière et vous ne gagnez pas de points de vie pour elle. Si une créature que vous contrôlez est détruite, mais qu'elle est mise dans une zone autre qu'un cimetière, vous gagnez des points de vie pour elle.

---

Colosse de la Porte  
{8}  
Créature-artefact : construction  
8/8

Ce sort coûte \{1\ de moins à lancer pour chaque porte que vous contrôlez.

Le Colosse de la Porte ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois qu'une porte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre le Colosse de la Porte depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne débloquée.

---

Combat titanesque  
{1}{G}  
Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

La créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Si une des cibles est illégale au moment où le Combat titanesque se résout, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
-

Consacrer

{1} {w/b}

Éphémère

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Piochez une carte.

//

Consumer

{2} {W} {B}

Rituel

Le joueur ciblé sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

- Si le joueur ciblé contrôle plus d'une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle, ce joueur choisit laquelle sacrifier.
  - Le nombre de points de vie gagnés pendant que Consumer se résout est égal à la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
  - Si la force de la créature est négative, vous ne perdez ni ne gagnez aucun point de vie.
- 

Consigner à la fosse

{5} {B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée. Consigner à la fosse inflige 2 blessures au contrôleur de cette créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Consigner à la fosse essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur subit des blessures.
- 

Crabe céphalosquale

{2} {G} {U}

Créature : poisson et pieuvre et crabe

4/4

{2} {G} {U} : Adaptez 1. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- La capacité déclenchée du Crabe céphalosquale peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
  - Une capacité qui se déclenche quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenche si ce permanent arrive sur le champ de bataille avec ces marqueurs d'une manière quelconque.
-

Cracheur de lances

{R}

Créature : goblin et guerrier

0/2

Défenseur

{T} : Le Cracheur de lances inflige 1 blessure à chaque joueur.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Cracheur de lances fait perdre 2 points de vie à chaque équipe.

---

Cri du carnarium

{1} {B} {B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières qui y ont été mises, ce tour-ci, depuis le champ de bataille. Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de réduction de force et d'endurance du Cri du carnarium n'affecte que les créatures qui sont sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.
- L'effet de remplacement du Cri du carnarium affecte toute créature qui devrait mourir pendant le tour, même les créatures qui ne sont pas sur le champ de bataille au moment où il se résout.
- Les créatures qui devraient mourir après avoir gagné -2/-2 seront encore sur le champ de bataille quand les cartes sont exilées des cimetières. Elles ne meurent pas, et sont exilées à la place après que le Cri du carnarium a entièrement fini de se résoudre.

---

Déchiqueteur des tours

{2} {B}

Créature : insecte

2/1

Flash

Vol

Quand le Déchiqueteur des tours arrive sur le champ de bataille, une créature avec le vol ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Le Déchiqueteur des tours peut être la cible de sa propre capacité.
-

Dégager la piste

{4} {B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous pouvez renvoyer jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne pouvez pas lancer Dégager la piste sans une créature ciblée pour lui faire gagner -3/-3. Si une des cibles est illégale quand Dégager la piste essaie de se résoudre, l'autre est quand même affectée, le cas échéant.
- Vous pouvez quand même choisir une carte de créature ciblée dans votre cimetière, même si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4. Le fait de renvoyer la carte de créature est uniquement déterminé au moment où Dégager la piste se résout.
- Vous vérifiez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 après que la créature ciblée a gagné -3/-3, mais avant qu'elle ne meure, le cas échéant.

---

Déposer

{1} {w/u}

Éphémère

Engagez la créature ciblée.

Piochez une carte.

//

Déployer

{2} {W} {U}

Éphémère

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore

Mécanoptère avec le vol, puis vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Déployer essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais non engagée (probablement parce qu'elle était déjà engagée), vous piochez une carte.
- Vous créez des mécanoptères et gagnez des points de vie pendant que Déployer se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

---

Des yeux partout

{2} {U}

Enchantement

Au début de votre entretien, regard 1.

{5} {U} : Échangez le contrôle de Des yeux partout

contre celui d'un permanent non-terrain ciblé. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- L'effet de la dernière capacité de Des yeux partout dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si Des yeux partout quitte le champ de bataille.
- Au moment où la dernière capacité de Des yeux partout se résout, Des yeux partout doit être sur le champ de bataille et le permanent non-terrain ciblé doit être une cible légale. Si l'un de ces aspects n'est pas vrai, la capacité ne fait rien.

- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, l'effet qui vous donne le contrôle du permanent non-terrain ciblé se termine.

Dîme étouffante

{3} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Si un adversaire a l'instruction de piocher plusieurs cartes, ce joueur les pioche toutes avant de décider combien de fois payer la capacité déclenchée de la Dîme étouffante.

Domri, fracasseur de cité (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {R} {G}

Planeswalker légendaire : Domri

4

+2 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

-3 : Domri, fracasseur de cité inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

-8 : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La première et la troisième capacité de Domri n'affectent que les créatures que vous contrôlez au moment où elles se résolvent. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la célérité si sa première capacité s'est résolue, et elles n'acquièrent pas le piétinement et ne gagnent pas trois marqueurs +1/+1 si sa troisième capacité s'est résolue.

Domri, porteur de chaos

{2} {R} {G}

Planeswalker légendaire : Domri

5

+1 : Ajoutez {R} ou {G}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, cette créature acquiert l'émeute.

-3 : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature parmi elles et les mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de chaque étape de fin, créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement. »

- Comme c'est une capacité de loyauté, la première capacité de Domri n'est pas une capacité de mana. Elle ne peut être activée que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

---

Dovin, architecte de la loi (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Dovin

5

+1 : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

-1 : Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

-9 : Engagez tous les permanents qu'un adversaire ciblé contrôle. Ce joueur passe sa prochaine étape de dégagement.

- La deuxième capacité de Dovin peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, si un joueur a pour instruction de passer sa prochaine étape de dégagement, toute l'équipe passe cette étape.

---

Dovin, grand arbitre

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Dovin

3

+1 : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « loyauté » sur Dovin, grand arbitre.

-1 : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Vous gagnez 1 point de vie.

-7 : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez trois d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- La capacité déclenchée à retardement créée par la première capacité de Dovin se déclenche pour chaque créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci. Dovin ne gagne qu'un marqueur « loyauté » au moment où chaque capacité se résout, quelle que soit la quantité de blessures infligée.
- Si vous avez moins de dix cartes dans votre bibliothèque au moment où la dernière capacité de Dovin se résout, regardez combien de cartes vous avez, mettez trois d'entre elles dans votre main (ou toutes si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque), puis remettez le reste dans votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

---

Droit au but

{3}{B}{R}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée. Regard 1.

