

Notes de publication *Ténèbres sur Innistrad*

Compilées par Eli Shiffirin et Matt Tabak, avec des contributions de Laurie Cheers, Carsten Haese, Zoe Stephenson et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le 25 janvier 2016

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 <http://company.wizards.com/contactus>.

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 *Ténèbres sur Innistrad* contient 297 cartes (105 courantes, 100 inhabituelles, 59 rares, 18 rares mythiques et 15 terrains de base).

Événements avant-première : 2-3 avril 2016

Launch Weekend : 8-10 avril 2016

Game Day : 30 avril – 1er mai 2016

L'extension *Ténèbres sur Innistrad* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 8 avril 2016. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les dragons de Tarkir*, *Magic Origines*, *La bataille de Zendikar*, *Le serment des Sentinelles* et *Ténèbres sur Innistrad*.

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

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

Retour de mécaniques de jeu : cartes recto-verso

Les cartes recto-verso sont apparues pour la première fois dans le bloc *Innistrad*, et elles reviennent dans l'extension *Ténèbres sur Innistrad*. Contrairement aux cartes **Magic** habituelles, avec leur dos identique, les cartes recto-verso ont deux faces : un recto et un verso. Le recto a un symbole solaire dans son coin supérieur gauche. Le verso a un symbole lunaire dans son coin supérieur gauche. Excepté pour différencier une face de l'autre, ces symboles n'ont aucun effet sur le jeu.

Chercheur aberrant

{3}{U}

Créature : humain et insecte

3/2

Vol

Au début de votre entretien, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, transformez le Chercheur aberrant.

/////

Forme perfectionnée

bleu

Créature : insecte et horreur

5/4

Vol

Bien que la plupart des règles gouvernant les cartes recto-verso n'aient pas changé, vous trouverez quelques révisions dans la section intitulée « Modifications de règle : cartes recto-verso ». Les règles suivantes sont toujours les mêmes :

* Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.

Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, dans le cimetière la carte ci-dessus n'a que les caractéristiques du Chercheur aberrant, même si c'est la Forme perfectionnée qui était sur le champ de bataille avant d'être mise au cimetière.

* Le coût converti de mana d'une carte recto-verso qui n'est pas sur le champ de bataille est le coût converti de mana de son recto.

* Le verso d'une carte recto-verso peut avoir un indicateur de couleur qui définit sa couleur. Par exemple, la Forme perfectionnée est un permanent bleu.

* Le verso d'une carte recto-verso ne peut pas être lancé.

* Une carte recto-verso arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.

* Transformer un permanent n'affecte pas les auras ou les équipements qui lui sont attachés. De même, tout marqueur sur le permanent restera sur ce permanent après sa transformation. Tous les effets continus d'une capacité ou d'un sort résolu continueront de l'affecter.

* Les blessures marquées sur un permanent recto-verso resteront marquées sur ce permanent après sa transformation.

Modifications de règle : cartes recto-verso

Il y a trois nouvelles règles qui affectent le fonctionnement des cartes recto-verso.

202.3b Le coût converti de mana du verso d'un permanent recto-verso est calculé comme s'il avait le coût de mana de son recto. C'est une modification de l'ancienne règle. Si un permanent copie le verso d'une carte recto-verso (même si la carte représentant cette copie est elle-même une carte recto-verso), le coût converti de mana de ce permanent est 0.

* Par exemple, le Hurlleur Krallenhorde est le verso du Recruteur de la garde crépusculaire, qui a un coût de mana de {1}{G}. Le coût converti de mana du Hurlleur Krallenhorde est 2.

* Une créature qui est une copie du Hurlleur Krallenhorde aura un coût converti de mana de 0. Remarquez qu'une créature qui est une copie du Recruteur de la garde crépusculaire a également un coût de mana de {1}{G}, et par conséquent un coût converti de mana de 2.

711.7a Si un joueur a pour instruction de mettre sur le champ de bataille, transformée, une carte qui n'est pas recto-verso, cette carte reste dans sa zone actuelle. C'est une modification de l'ancienne règle.

* Par exemple, supposons qu'une carte qui n'est pas recto-verso (comme l'Ego altéré) est une copie d'une carte avec une capacité qui peut la renvoyer sur le champ de bataille transformée (comme l'Envoûteuse maudite). Quand cette copie meurt, la capacité déclenchée qui essaie de la renvoyer sur le champ de bataille transformée n'aura aucun effet. La carte restera dans le cimetière de son propriétaire.

701.25e Si une capacité activée d'un permanent essaie de transformer ce permanent, le permanent ne se transforme que s'il ne s'est pas transformé depuis que la capacité a été mise sur la pile. C'est aussi vrai pour les capacités déclenchées d'un permanent qui ne sont pas des capacités déclenchées à retardement. Si une capacité déclenchée à retardement d'un permanent essaie de transformer ce permanent, le permanent ne se transforme que s'il ne s'est pas transformé depuis que la capacité déclenchée à retardement a été créée.