- Si la cible choisie devient une cible illégale pour Droit au but, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous appliquez regard 1.

Druidesse d'incubation

{1} {G}

Créature : elfe et druide

0/2

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la

Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3} {G} {G} : Adaptez 3. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)*

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Toute modification de type d'un terrain ou des capacités acquises par un terrain peut affecter les types de mana qu'il peut produire.
- La Druidesse d'incubation vérifie les effets de toutes les capacités productrices de mana des terrains que vous contrôlez, mais elle ne vérifie pas leurs coûts ou leur légalité. Par exemple, la Tour de l'industrie indique « {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un artefact. » Si vous contrôlez la Tour de l'industrie et la Druidesse d'incubation, vous pouvez engager la Druidesse d'incubation pour n'importe quelle couleur de mana. Peu importe que vous contrôliez un artefact, que vous payiez 1 point de vie ou que la Tour de l'industrie soit dégagée.
- La Druidesse d'incubation ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux limites que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles de la Terra nullius et du Forum des ghildmages. Elle produit simplement un mana du type approprié, sans restrictions ni conditions.

Éclairer la piste

{2} {R}

Rituel

Spectacle {R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)*

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Éclairer la piste ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- 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.

Écrabouilleur du clan Bolrac

{3} {R} {G}

Créature : ogre et guerrier

4/4

{T}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : L'Écrabouilleur du clan Bolrac inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous devez retirer exactement un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez pour activer la capacité de l'Écrabouilleur du clan Bolrac. Vous ne pouvez pas l'activer sans retirer de marqueur +1/+1 et vous ne pouvez pas retirer de marqueurs supplémentaires.

---

Effondrement des pensées

{1} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Son contrôleur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour l'Effondrement des pensées. Le sort n'est pas contrecarré quand l'Effondrement des pensées se résout, mais son contrôleur met quand même les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

---

Électrodominance

{X} {R} {R}

Éphémère

L'Électrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Si la cible choisie devient une cible illégale pour l'Électrodominance, le sort ne se résout pas. Vous ne lancez pas de carte depuis votre main.
  - Les effets qui vous permettent de « lancer » une carte ne vous permettent pas de jouer une carte de terrain.
  - Si la cible subit des blessures mortelles de cette manière, elle sera encore sur le champ de bataille pendant que vous lancez une carte depuis votre main. Elle ne meurt pas avant que l'Électrodominance n'ait entièrement fini de se résoudre. Si une de ses capacités se déclenche pendant que vous lancez ce sort, ces capacités se déclenchent mais ne se résolvent pas avant que la cible ne soit morte.
  - Vous pouvez lancer un sort de rituel ou de permanent de cette manière même si ce n'est pas votre tour.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Faillite sanglante, vous devez les payer pour lancer la carte.
  - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-



Engeance du chaos

{2} {B} {B}

Créature : démon

4/4

Spectacle {1} {B} {B} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.*)

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, l'Engeance du chaos inflige 1 blessure à chaque joueur. Puis, si vous avez 10 points de vie ou moins, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

- Si chaque joueur a 0 point de vie après que la capacité déclenchée de l'Engeance du chaos s'est résolue, chaque joueur perd la partie en même temps et la partie se termine par un match nul.
- Si l'Engeance du chaos acquiert le lien de vie, les blessures qu'elle inflige vous font à la fois perdre et gagner des points de vie. Si votre total de points de vie est 1, vous ne perdez pas la partie.

Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l'Engeance du chaos fait perdre 2 points de vie à chaque équipe. Puis, si le total de points de vie de votre équipe est 10 points de vie ou moins, vous mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

---

Entrave des mageloirs

{1} {W} {U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par l'Entrave des mageloirs.
- Une fois qu'une créature a attaqué ou bloqué, lancer l'Entrave des mageloirs ne retire pas cette créature du combat. De même, une fois qu'une capacité de créature a été activée, lancer l'Entrave des mageloirs ne contrecarre pas cette capacité.

---

Escouflenfer skarrgan

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Émeute (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.*)

Vol

{3} {R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez cette capacité que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous activez la capacité de l'Escouflenfer skarrgan, et pas au moment où elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En d'autres termes, au moment où vous activez la capacité, vous choisissez de faire que l'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures à une seule cible, ou 1 blessure à chacune des deux cibles.
- Si la capacité de l'Escouflenfer skarrgan a deux cibles et qu'une d'elles devient illégale, la cible restante subit 1 blessure, pas 2.
- Une fois que la capacité de l'Escouflenfer skarrgan a été activée, elle se résout même si tous les marqueurs +1/+1 lui sont retirés ou si l'Escouflenfer skarrgan quitte le champ de bataille.

Esprit des tours

{3}{W}

Créature : esprit

2/4

Vol

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +0/+1.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux autres créatures avec le vol que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l'Esprit des tours quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Esprit menaçant

{1}{W}{W}

Créature : esprit et clerc

3/3

Quand l'Esprit menaçant arrive sur le champ de bataille, jusqu'à votre prochain tour, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie  $\{2\}$  pour chacune de ces créatures.

- Comme elle ne modifie pas les caractéristiques des créatures, la capacité déclenchée de l'Esprit menaçant peut affecter des créatures qui arrivent sur le champ de bataille après que cette capacité s'est résolue.
- Tant que l'effet de l'Esprit menaçant fait effet, vos adversaires peuvent choisir de ne pas payer pour attaquer avec une créature qui attaque « si possible ». S'il n'y a aucun autre joueur ou planeswalker à attaquer, cette créature n'attaque simplement pas.
- L'effet de l'Esprit menaçant continue jusqu'à votre prochain tour même si l'Esprit menaçant quitte le champ de bataille avant.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les créatures peuvent attaquer votre équipier et les planeswalkers que votre équipier contrôle sans nécessité de payer de mana.

Esprit pestiféré

{2} {B}

Créature : esprit

3/2

Menace, contact mortel

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le contact mortel. *(Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)*

- Un sort d'éphémère ou de rituel doit vraiment infliger des blessures à une créature pour qu'elle soit détruite. Cibler une créature ne suffit pas. Si le sort instruit un autre objet d'infliger des blessures, le sort n'inflige pas lui-même des blessures et son occurrence de contact mortel ne s'applique pas. Infliger 0 blessure n'équivaut pas à infliger des blessures.

---

Étreinte de la Citerraine

{2} {B}

Éphémère

L'adversaire ciblé sacrifie une créature. Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous gagnez 4 points de vie.

- Vous pouvez quand même gagner 4 points de vie même si l'adversaire ciblé ne peut pas sacrifier de créature.
- Le fait que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 est vérifié uniquement après que votre adversaire a sacrifié une créature. Si une créature que vous possédez a été exilée jusqu'à ce que la créature sacrifiée ait quitté le champ de bataille, elle compte. Cependant, les capacités qui se déclenchent à la mort de cette créature ne seront pas encore résolues quand vous vérifiez quelles créatures vous contrôlez.
- Vous gagnez seulement 4 points de vie, même si vous contrôlez plus d'une créature de force supérieure ou égale à 4.

---

Éveil des Naguères

{3} {B} {B}

Rituel

Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main, puis crée autant de jetons de créature 2/2 noire Zombie.

- Le nombre de jetons Zombie créés par chaque joueur est égal au nombre de cartes dont ce joueur s'est défaussé, pas au nombre total de cartes défaussées.

---

Exaltation angélique

{3} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité de l'Exaltation angélique ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- La valeur de X est uniquement déterminée au moment où la capacité de l'Exaltation angélique commence à se résoudre. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.

Exposer à la lumière du jour

{2} {W}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

Regard 1.

- Si la cible choisie devient une cible illégale pour Exposer à la lumière du jour, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous appliquez regard 1.

Faillite sanglante

{1} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez deux créatures.

Piochez trois cartes.

- Vous devez sacrifier exactement deux créatures pour lancer la Faillite sanglante. Vous ne pouvez pas la lancer sans sacrifier deux créatures, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre après que la Faillite sanglante a été lancée et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire les créatures que vous avez sacrifiées pour vous empêcher de lancer ce sort.

Familier du biomancien

{G} {U}

Créature : mutant

2/2

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire la quantité de mana que coûte une capacité pour s'activer à moins de un mana.

{T} : La prochaine fois que la créature ciblée s'adapte ce tour-ci, elle s'adapte comme si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la réduction de coût du Familier du biomancien.

- Le Familier du biomancien affecte uniquement les capacités de créatures que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les coûts des capacités activées de cartes de créature qui fonctionnent dans d'autres zones (comme le recyclage) ne seront pas réduits.
- Une capacité qui n'a qu'un mana générique ainsi que d'autres symboles de mana dans son coût d'activation aura son coût réduit de {1}.
- La dernière capacité du Familier du biomancien n'ajoute ni ne retire de marqueurs. Elle permet juste à la créature de s'adapter bien qu'elle ait déjà des marqueurs +1/+1 sur elle.

Fêtard de Rix Maadi

{1} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

Spectacle {2} {B} {R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)*

Quand le Fêtard de Rix Maadi arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Si le coût de spectacle du Fêtard de Rix Maadi a été payé, à la place défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

- Le Fêtard de Rix Maadi est uniquement rouge. Il n'est pas noir, même si vous le lancez pour son coût de spectacle.
- Si vous n'avez pas de carte en main, vous ne vous défaussez pas de carte, et ensuite vous piocherez une carte ou trois, le cas échéant.

Finaude de la rue d'étain

{R}

Créature : goblin et gredin

1/1

Célérité

{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

- Activer la capacité de la Finaude de la rue d'étain après qu'elle est devenue bloquée par une créature sans le défenseur ne la fait pas devenir non-bloquée.

Flammes du Sanglier terrasseur

{5} {R}

Éphémère

Les Flammes du Sanglier terrasseur infligent 4 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Puis les Flammes du Sanglier terrasseur infligent 2 blessures à chaque autre créature que ce joueur contrôle si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

- Si la cible subit des blessures de cette manière, elle sera encore sur le champ de bataille pendant que les Flammes du Sanglier terrasseur infligent des blessures à d'autres créatures, le cas échéant. Les créatures qui subissent des blessures mortelles ne meurent pas avant que les Flammes du Sanglier terrasseur aient entièrement fini de se résoudre.
- Si la cible choisie devient une cible illégale pour les Flammes du Sanglier terrasseur, le sort ne se résout pas. Aucune créature ne subit de blessure.

#### Flamplificateur

{2} {R} {R}

Créature : élémental

1/1

Au début de votre entretien, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Jusqu'à votre prochain tour, la force de base du Flamplificateur devient égale au double de la force de cette carte et son endurance de base devient égale au double de l'endurance de cette carte. Mettez les cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Le Flamplificateur sera une créature 1/1 entre le moment où votre étape de dégagement commence jusqu'à celui où sa capacité déclenchée se résout pendant votre entretien.
- Les effets qui modifient la force et l'endurance du Flamplificateur sans les établir directement à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.
- Si vous révélez toute votre bibliothèque et que vous ne révélez pas de carte de créature, le Flamplificateur devient une créature 0/0 et vous remettez votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

#### Fontaine des agonies

{B}

Enchantement

À chaque fois que vous payez des points de vie, mettez autant de marqueurs « sang » sur la Fontaine des agonies. {1} {B}, retirez quatre marqueurs « sang » de la Fontaine des agonies : Détruisez une créature ciblée.

- La première capacité de la Fontaine des agonies est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de payer des points de vie à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de payer des points de vie, comme la capacité de la Crypte de sang.
- Un effet qui vous fait payer des points de vie utilise le mot « payez ». Si un effet vous permet de choisir de perdre des points de vie ou de subir des blessures sans utiliser le mot « payez », vous ne payez pas de points de vie.

Force de pierre

{G}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Dégagez cette créature.

- La Force de pierre peut cibler n'importe quelle créature que vous contrôlez, même une créature qui est déjà dégagée.

---

Formation inébranlable

{2} {W}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

*Addenda* — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La Formation inébranlable affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas l'indestructible ou la vigilance et ne gagnent pas de marqueur +1/+1.

---

Fracas sauvage

{1} {R} {G}

Rituel

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

- Vous ne pouvez pas lancer le Fracas sauvage à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- Si une des cibles est illégale au moment où le Fracas sauvage se résout, aucune des deux créatures n'infligera ni ne subira de blessures.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Fracas sauvage essaie de se résoudre, elle ne gagne pas +2/+2. Si cette créature est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne quand même +2/+2.