* Par exemple, si vous choisissez d'activer la capacité de la Persécutrice insaisissable (une créature avec la capacité « {1}, défaussez-vous d'une carte : Transformez la Persécutrice insaisissable ») quatre fois en réponse l'une à l'autre, la première capacité qui se résout la transformera et les trois autres occurrences de la capacité n'auront aucun effet.

Supplément de jeu : cartes Liste

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

* Il y a deux cartes Liste pour les cartes recto-verso dans *Ténèbres sur Innistrad* : une pour les cartes courantes et inhabituelles, et une autre pour les cartes rares et rares mythiques. Vous aurez besoin des cartes Liste appropriées pour les cartes recto-verso que vous souhaitez jouer.

* Vous devez avoir avec vous la carte recto-verso que la carte Liste représente. La carte recto-verso doit être gardée à part du reste de votre deck et de votre réserve.

* Une carte Liste ne peut pas être incluse dans un deck excepté si elle est utilisée pour représenter une carte recto-verso.

* Vous devez cocher une case (et seulement une) de la carte Liste pour indiquer quelle carte recto-verso elle représente.

* Pendant la partie, une carte Liste est considérée comme la carte recto-verso qu'elle représente.

* Si une carte Liste arrive dans une zone publique (la pile, le champ de bataille, le cimetière ou l'exil, sauf si elle est exilée face cachée), utilisez la carte recto-verso et mettez la carte Liste de côté. Si la carte recto-verso est mise dans une zone cachée (la main ou la bibliothèque), réutilisez la carte Liste.

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

Retour de thème : loups-garous recto-verso

Avec l'affaiblissement de l'Amuïssement des malédictions d'Avacyn, Innistrad est confronté à la réapparition des loups-garous vicieux. Chaque créature Loup-garou de l'extension *Ténèbres sur Innistrad* est une carte recto-verso. Chaque recto a la même capacité déclenchée qui peut la transformer. De même, chaque verso a la même capacité déclenchée qui peut la retransformer.

Bûcheronne de l'arrière-pays

{1}{G}

Créature : humain et loup-garou

2/1

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Bûcheronne de l'arrière-pays.

////

Destructrice des forêts

vert

Créature : loup-garou

4/2

Piétinement

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez la Destructrice des forêts.

* Ces capacités tiennent compte de tout le tour précédent, même si le loup-garou qui a cette capacité n'était pas sur le champ de bataille pour au moins une partie de ce tour.

* Pour déclencher la capacité de transformation du verso, un joueur doit avoir lancé au moins deux sorts pendant le tour précédent. Si plusieurs joueurs lancent chacun un seul sort pendant le tour précédent, la capacité ne se déclenche pas.

Nouvelle capacité mot-clé : furtivité

La furtivité est un nouveau mot-clé relatif aux créatures insidieuses qui rôdent sans se faire voir.

702.117. furtivité

702.117a La furtivité est une capacité d'évasion.

702.117b Une créature avec la furtivité ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure. (voir règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs »).

702.117c Plusieurs occurrences de furtivité sur la même créature sont redondantes.

* La furtivité est importante uniquement au moment où les bloqueurs sont choisis. Modifier la force d'une des créatures après que les bloqueurs ont été choisis ne fait pas que la créature attaquante devient non-bloquée.

* Si vous faites en sorte qu'une créature ait une force de 0 ou moins, utilisez la valeur en cours (qui pourrait être négative) pour déterminer si elle peut bloquer ou être bloquée. Une créature avec la furtivité et une force de 0 ou moins ne sera probablement pas bloquée, mais elle n'infligera pas de blessures de combat et ne déclenchera pas de capacités qui se déclenchent quand les blessures de combat sont attribuées.

Retour de capacité mot-clé : folie

La folie est une capacité mot-clé qui est déjà apparue dans les blocs *Odyssée* et *Spirale temporelle*, et qui vous permet de tirer avantage de la défausse de cartes. Les règles de la folie ont légèrement changé depuis sa dernière apparition, voir « Modifications de règle : folie » ci-dessous.

Rien que le vent

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Folie {U} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

Les règles officielles de la folie sont les suivantes :

702.34. Folie

702.34a Folie est un mot-clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne pendant que la carte avec la folie est dans la main d'un joueur. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la première capacité est appliquée. « Folie [coût] » signifie « Si un joueur devait se défausser de cette carte, ce joueur s'en défausse, mais il l'exile à la place de la mettre dans son cimetière » et « Quand cette carte est exilée de cette manière, son propriétaire peut la lancer en payant [coût] à la place de son coût de mana. Si ce joueur ne fait pas ainsi, il met cette carte dans son cimetière. »

702.34b Lancer un sort en utilisant sa capacité de folie suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

* Dans une partie de **Magic**, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière de ce joueur depuis sa bibliothèque ne font pas que ces cartes sont défaussées.

* Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.

* Lancer un sort pour son coût de folie ne change pas son coût de mana ou son coût converti de mana. Vous payez simplement son coût de folie à la place.

* Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins pour son coût de folie.

* La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pouvez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou bien encore parce que vous avez trop de cartes dans votre main à la fin de votre tour. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.

* Quand vous avez lancé une carte avec la folie, elle a quand même été défaussée. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent.

* Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. Vous n'avez pas de deuxième chance de la lancer plus tard.

* Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, le déclencheur de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient, si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payé.

* Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie en résolvant un sort ou une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité, la carte n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Son déclencheur de folie sera placé sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité se sera complètement résolue.

Modifications de règle : folie

Quand la folie est apparue pour la dernière fois dans le bloc *Spirale temporelle*, vous pouviez choisir de vous défausser d'une carte avec la folie vers le cimetière normalement. Maintenant, vous devez vous défausser de la carte vers l'exil, et elle sera mise dans votre cimetière si vous ne la lancez pas au moment où la capacité déclenchée de folie se résout. Le seul choix que vous devez faire est de la lancer ou non au moment où le déclencheur de folie se résout.

* Si vous vous défaissez d'une carte avec la folie en résolvant la capacité de Jace, prodige de Vryn de l'extension *Magic Origines*, vous devrez déjà avoir cinq cartes dans votre cimetière pour satisfaire la condition de cette capacité. Vous ne pouvez pas choisir de mettre la carte directement dans votre cimetière pour la satisfaire.

Nouveau mot de capacité : délire

Le cimetière continue de représenter les thèmes macabres d'Innistrad dans l'extension *Ténèbres sur Innistrad*. Le délire est un nouveau mot de capacité qui indique des capacités qui fonctionnent par la présence d'au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Lame paroissiale paranoïaque

{2}{W}

Créature : humain et soldat

3/2

Délire — La Lame paroissiale paranoïaque gagne +1/+0 et a l'initiative tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Les types de carte dans **Magic** sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte qui apparaît sur certaines cartes anciennes). Les super-types (comme légendaire et de base) et les sous-types (comme humain et équipement) ne sont pas comptés.

* Le nombre de types de carte est important, pas le nombre de cartes. Par exemple, l'Envoûteuse d'osier (une créature-artefact), le Catalogue (un éphémère) et la Bénédiction de l'aumônier (un rituel) feront fonctionner le délire.

* Comme vous ne considérez que les caractéristiques du recto d'une carte recto-verso tant qu'elle n'est pas sur le champ de bataille, les types de son verso ne seront pas comptés pour le délire.

* Certaines capacités de délire qui apparaissent sur des éphémères et des rituels utilisent l'expression « à la place ». Ces sorts ont un effet amélioré quand ils se résolvent s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. Ils vérifient ce nombre uniquement tant qu'ils se résolvent et ne se comptent pas eux-mêmes, comme ils ne sont pas encore dans votre cimetière. Vous n'obtenez que l'effet amélioré, pas les deux effets.

* Certaines capacités de délire sont des capacités activées de permanents. Pour activer une telle capacité, il doit y avoir au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. Le nombre de types de carte n'est pas révérifié au moment où la capacité se résout.

* La plupart des capacités déclenchées de délire utilisent une clause d'intervention « si ». Il doit y avoir au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière pour que ces capacités se déclenchent, sinon elles ne se déclenchent jamais. Il n'y a aucun moyen de déclencher la capacité s'il n'y a pas suffisamment de types de carte, même si vous avez l'intention d'obtenir ce nombre en réponse à la capacité déclenchée. Le nombre de types de carte est vérifié à nouveau au moment où le déclencheur se résout, et s'il est devenu trop bas pour une raison quelconque, la capacité ne fait rien. Si les types de carte dans votre cimetière changent mais que la quantité de types de carte reste la même (ou augmente), la capacité déclenchée de délire se résout toujours.

* Dans quelques rares cas, vous pouvez avoir un jeton ou une copie d'un sort dans votre cimetière au moment où la capacité de délire d'un objet compte le nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière, avant que ce jeton ou que cette copie ne cesse d'exister. Comme les jetons et les copies de sort ne sont pas des cartes, même si ce sont des copies de carte, leurs types ne sont jamais comptés.

Nouvelle action mot-clé : enquêter

Innistrad sombre dans la folie ; quelle pourrait en être l'origine ? Si vous voulez découvrir la vérité, vous pouvez enquêter, une nouvelle action mot-clé, pour sonder plus profondément les mystères.

Les règles officielles d'enquêter sont les suivantes :

701.33. Enquêter

701.33a « Enquêter » signifie « Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice. Il a "{2}", sacrifiez cet artefact : Piochez une carte." »

* Le jeton est nommé Indice et il a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.