---

Frappe de l'orage

{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Frappe de l'orage essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

---

Ghildmage du Cartel

{G} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

{1} {G}, {T} : Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{1} {U}, {T} : Déplacez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez à une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- Si une créature devait normalement arriver sur le champ de bataille sans marqueur +1/+1 sur elle, la première capacité de la Ghildmage du Cartel la fait arriver sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.
- Si la première créature ciblée de la deuxième capacité de la Ghildmage du Cartel n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle au moment où la capacité se résout, rien ne se passe. La deuxième créature ciblée ne gagne pas de marqueur +1/+1.
- Si l'une des créatures ciblées est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de la Ghildmage du Cartel essaie de se résoudre, rien ne se passe. Aucune créature ne perd ni ne gagne de marqueur +1/+1.

---

Ghildmage du Clan

{R} {G}

Créature : humain et shaman

2/2

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

{2} {G}, {T} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

- Activer la première capacité de la Ghildmage du Clan après qu'une créature a bloqué ne retirera pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.
- La deuxième capacité de la Ghildmage du Clan ne dégage pas le terrain qui devient une créature.

---

Grimoire du Pacte des Guildes

{5}

Artefact

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

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

- La capacité du Grimoire du Pacte des Guildes se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-



Guivre dévastatrice

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

Créature : guivre

4/5

Émeute (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.*)

Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un —

- La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
- Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

- Vous pouvez choisir aucun des modes pour la capacité déclenchée de la Guivre dévastatrice. Dans ce cas, la capacité est retirée de la pile sans effet.
- Si la cible du premier mode de la Guivre dévastatrice n'est pas une cible légale au moment où cette capacité se résout, ou si la Guivre dévastatrice a quitté le champ de bataille, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.
- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.

---

Hanteur de cloche de la basilique

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

Créature : esprit

3/4

Quand le Hanteur de cloche de la basilique arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte et vous gagnez 3 points de vie.

- Vous gagnez 3 points de vie même si certains de vos adversaires (ou tous) ne peuvent pas se défausser d'une carte.

---

Hanteur de Hautetour (*carte promotionnelle Buy-a-Box*)

{4} {B} {B}

Créature légendaire : vampire

3/3

Vol, lien de vie

À chaque fois que le Hanteur de Hautetour attaque, le joueur défenseur se défausse d'une carte.

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hanteur de Hautetour.

- Si le Hanteur de Hautetour attaque un planeswalker, le contrôleur du planeswalker est le joueur défenseur.
- La dernière capacité du Hanteur de Hautetour ne se déclenche pas quand un jeton est mis dans le cimetière d'un adversaire.

---

Héritage mal acquis

{3} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, l'Héritage mal acquis inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{5} {B}, sacrifiez l'Héritage mal acquis : Il inflige 4 blessures à un adversaire ciblé et vous gagnez 4 points de vie.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de l'Héritage mal acquis fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

---

Héroïne de la Première circonscription

{1} {W}

Créature : humain et guerrier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

- La capacité déclenchée de l'Héroïne de la Première circonscription se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

---

Homme à tout faire de Rakdos

{1} {B} {R}

Créature : ogre et guerrier

3/2

À chaque fois que l'Homme à tout faire de Rakdos devient bloqué, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient bloquée ne se déclenche qu'une seule fois si deux créatures ou plus la bloquent.

---

Incubation

{g/u}

Rituel

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

//

Incongruité

{1} {G} {U}

Éphémère

Exilez la créature ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l’Incongruité essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Grenouille et Lézard.

Ignus des Fonderies

{1} {R}

Créature : élémental

2/1

{2} {R}, sacrifiez l’Ignus des Fonderies : Acquérez le contrôle d’une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 3 jusqu’à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La capacité de l’Ignus des Fonderies peut cibler n’importe quelle créature de force inférieure ou égale à 3, même une créature qui est dégagée ou que vous contrôlez déjà.
- Une fois que la capacité de l’Ignus des Fonderies s’est résolue, vous gardez le contrôle de la créature même si sa force augmente au-dessus de 3.

Judith, diva du fléau

{1} {B} {R}

Créature légendaire : humain et shaman

2/2

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.  
À chaque fois qu’une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Judith, diva du fléau inflige 1 blessure à n’importe quelle cible.

- La dernière capacité de Judith, diva du fléau se déclenche quand Judith meurt et si elle n’est pas un jeton.
- Si Judith meurt en même temps qu’au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité de Judith se déclenche pour chacune d’elles.
- Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures non-jeton subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée de Judith n’aille sur la pile.

Kaya, usurpatrice d’Orzhov

{1} {W} {B}

Planeswalker légendaire : Kaya

3

+1 : Exilez jusqu’à deux cartes ciblées d’un cimetière unique. Vous gagnez 2 points de vie si au moins une carte de créature a été exilée de cette manière.

-1 : Exilez un permanent non-terrain ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 1.

-5 : Kaya, usurpatrice d’Orzhov inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes que ce joueur possède en exil et vous gagnez autant de points de vie.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement un coût converti de mana de 0.
- La dernière capacité de Kaya vous fait gagner un nombre de points de vie égal au nombre de cartes que le joueur ciblé possède en exil, même si un effet lui fait infliger plus ou moins que ce nombre de blessures à ce joueur.

Krasis hydroïde  
 {X} {G} {U}  
 Créature : méduse et hydre et bête  
 0/0  
 Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.  
 Vol, piétinement  
 Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

- La première capacité du Krasis hydroïde se déclenche au moment où vous le lancez, et cette capacité se résout avant le sort lui-même. Elle se résout même si le Krasis hydroïde est contrecarré.

Lame-brandon  
 {1} {B}  
 Éphémère  
 La créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.  
 Piochez une carte.

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

Lanceuse de dagues  
 {3} {R}  
 Créature : viashino et gredin  
 2/3  
 Quand la Lanceuse de dagues arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à chaque adversaire et 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

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

Lavinia, renégate d'Azorius

{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts non-créature avec un coût converti de mana supérieur au nombre de terrains que ce joueur contrôle.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

- Les joueurs peuvent lancer des sorts en sachant que Lavinia les contrecarrera. Toute capacité qui se déclenche quand des sorts sont lancés se déclenche et se résout, le cas échéant, et tout effet qui compte les sorts lancés comptera ces sorts, le cas échéant.
- Les effets qui modifient ou remplacent le coût de lancement d'un sort (comme le spectacle) n'affectent pas le coût converti de mana d'un sort. Ils ne modifient donc pas le fait que la première capacité de Lavinia empêche ce sort d'être lancé.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
- Si un effet permet à un joueur de lancer un sort sans payer son coût de mana, ce joueur ne peut pas choisir de le lancer et de payer son coût de mana à moins qu'une autre règle ou qu'un autre effet ne permette à ce joueur de le lancer de cette manière.

---

Lecture de gravats

{3}{R}

Rituel

Détruisez le terrain ciblé. Regard 2.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Lecture de gravats essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 2. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous appliquez regard 2.

---

Lézaraine galopante

{3}{G}{U}

Créature : grenouille et lézard

3/3

Piétinement

Quand la Lézaraine galopante arrive sur le champ de bataille, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de créatures que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur la Lézaraine galopante.

- Vous retirez des marqueurs et mettez de nouveaux marqueurs sur la Lézaraine galopante pendant que sa capacité se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Si la Lézaraine galopante quitte le champ de bataille après que sa capacité s'est déclenchée, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 parmi vos créatures, même si vous n'en mettez aucun sur la Lézaraine galopante.

- Si un effet fait que la Lézaraine galopante arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle, vous pouvez retirer ces marqueurs avec sa capacité déclenchée et lui remettre deux fois ce nombre sur elle.

Maîtresse des bêtes gruul

{3} {G}

Créature : humain et shaman

2/2

Émeute (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.*)

À chaque fois que la Maîtresse des bêtes gruul attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Maîtresse des bêtes gruul.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée de la Maîtresse des bêtes gruul se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard dans le tour, même si la force de la Maîtresse des bêtes gruul change.
- Si la Maîtresse des bêtes gruul quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Si la force de la Maîtresse des bêtes gruul est négative au moment où sa capacité déclenchée se résout, X est considéré être 0. En d'autres termes, cette capacité ne peut pas faire perdre de force à la créature.

Manipulation de masse

{X} {X} {U} {U} {U} {U}

Rituel

Acquérez le contrôle de X cibles, créatures et/ou planeswalkers.

- L'effet de modification de contrôle de la Manipulation de masse dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes que ce joueur possède quittent la partie également, et tous les effets qui donnent au joueur le contrôle de permanents cessent immédiatement.

Marche miroir

{5} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez. Pour chaque fois où vous gagnez à pile ou face, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

- Tous les jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.

- Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée copie autre chose, chaque jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copie.
- Si la créature copiée a  $\{X\}$  dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que la capacité de la Marche miroir ne se résolve, utilisez l'existence de la créature au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer les caractéristiques du jeton.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Marque de la sentinelle

$\{1\} \{W\}$

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance.

*Addenda* — Quand la Marque de la sentinelle arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée pendant votre phase principale, la créature enchantée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Si la Marque de la sentinelle arrive sur le champ de bataille sans être lancée, la capacité d'addenda ne se déclenche pas, même si c'est votre phase principale.
- Acquérir la vigilance à tout moment après avoir choisi d'attaquer avec une créature ne la fait pas devenir dégagée, et perdre la vigilance dans le même cas ne la fait pas devenir engagée.
- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

Messenger du Sénat

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

Créature : oiseau

1/4

Vol

$\{1\} \{W\}$  : Le Messenger du Sénat acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Acquérir la vigilance à tout moment après celui où vous choisissez d'attaquer avec une créature ne la fait pas devenir dégagée.

### Mesures d'urgence

{5} {W} {U}

Éphémère

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

Mesures d'urgence.

*Addenda* — Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 7.

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

---

### Moquerie macabre

{2} {B} {R}

Éphémère

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

- Si vous lancez la Moquerie macabre pendant l'étape de fin d'un joueur, la créature reste sur le champ de bataille jusqu'à l'étape de fin du prochain tour. Cependant, le +2/+0 et la célérité disparaissent pendant l'étape de nettoyage (qui vient après l'étape de fin) du tour pendant lequel la Moquerie macabre s'est résolue.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, la créature que vous contrôliez grâce à l'effet de la Moquerie macabre est exilée.

---

### Nécrophage de la peste

{1} {B}

Créature : zombie

2/1

À chaque fois que le Nécrophage de la peste devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient bloquée ne se déclenche qu'une seule fois si deux créatures ou plus la bloquent.
  - Si toutes les créatures qui bloquent le Nécrophage de la peste meurent, le Nécrophage de la peste reste bloqué. Il n'attribue pas de blessures de combat.
  - Si le Nécrophage de la peste quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, les créatures qui le bloquaient avant qu'il ait quitté le champ de bataille gagnent -1/-1.
-



Nikya des Traditions

{3} {R} {G}

Créature légendaire : centaure et druide

5/5

Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Si vous engagez un terrain pour plus d'un mana, vous choisissez un type qui a été produit et ajoutez un mana de ce type.
- Nikya ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles de la Terra nullius et du Forum des ghildmages. Elle produit simplement un mana du type approprié, sans restrictions ni conditions.

---

Parer

{b/r} {b/r}

Éphémère

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

//

Parader

{4} {B} {R}

Éphémère

Détruisez le terrain non-base ciblé. Parader inflige

2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

- Vous ne pouvez pas lancer Parader sans un terrain non-base ciblé et un adversaire ou un planeswalker ciblé. Si l'une des cibles est illégale quand Parader essaie de se résoudre, l'autre est quand même affectée, le cas échéant.

---

Percepteur de dîme

{1} {W}

Créature : humain et soldat

2/1

Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Au-delà 1 (*Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.*)

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par le Percepteur de dîme.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de l'effet du Percepteur de dîme), puis appliquez

toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

- Une capacité activée d'un adversaire qui ne coûte aucun mana à activer coûte {1} plus son coût non-mana pendant votre tour.

---

#### Pétitionnaires tenaces

{1} {U}

Créature : humain et conseiller

1/3

{1}, {T} : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :

Le joueur ciblé met les douze cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Pétitionnaires tenaces.