* Les jetons sont des artefacts normaux. Par exemple, ils peuvent être sacrifiés pour lancer l'Épuration angélique ou être ciblés par Déloger.

* Si vous sacrifiez un indice pour le coût ou l'effet d'une autre carte, comme celui de l'Épuration angélique ou du Journal de Tamiyo, vous ne pouvez pas également payer {2} et le sacrifier pour piocher une carte.

* Certaines capacités déclenchées se déclenchent à chaque fois que vous sacrifiez un indice. Ces capacités se déclenchent indépendamment de la raison pour laquelle vous avez sacrifié cet indice.

* Certains sorts qui vous instruisent d'enquêter nécessitent des cibles. Vous ne pouvez pas lancer un sort sans choisir de cibles légales. Si toutes ces cibles deviennent illégales, le sort est contrecarré et vous n'enquêtez pas.

Cycle : « terrains doubles » *Ténèbres sur Innistrad*

Ténèbres sur Innistrad introduit un cycle de cinq terrains non-base rares qui arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne révéliez un certain type de carte de terrain de votre main.

Ville portuaire

Terrain

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

* Vous pouvez révéler n'importe quelle carte de terrain avec au moins un des deux sous-types appropriés. Ce n'est pas obligatoirement un terrain de base. Par exemple, vous pourriez révéler la Vue de la canopée de l'extension *La bataille de Zendikar* pour satisfaire la capacité de la Ville portuaire.

* Les terrains n'ont pas un sous-type uniquement parce qu'ils peuvent produire du mana de la couleur correspondante. Par exemple, la Ville portuaire elle-même n'est ni une plaine ni une île, bien qu'elle produise du mana blanc et du mana bleu. Vous ne pouvez donc pas en révéler une pour satisfaire la capacité d'une autre.

* Si une carte de terrain avec un sous-type approprié arrive sur le champ de bataille depuis votre main en même temps qu'un de ces terrains doubles, vous pouvez révéler ce terrain pour faire arriver le terrain double dégagé.

* Si un effet vous instruit de mettre un de ces terrains sur le champ de bataille engagé, le terrain arrivera sur le champ de bataille engagé même si vous révélez une carte de terrain de votre main.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

À l'abattoir

{2} {B}

Ephémère

Le joueur ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker.

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place ce joueur sacrifie une créature et un planeswalker.

* Si la capacité de délire s'applique, ce joueur doit sacrifier une créature et un planeswalker si possible. Dans le cas inhabituel où le joueur contrôle un seul permanent qui est à la fois une créature et un planeswalker, ce joueur doit sacrifier une autre créature ou planeswalker (à moins qu'il ne contrôle pas d'autre créature et pas d'autre planeswalker).

À tout jamais

{4} {B} {B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Chacune de ces créatures est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Mettez À tout jamais au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

* Si la carte de créature ciblée est normalement incolore, elle devient simplement noire. Elle n'est pas à la fois noire et incolore.

Affronter l'inconnu

{G}

Ephémère

Enquêtez, puis la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque indice que vous contrôlez. (*Pour enquêter, mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».*)

* Aucun joueur ne peut agir entre les deux étapes d'Affronter l'inconnu, alors la créature ciblée gagne au moins +1/+1.

Ailes évanescences

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

Défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

* Vous contrôlez les Ailes évanescences même si elles enchantent une créature d'un adversaire. Vous seul pouvez activer la dernière capacité des Ailes évanescences.

* Après que la dernière capacité des Ailes évanescences s'est résolue, elles seront une aura sur le champ de bataille qui n'est pas attachée à une créature et seront immédiatement mises dans le cimetière de leur propriétaire.

* Si les Ailes évanescentes quittent le champ de bataille avant que leur capacité activée ne se résolve, la créature qui était enchantée immédiatement avant que les Ailes évanescentes ne l'aient quitté est celle qui revient dans la main de son propriétaire si elle est encore sur le champ de bataille.

* Vous pouvez activer la dernière capacité plusieurs fois pour vous défausser de plusieurs cartes. Seule la première capacité à se résoudre aura un effet.

Amalgame prisé

{1} {U} {B}

Créature : zombie

3/3

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

* Une carte lancée en utilisant sa capacité de folie est lancée depuis l'exil, pas depuis votre cimetière.

* La capacité de l'Amalgame prisé ne se déclenche que s'il est dans votre cimetière immédiatement après qu'une créature est arrivée sur le champ de bataille depuis votre cimetière ou que vous avez lancé une créature depuis votre cimetière. Un Amalgame prisé qui est déjà sur le champ de bataille n'est pas renvoyé au début de la prochaine étape de fin s'il est mis dans votre cimetière plus tard.