- Les conseillers que vous n'avez pas contrôlés de façon continue depuis le début de votre tour peuvent être engagés pour payer la deuxième capacité des Pétitionnaires tenaces.
- Il n'est pas possible d'engager un exemplaire des Pétitionnaires tenaces pour activer à la fois sa première et sa deuxième capacité, ou d'activer sa deuxième capacité et celle d'un autre exemplaire des Pétitionnaires tenaces. Cela signifie que si vous engagez quatre Pétitionnaires tenaces, le joueur ciblé perd les douze cartes du dessus de sa bibliothèque, pas les quarante-huit cartes du dessus de sa bibliothèque.
- La dernière capacité des Pétitionnaires tenaces vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement en format Limité *L'allégeance de Ravnica*, vous ne pouvez pas ajouter des Pétitionnaires tenaces de votre collection personnelle, même s'ils le demandent gentiment.

---

#### Place de l'Harmonie

Terrain

Quand la Place de l'Harmonie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'une porte que vous contrôlez pourrait produire.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
  - Toute modification de type de terrain d'une porte ou des capacités acquises par une porte peut affecter les types de mana qu'une porte peut produire.
  - La Place de l'Harmonie vérifie les effets de toutes les capacités productrices de mana des portes que vous contrôlez, mais elle ne vérifie pas leurs coûts ou leur légalité. Par exemple, elle ne vérifie pas si une porte est dégagée.
-

Portail du justicier

{1} {W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- 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.
  - La créature revient dégagée à moins qu'un autre effet ne la fasse arriver sur le champ de bataille engagée.
  - La carte renvoyée ne sera pas la cible de sorts ou de capacités qui la ciblaient auparavant. Les sorts qui ne ciblent pas, comme la Colère de Kaya, peuvent quand même l'affecter.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- 

Pourvoyeuse de Saruli

{G}

Créature : dryade

0/3

Défenseur

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de la Pourvoyeuse de Saruli. Cependant, vous devez avoir contrôlé la Pourvoyeuse de Saruli de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- 

Première oratrice Vannifar

{2} {G} {U}

Créature légendaire : elfe et limon et sorcier

2/4

{T}, sacrifiez une autre créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si une créature ou une carte de créature de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
  - Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana normalement a un coût converti de mana de 0.
-

Prêtresse des dieux oubliés

{1} {B}

Créature : humain et clerc

1/2

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B} {B} et piochez une carte.

- Vous pouvez activer la capacité de la Prêtresse des dieux oubliés sans choisir de cibles si vous le désirez. Vous ajoutez quand même {B} {B} et vous piochez une carte.
- Vous pouvez cibler des joueurs qui ne peuvent pas sacrifier de créature. Ces joueurs perdent quand même 2 points de vie.
- Comme elle peut avoir des cibles, la capacité de la Prêtresse des dieux oubliés n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre, même si aucune cible n'a été choisie.

---

Procuration

{w/u} {w/u}

Éphémère

Mettez la créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

//

Protègement

{3} {W} {U}

Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 blanche et bleue Sphinx avec le vol et la vigilance.

- Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquante ou qui a été mise sur le champ de bataille attaquante pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie, ou si le planeswalker qu'elle attaquait a quitté le combat. De même, une « créature bloqueuse » est une créature qui a été déclarée comme bloqueuse ou qui a été mise sur le champ de bataille bloqueuse pendant ce combat.

---

Projet Gardien

{3} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

- Vous vérifiez si la créature qui arrive sur le champ de bataille partage un nom avec une créature que vous contrôlez ou une carte de créature dans votre cimetière à la fois au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille et au moment où la capacité du Projet Gardien se résout. Si la créature qui arrive sur le champ de bataille n'est pas la première de son nom au moment où elle arrive, la capacité ne se déclenche pas. Si son nom est partagé au moment où la capacité se résout, vous ne piochez pas de carte.

- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille est mise dans votre cimetière pendant que la capacité du Projet Gardien est sur la pile, cette même carte sera une carte de créature dans votre cimetière qui partage un nom avec la créature qui était sur le champ de bataille, alors vous ne piochez pas de carte.
- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille quitte le champ de bataille et y revient pendant que la capacité du Projet Gardien est sur la pile, cette même carte sera une nouvelle créature que vous contrôlez qui partage un nom avec la créature qui était sur le champ de bataille, alors vous ne piochez pas de carte. Cependant, la capacité du Projet Gardien peut se déclencher pour la nouvelle créature et vous pouvez piocher une carte au moment où cette capacité se résout.

Ptéramandre

{U}

Créature : salamandre et drakôn

1/1

Vol

{7} {U} : Adaptez 4. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)*

- La capacité activée de la Ptéramandre ne peut pas se réduire elle-même à moins de {U} pour s'activer.

Public captif

{5} {B} {R}

Enchantement

Le Public captif arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.

Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —

- Votre total de points de vie devient 4.
- Défaussez-vous de votre main.
- Chaque adversaire crée cinq jetons de créature 2/2 noire Zombie.

- Une fois que le Public captif est contrôlé par votre adversaire, sa capacité se déclenche pendant l'entretien de ce joueur et ce joueur effectue tous les choix pour lui. Ce joueur est affecté par ses deux premiers modes, et les adversaires de ce joueur créent les jetons pour son dernier mode.
- Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 4, ce joueur gagne ou perd la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si le total de points de vie d'un joueur est 20, le Public captif fera perdre 16 points de vie à ce joueur. Alternativement, si son total de point de vie est 1, il lui fera gagner 3 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.
- Vous pouvez choisir le premier mode du Public captif même si votre total de points de vie est déjà 4. De même, vous pouvez choisir son deuxième mode même si vous n'avez pas de carte en main.
- Si les trois modes ont été choisis, la capacité déclenchée du Public captif est retirée de la pile sans effet, mais le Public captif reste sur le champ de bataille.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le premier mode du Public captif fait gagner ou perdre des points de vie à son contrôleur de façon à ce que le total de points de vie de son équipe devienne 4.

- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Public captif quitte la partie, le Public captif quitte la partie avec lui. Si le contrôleur du Public captif quitte la partie, le Public captif est exilé (en supposant que ce joueur n'était pas également le propriétaire du Public captif).

Rakdos, le clou du spectacle

{4} {B} {R}

Créature légendaire : démon

6/6

Vol, piétinement

Quand Rakdos, le clou du spectacle arrive sur le champ de bataille, jouez à pile ou face pour chaque créature qui n'est pas un démon, un diable ou un diablotin. Détruisez chaque créature dont la pièce retombe sur pile.

- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le pile ou face a lieu et celui où les créatures sont détruites. Par exemple, s'ils souhaitent lancer un sort pour faire acquérir l'indestructible à une créature, ils doivent le faire avant que la capacité déclenchée de Rakdos ne se résolve, sans connaître le résultat du pile ou face de cette créature.
- Toutes les créatures qui retombent sur pile sont détruites en même temps.

Ralliement au combat

{3} {W}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

- Les créatures que vous contrôlez qui sont déjà dégagées gagnent +1/+3, même si elles ne peuvent pas être dégagées à nouveau.

Rassemblement de gobelins

{2} {R}

Rituel

Créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin

égal à 2 plus le nombre de cartes appelées

Rassemblement de gobelins dans votre cimetière.

- Le Rassemblement de gobelins est encore sur la pile pendant que vous comptez les cartes appelées Rassemblement de gobelins dans votre cimetière. Il ne se compte pas lui-même.

Reclus des Éboulis

{4} {R}

Créature : ogre et berserker

6/5

Le Reclus des Éboulis attaque à chaque combat si possible.

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

Rejet de Dovin (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {W} {U}

Éphémère

Mettez jusqu'à une créature engagée ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Dovin, architecte de la loi, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

- Si vous choisissez une créature engagée ciblée et qu'elle devient une cible illégale pour le Rejet de Dovin, le sort ne se résout pas. Vous ne cherchez pas Dovin.

Rempart mugissant

{4} {W}

Créature : bête

4/5

Vigilance

Quand le Rempart mugissant arrive sur le champ de bataille, exilez n'importe quel nombre d'autres créatures non-jeton que vous contrôlez jusqu'à ce qu'il quitte le champ de bataille.

Le Rempart mugissant gagne +2/+2 pour chaque carte qu'il a exilée.

- Si le Rempart mugissant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pouvez pas exiler de créatures non-jeton.
- Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister. Quand les cartes sont renvoyées sur le champ de bataille, ce sont des nouveaux objets sans rapport avec les cartes qui ont été exilées.
- Si une carte que vous avez choisi d'exiler quitte l'exil ou pour une raison quelconque n'a jamais été déplacée dans la zone d'exil en premier lieu, le Rempart mugissant ne gagne pas +2/+2 pour cette carte.

Répudier  
 {g/u} {g/u}  
 Éphémère  
 Contrecarrez la capacité activée ciblée ou la capacité déclenchée ciblée. *(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)*  
 //  
 Répliquer  
 {1} {G} {U}  
 Rituel  
 Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
  - Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme l'au-delà, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
  - Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve d'un joueur et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana.
  - Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
  - Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.
  - Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; 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 la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
  - Si la créature copiée 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.
  - Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est une Image miroir), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.
  - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
-



Revif

{w/b} {w/b}

Rituel

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

//

Rétorsion

{4} {W} {B}

Rituel

Doublez votre total de points de vie. L'adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Pour doubler le total de points de vie d'un joueur, ce joueur gagne autant de points de vie que nécessaire pour que son total de points de vie soit le double de ce qu'il était auparavant. Si son total de points de vie était négatif, ce joueur perd autant de points de vie que nécessaire pour que son total de points de vie soit le double sous 0 de ce qu'il était auparavant. D'autres effets interagissent avec ce gain ou cette perte de points de vie en conséquence.

---

Ruine grondante

{5} {R}

Créature : élémental

6/6

Quand la Ruine grondante arrive sur le champ de bataille, comptez le nombre de marqueurs +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez. Les créatures que vos adversaires contrôlent avec une force inférieure ou égale à ce nombre ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Le nombre de marqueurs +1/+1 parmi les créatures que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité de la Ruine grondante se résout. La série de créatures qui ne peuvent pas bloquer est constamment mise à jour en fonction des modifications de leur force, mais le nombre auquel leur force est comparé ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de marqueurs +1/+1 parmi vos créatures change.
- Une fois qu'une créature avec une force suffisamment élevée a bloqué, modifier la force de la créature bloqueuse ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas devenir non-bloquée la créature qu'elle bloquait.
- S'il n'y a pas de marqueurs +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité de la Ruine grondante se résout, les créatures de force inférieure ou égale à 0 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

---

Rythme de la forêt

{1} {R} {G}

Enchantement

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'émeute.  
(Elles arrivent sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler un sort de créature que vous contrôlez. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort de créature n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.
- Une fois qu'une créature avec l'émeute est arrivée sur le champ de bataille, elle garde son marqueur +1/+1 ou la célérité même si elle perd l'émeute.
- Si un permanent non-créature, non-jeton devient une créature alors qu'il est déjà sur le champ de bataille, il aura l'émeute mais il sera trop tard pour que l'effet de remplacement ait un effet.

Sanglier de guerre chargeur (*Decks de planeswalker uniquement*)

{1}{R}{G}

Créature : sanglier

3/1

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

Tant que vous contrôlez un planeswalker Domri, le Sanglier de guerre chargeur gagne +1/+1 et a le piétinement. (*Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.*)

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Sanglier de guerre chargeur peuvent devenir mortelles si Domri quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Sanglier territorial

{1}{G}

Créature : sanglier

2/2

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Sanglier territorial gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La créature qui arrive sur le champ de bataille doit avoir une force supérieure ou égale à 4 au moment où elle arrive sur le champ de bataille sinon la capacité du Sanglier territorial ne se déclenche pas. Les capacités statiques qui augmentent (ou abaissent) la force d'une créature sont prises en compte. Cependant, vous ne pouvez pas faire arriver sur le champ de bataille une créature avec une force inférieure ou égale à 3, augmenter sa force avec un sort, une capacité activée ou une capacité déclenchée et déclencher la capacité du Sanglier territorial.
- Si la force de la créature qui arrive sur le champ de bataille change et est inférieure ou égale à 3 après qu'elle est arrivée sur le champ de bataille, le Sanglier territorial gagne quand même +1/+1 et acquiert la vigilance.
- Si la force du Sanglier territorial est augmentée et est supérieure ou égale à 4 au moment où il arrive sur le champ de bataille, cela provoque le déclenchement de sa propre capacité.

### Sauvagerie des Clans

{3} {G}

Éphémère

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

- Tous les artefacts et les enchantements qui sont détruits quittent le champ de bataille avant que les centaures ne soient créés, et leurs capacités ne peuvent ni affecter ces jetons, ni se déclencher sur l'arrivée de ces jetons sur le champ de bataille.
- Si un permanent a l'indestructible, il n'est pas détruit de cette manière et son contrôleur ne crée pas de jeton Centaure pour lui. S'il est détruit, mais qu'il est mis dans une zone autre qu'un cimetière, son contrôleur crée un jeton Centaure pour lui.