Ange de la délivrance

{6} {W} {W}

Créature : ange

6/6

Vol

Délire — À chaque fois que l'Ange de la délivrance inflige des blessures, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* Si l'Ange de la délivrance inflige des blessures à plusieurs créatures, joueurs ou planeswalkers en même temps (par exemple, s'il est bloqué par deux créatures plus petites), sa dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

* Si l'Ange de la délivrance inflige des blessures et qu'il subit des blessures mortelles en même temps, sa capacité se déclenche.

* Si l'Ange de la délivrance inflige des blessures mortelles à une créature, cette créature ne peut pas être ciblée par la capacité déclenchée de l'Ange de la délivrance. Elle est déjà dans le cimetière de son propriétaire.

* Si vous avez trois types de carte non-créature parmi les cartes de votre cimetière et que l'Ange de la délivrance inflige des blessures en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles, la capacité ne se déclenche pas. La créature ne meurt pas avant que la capacité de l'Ange de la délivrance n'ait vérifié si elle se déclenche.

Ange lamefeu

{4} {R} {R}

Créature : ange

4/4

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, vous pouvez faire que l'Ange lamefeu inflige 1 blessure au contrôleur de cette source.

* Si une source vous inflige des blessures à vous et/ou à au moins un permanent que vous contrôlez en même temps, la dernière capacité de l'Ange lamefeu se déclenche autant de fois. Par exemple, si une créature avec le piétinement inflige des blessures à une créature bloqueuse que vous contrôlez et à vous, la capacité de l'Ange lamefeu se déclenche deux fois.

* Remarquez que la dernière capacité est optionnelle. Supposons que deux joueurs contrôlent chacun un Ange lamefeu, et qu'une source contrôlée par le premier joueur inflige des blessures au second joueur ou à un permanent qu'il contrôle. La capacité déclenchée qui en résulte peut infliger des blessures au premier joueur, provoquant le déclenchement de la capacité de l'Ange lamefeu de ce joueur. Cette capacité peut infliger des blessures au deuxième joueur, et ainsi de suite. Ce cycle se répète jusqu'à ce que la partie se termine ou qu'un joueur décline d'utiliser la capacité, mettant fin au carnage.

Annulation angoissée

{1}{W}{B}

Ephémère

Exilez le permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

* Si le permanent non-terrain devient une cible illégale, l'Annulation angoissée est contrecarrée. Vous ne perdez pas 3 points de vie.

Appel de la lignée

{1}{B}

Enchantement

{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

* Vous pouvez activer la capacité de l'Appel de la lignée une fois pendant le tour de chaque joueur, pas seulement pendant le vôtre.

Archange Avacyn

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange

4/4

Flash

Vol, vigilance

Quand l'Archange Avacyn arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature non-Ange que vous contrôlez meurt, transformez l'Archange Avacyn au début du prochain entretien.

////

Avacyn, la purificatrice

rouge

Créature légendaire : ange

6/5

Vol

Quand cette créature se transforme en Avacyn, la purificatrice, elle inflige 3 blessures à chaque autre créature et chaque adversaire.

* La capacité déclenchée à retardement de l'Archange Avacyn se déclenche au début du prochain entretien quel que soit le joueur dont c'est le tour.

* La capacité déclenchée à retardement de l'Archange Avacyn ne la transforme pas à nouveau en Archange Avacyn si elle s'est déjà transformée en Avacyn, la purificatrice, par exemple parce que plusieurs créatures sont mortes

pendant le même tour. Voir le paragraphe « Modifications de règle : cartes recto-verso » dans la partie NOTES GÉNÉRALES pour plus d'informations.

Aristocrate indulgent

{B}

Créature : vampire

1/1

Lien de vie

{2} : Sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

* Vous pouvez sacrifier l'Aristocrate indulgent pour payer le coût de sa propre capacité activée.

Arlinn Kord

{2}{R}{G}

Planeswalker : Arlinn

3

+1 : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célérité.

0: Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup. Transformez Arlinn Kord.

////

Arlinn, étreinte par la lune

rouge, *vert*

Planeswalker : Arlinn

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

-1 : Arlinn, étreinte par la lune inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. Transformez Arlinn, étreinte par la lune.

-6 : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la célérité et '{T}' : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur. »

* La « règle d'unicité des Planeswalkers » cherche des planeswalkers qui partagent un type de planeswalker. Si vous contrôlez Arlinn Kord et Arlinn, étreinte par la lune en même temps, vous en choisissez une à mettre dans le cimetière de son propriétaire.

* Arlinn Kord n'est pas une carte de loup-garou. Elle n'a pas le type de créature loup-garou. Les sorts et les capacités qui font référence aux cartes de loup-garou ou aux loups-garous ne s'appliquent pas à Arlinn.

* Vous pouvez activer la première capacité d'Arlinn Kord sans cible, juste pour lui ajouter un marqueur « loyauté ».

* Quand la capacité qui transforme Arlinn Kord en Arlinn, étreinte par la lune (ou vice versa) se résout, le nombre de marqueurs « loyauté » sur elle ne change pas.