---

### Séraphine de la Balance

{2} {W} {B}

Créature : ange

4/3

Vol

{W} : La Séraphine de la Balance acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{B} : La Séraphine de la Balance acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Au-delà 2 (*Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.*)

- Acquérir la vigilance à tout moment après celui où vous choisissez d'attaquer avec une créature ne la fait pas devenir dégagée.

---

### Shamane d'immolation

{1} {R}

Créature : viashino et shamane

1/3

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane d'immolation inflige 1 blessure à ce joueur.

{3} {R} {R} : Le Shamane d'immolation gagne +3/+3 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

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

- Activer la deuxième capacité du Shamane d'immolation après qu'une créature l'a bloqué ne fait pas que le Shamane d'immolation devienne non bloqué.
- Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.

Shamane de scission

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

Créature : géant et shaman

5/5

Le Shamane de scission ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

À chaque fois que le Shamane de scission inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

- Si le Shamane de scission acquiert la menace, il ne peut pas être bloqué du tout.

Sphinx des prévisions

{2} {U} {U}

Créature : sphinx

4/4

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, regard 3 au début de votre premier entretien.

Vol

Au début de votre entretien, regard 1.

- 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 et appliqué le regard, le cas échéant. Si des joueurs ont n'importe quel nombre de 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 de chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
- Si vous révélez deux Sphinx des prévisions dans votre main de départ, vous appliquez regard 3 deux fois, vous n'appliquerez pas regard 6. Les cartes que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque la première fois que vous appliquez regard 3 font partie de la deuxième fois que vous appliquez regard 3.

Sphinx du Pacte des Guildes

{7}

Créature-artefact : sphinx

5/5

Le Sphinx du Pacte des Guildes est de toutes les couleurs.

Vol

Défense talismanique contre le monochrome (*Cette créature ne peut pas être la cible de sorts monochromes ou de capacités monochromes que vos adversaires contrôlent.*)

- La capacité qui fait que le Sphinx du Pacte des Guildes est de toutes les couleurs fonctionne dans toutes les zones.
- Un objet est monochrome s'il a exactement une couleur. Un objet incolore n'est pas monochrome.

Spirale de croissance

{G} {U}

Éphémère

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- L'effet de la Spirale de croissance ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si ce n'est pas votre tour ou si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Srâne saisissant

{3} {W} {B}

Créature : srâne

3/3

Vol

Quand le Srâne saisissant arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

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

Teysa Karlov

{2} {W} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/4

Si la mort d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus. Les jetons de créature que vous contrôlez ont la vigilance et le lien de vie.

- Teysa affecte les propres capacités déclenchées « quand cette créature meurt » d'une créature ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand cette créature meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- L'effet de Teysa ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tout choix effectué à la résolution, comme payer un coût pour cette capacité déclenchée, est aussi effectué séparément.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » se déclencherait deux fois si une créature-artefact meurt pendant que Teysa Karlov est sur le champ de bataille.

- Une capacité qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » se déclenche deux fois si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature ne se déclenche pas deux fois. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » ne se déclenche qu'une seule fois.
- Vérifiez chaque créature telle qu'elle existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt se déclenche deux fois.
- Si une créature qui meurt en même temps qu'un autre permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de ce permanent, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une créature qui meurt en même temps que Teysa (y compris Teysa elle-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si vous contrôlez deux Teysa d'une manière quelconque, une créature qui meurt provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Une troisième Teysa provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite. Cela signifie également que si vous contrôlez Teysa et que vous en lancez une deuxième, une capacité qui se déclenche quand elle meurt à cause de la « règle de légende » se déclenche trois fois.
- Une capacité d'un permanent qui se déclenche quand une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » se déclenche deux fois uniquement si Teysa et ce permanent sont tous les deux encore sur le champ de bataille immédiatement après que la créature est morte.

---

#### Théâtre des horreurs

{1} {B} {R}

#### Enchantement

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez jouer les cartes exilées par le

Théâtre des horreurs.

{3} {R} : Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
  - Le Théâtre des horreurs ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées pendant votre tour. 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.
  - Dans une partie multijoueurs, si un adversaire perd des points de vie pendant votre tour et quitte ensuite la partie, vous pouvez jouer les cartes exilées par le Théâtre des horreurs.
-

Vaillant municipal

{3} {W}

Créature : éléphant et soldat

3/3

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

- La capacité déclenchée du Vaillant municipal n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

---

Vampire vindicative

{3} {B}

Créature : vampire

2/3

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

- Si la Vampire vindicative meurt en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, la capacité de la Vampire vindicative se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
- Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures que vous contrôlez subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée de la Vampire vindicative n'aille sur la pile.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Vampire vindicative fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

---

Vétérane de la dixième circonscription

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/3

Vigilance

À chaque fois que la Vétérane de la dixième circonscription attaque, dégagez une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

---

Vider l'esprit

{2} {U}

Rituel

Le joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Piochez une carte.

- Vider l'esprit peut cibler un joueur qui n'a pas de cartes dans son cimetière. Ce joueur mélange sa bibliothèque et ensuite vous piochez une carte.

- Si vous vous choisissez comme cible de Vider l'esprit, Vider l'esprit finit par être la seule carte dans votre cimetière après avoir fini de se résoudre.

---

Vigile de la chambre de croissance

{1} {G}

Créature : elfe et crabe et guerrier

2/2

{2} {G} : Adaptez 2. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)*

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre de croissance, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger votre bibliothèque.

- Une capacité qui se déclenche quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenche si ce permanent arrive sur le champ de bataille avec ces marqueurs d'une manière quelconque.

---

Volée des sagittars

{2} {G}

Éphémère

Détruisez une créature avec le vol ciblée. La Volée des sagittars inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol que vos adversaires contrôlent.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Volée des sagittars essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucune créature ne subit des blessures. Si la cible est légale, mais non détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), les créatures avec le vol que vos adversaires contrôlent subissent des blessures, en incluant probablement la créature ciblée.
- Chaque créature avec le vol contrôlée par un de vos adversaires subit des blessures, même si cet adversaire ne contrôlait pas la créature avec le vol ciblée.

---

Magic: The Gathering, Magic, L'allégeance de Ravnica, Ixalan, Les combattants d'Ixalan, Dominaria, Les guildes de Ravnica, Decks de planeswalker et les noms et les symboles des guildes sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2019 Wizards.