* Vous ne pouvez pas activer la deuxième capacité d'Arlinn Kord et, après qu'elle se soit transformée, activer une capacité de loyauté d'Arlinn, étreinte par la lune pendant ce tour (et vice versa).

* La série de créatures affectées par la première capacité d'Arlinn, étreinte par la lune est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas le piétinement.

* L'emblème accorde la capacité activée à vos créatures. Utilisez la force de la créature au moment où la capacité activée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille. Remarquez que ceci fonctionne différemment de l'action mot-clé se battre, qui nécessite que les deux créatures soient sur le champ de bataille pour que des blessures soient infligées.

Avaleur Falkenrath

{R}

Créature : vampire et berserker

2/1

Chaque carte de créature Vampire que vous possédez qui n'est pas sur le champ de bataille a la folie. Le coût de folie est égal à son coût de mana. *(Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, défaussez-vous en vers exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* La capacité de l'Avaleur Falkenrath ne s'applique que tant qu'il est sur le champ de bataille. Si vous vous en défaussez, il ne se donne pas la folie à lui-même.

* Si l'Avaleur Falkenrath quitte le champ de bataille avant la résolution du déclencheur de folie pour une carte de vampire qui a acquis la folie avec sa capacité, la capacité de folie vous laissera quand même lancer cette carte de vampire pour le coût approprié même si elle n'a plus la folie.

* Si vous vous défaussez d'une carte de créature Vampire qui a déjà la capacité de folie, vous choisissez quelle capacité de folie l'exile. Vous pouvez choisir celle qu'elle a normalement ou celle qu'elle acquiert de l'Avaleur Falkenrath.

Bandit de la Chaîne de Geier

{2} {R}

Créature : humain et gredin et loup-garou

3/2

Célérité

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Bandit de la Chaîne de Geier.

////

Alpha de la meute Vildin

rouge

Créature : loup-garou

4/3

À chaque fois qu'un loup-garou arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez le transformer.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez l'Alpha de la meute Vildin.

* Si vous contrôlez trois Alphas de la meute Vildin et qu'un loup-garou arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez le transformer, le transformer à nouveau, et le transformer une troisième fois. Bien que cela paraisse similaire, c'est différent des circonstances couvertes par la règle 701.25e parce que la capacité qui transforme la créature n'appartient pas à cette créature. Voir le paragraphe « Modifications de règle : cartes recto-verso » dans la partie NOTES GÉNÉRALES pour plus d'informations.

* Si une créature avec la célérité se transforme et n'a plus la célérité pendant le tour où elle arrive sous votre contrôle, par exemple si vous lancez un Bandit de la Chaîne de Geier alors que vous contrôlez déjà un Alpha de la meute Vildin, elle ne peut pas attaquer ce tour-là.

Bienvenue au bercail

{2} {U} {U}

Rituel

Folie {X} {U} {U} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

Acquérez le contrôle de la créature ciblée si son endurance est inférieure ou égale à 2. Si le coût de folie de Bienvenue au bercail a été payé, à la place acquérez le contrôle de cette créature si son endurance est inférieure ou égale à X.

* L'endurance de la créature est seulement vérifiée au moment où Bienvenue au bercail se résout. Peu importe si elle a une endurance plus élevée au moment où vous lancez Bienvenue au bercail, ou si son endurance devient plus élevée après que Bienvenue au bercail s'est résolu.

Bœuf de l'inquisiteur

{3}{W}

Créature : bovidé

2/5

Délire — Le Bœuf de l'inquisiteur gagne +1/+0 et a la vigilance tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Acquérir la vigilance à tout moment après celui où vous choisissez d'attaquer avec le Bœuf de l'inquisiteur ne le fait pas devenir dégagé.

Cape hantée

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée a la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {1}

* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-là. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser une Cape hantée pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.

Capitaine de la milice de Hanweir

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez la Capitaine de la milice de Hanweir.

/////

Chef de culte du Val d'Orient

blanc

Créature : humain et clerc

/

La force et l'endurance de la Chef de culte du Val d'Orient sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Au début de votre étape de fin, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.

* Si vous ne contrôlez pas au moins quatre créatures (y compris la Capitaine de la milice de Hanweir elle-même) au moment où votre entretien commence, sa capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas attendre que d'autres effets durant votre entretien fournissent des créatures.

* Si vous ne contrôlez pas au moins quatre créatures au moment où la capacité de la Capitaine de la milice de Hanweir se résout, elle ne se transforme pas.

* Une fois que la Capitaine de la milice de Hanweir s'est transformée en Chef de culte du Val d'Orient, contrôler moins de quatre créatures ne la fera pas se retransformer.

* La première capacité de la Chef de culte du Val d'Orient se compte elle-même, alors elle sera normalement au moins 1/1.

Capitaine inspiratrice

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

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

* La série de créatures affectées par la capacité de la Capitaine inspiratrice est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

Cavalerie du drogskol

{5}{W}{W}

Créature : esprit et chevalier

4/4

Vol

À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.

{3}{W} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

* Les jetons Esprit créés par la Cavalerie du drogskol déclenchent sa deuxième capacité, tout comme les autres esprits que vous lancez ou les jetons Esprit que vous mettez sur le champ de bataille d'une autre manière.

Cavalière pâle de Trostad

{1}{B}

Créature : esprit

3/3

Furtivité (*Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.*)

Quand la Cavalière pâle de Trostad arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.

* Vous pouvez lancer la Cavalière pâle de Trostad même si vous n'avez pas d'autre carte dans votre main. Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la dernière capacité se résout, rien ne se passe.

Cerveau en bocal

{2}

Artefact

{1}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana.

{3}, {T}, retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X.

* Quand vous résolvez la première capacité du Cerveau en bocal, le marqueur « charge » nouvellement placé est compté quand vous déterminez les sorts que vous pouvez lancer. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous placez le marqueur et celui où vous choisissez quel sort lancer.

* Si le Cerveau en bocal quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, utilisez le nombre de marqueurs qu'il a sur lui au moment où il l'a quitté pour déterminer quel sort vous pouvez lancer. Ce nombre ne change pas parce que vous ne pouvez pas mettre de nouveau marqueur sur le Cerveau en bocal.

* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d'éveil. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Hache d'éclairs, vous devez les payer pour lancer la carte.

* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour sa valeur.

Châtieuse d'Ornuit

{2}{R}{R}

Créature : ange

4/9

Vol, célérité

Si une source devait vous infliger des blessures, elle vous inflige le double de ces blessures à la place.

Si une source devait infliger des blessures à la Châtieuse d'Ornuit, elle inflige le double de ces blessures à la Châtieuse d'Ornuit à la place.

* Si plusieurs effets de remplacement pouvaient s'appliquer aux blessures qui vous sont infligées à vous ou à la Châtieuse d'Ornuit, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets. Notez que si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures de non-combat pendant que vous contrôlez un planeswalker, vous pouvez faire que cet adversaire choisisse de rediriger ou non les blessures vers ce planeswalker avant que les blessures ne soient doublées. Si vous faites ainsi, les blessures redirigées vers ce planeswalker ne seront pas doublées.

* Si vous contrôlez deux Châtieuses d'Ornuit et qu'une source devait vous infliger des blessures, elle inflige quatre fois cette quantité de blessures à la place. Si vous contrôlez une troisième Châtieuse d'Ornuit, la source vous inflige huit fois cette quantité de blessures, et ainsi de suite. Les blessures infligées à une Châtieuse d'Ornuit ne sont que doublées, quel que soit leur nombre sur le champ de bataille.

Chef d'œuvre de GERALF

{3}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

7/7

Vol

Le Chef d'œuvre de GERALF gagne -1/-1 pour chaque carte dans votre main.

{3}, défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Chef d'œuvre de GERALF depuis votre cimetière.

* La dernière capacité du Chef d'œuvre de GERALF peut uniquement être activée tant qu'il est dans votre cimetière.

* Si un sort ou une capacité vous fait piocher des cartes, puis vous fait défausser des cartes, le Chef d'œuvre de GERALF peut avoir une endurance de 0 pendant que vous choisissez de quelles cartes vous défausser. Tant qu'il a à nouveau une endurance de 1 ou plus après que le sort ou la capacité s'est résolue, il survivra.

Cherchesang vorace

{1}{R}

Créature : vampire et berserker

1/3

Défaussez-vous d'une carte : Le Cherchesang vorace gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez activer la capacité du Cherchesang vorace autant de fois que vous le voulez pour vous défausser de plusieurs cartes. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire une fois que son endurance est 0 ou moins. Toutes les autres occurrences de la capacité encore sur la pile se résolvent sans effet.

Chercheur aberrant

{3}{U}

Créature : humain et insecte

3/2

Vol

Au début de votre entretien, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, transformez le Chercheur aberrant.

////

Forme perfectionnée

bleu

Créature : insecte et horreur

5/4

Vol

* Aucun joueur ne peut agir entre les deux étapes de la capacité déclenchée du Chercheur aberrant. Si la carte mise dans votre cimetière est une carte d'éphémère ou de rituel, le Chercheur aberrant se sera transformé avant qu'un joueur ne puisse agir.

* Si un effet de remplacement fait en sorte que la carte du dessus de votre bibliothèque aille dans une zone autre que votre cimetière, le Chercheur aberrant se transforme même si c'était une carte d'éphémère ou de rituel.

Chien des Farbogs

{4}{B}

Créature : zombie et chien de chasse

5/3

Délire — Le Chien des Farbogs a la menace tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. *(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

* La menace n'est importante qu'au moment où les bloqueurs sont choisis. Faire acquérir la menace au Chien des Farbogs après que les bloqueurs ont été choisis ne le fait pas devenir non-bloqué.

Chien du bûcher

{3}{R}

Créature : élémental et chien de chasse

2/3

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.

* La capacité déclenchée du Chien du bûcher se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Chirurgie invasive

{U}

Ephémère

Contrecarrez le sort de rituel ciblé.

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce sort, exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

* La capacité de délire de la Chirurgie invasive n'est pas vérifiée avant que le sort de rituel ait été contrecarré. Si ce sort est mis dans votre cimetière, il est compté.

Chuchotements maléfiques

{3}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Folie {3} {R} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

* Les Chuchotements maléfiques peuvent cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.

* Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché, bien qu'ils restent attachés à la créature.

Claqueur de la Silburlind

{5} {U}

Créature : tortue

6/6

Le Claqueur de la Silburlind ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort non-créature ce tour-ci.

* Peu importe que le sort non-créature se soit résolu ou qu'il ait été contrecarré, tant qu'il a été lancé.

Colosse du diregraf

{2} {B}

Créature : zombie et géant

2/2

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.

À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* Si le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, sa première capacité le compte parmi les cartes de zombie dans votre cimetière. De même, s'il arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre carte de zombie arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, la capacité comptera cet autre zombie.

* La dernière capacité du Colosse du diregraf ne se déclenche pas quand vous le lancez parce qu'il n'est pas encore sur le champ de bataille.

Combustion du dedans

{X} {R}

Rituel

La Combustion du dedans inflige X blessures à une cible, créature ou joueur. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* La créature blessée sera exilée si elle devait mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, pas seulement si elle meurt à cause de blessures de la Combustion du dedans.

* Si la Combustion du dedans n'inflige pas de blessures à la créature ciblée (par exemple parce que ces blessures ont été prévenues ou que X est 0), aucun effet supplémentaire ne s'applique. Elle ne perd pas l'indestructible et elle n'est pas exilée à la place de mourir ce tour-là.

* Vous pouvez cibler une créature qui n'a pas l'indestructible avec la Combustion du dedans. Elle sera quand même exilée si elle devait mourir ce tour-ci.

Commère de la ville

{W}

Créature : humain

1/1

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Transformez la Commère de la ville.

////

Plèbe provoquée

rouge

Créature : humain

2/3

La Plèbe provoquée attaque à chaque combat si possible.

{2} : La Plèbe provoquée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

* 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 Commère de la ville. Cependant, vous devez avoir contrôlé la Commère de la ville de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

* Le contrôleur de la Plèbe provoquée choisit quand même quel joueur ou planeswalker elle attaque.

* Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, la Plèbe provoquée est engagée ou affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de la Plèbe provoquée, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus. Notez que transformer la Commère de la ville ne la dégage pas.

Compagnon du cathare

{2}{W}

Créature : chien de chasse

3/1

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.*)

* La capacité déclenchée du Compagnon du cathare se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Conseils éthérés

{2}{W}

Rituel

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

* La série de créatures affectées par les Conseils éthérés est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+1.

Corbeau de mauvais augure

{2}{B}

Créature : zombie et oiseau

2/1

Vol

Quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille ou meurt, mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

* La capacité déclenchée se déclenche à la fois quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille et quand il meurt. Vous n'êtes pas contraint de n'en choisir qu'une.

Couper les ailes

{1}{G}

Éphémère

Chaque adversaire sacrifie une créature avec le vol.

* Vous pouvez lancer Couper les ailes même si certains de vos adversaires (ou tous) ne contrôlent pas de créature avec le vol. Ceux qui en contrôlent doivent chacun choisir une créature volante à sacrifier, et ceux qui ne le font pas ne sont pas affectés.

Création oubliée

{3}{U}

Créature : zombie et horreur

3/3

Furtivité (*Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.*)

Au début de votre entretien, vous pouvez vous défausser de toutes les cartes de votre main. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

* L'étape d'entretien est avant l'étape de pioche, après l'étape de dégagement. Si vous n'avez pas de carte en main, vous ne pouvez pas piocher pour le tour, puis vous défausser de cette carte pour en piocher une autre parce que la dernière capacité de la Création oubliée se sera déjà déclenchée et résolue.

Creuser la cervelle

{2}{B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que la carte exilée, exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

* S'il n'y a pas de carte non-terrain à choisir, et que vous avez au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, vous cherchez dans la bibliothèque de ce joueur même si vous ne pouvez pas trouver de cartes. Cette bibliothèque est mélangée.

Culte de la lune croissante

{4}{G}

Créature : humain et shaman

5/4

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez se transforme en une créature non-Humain, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

* Un permanent se transforme en une créature non-Humain s'il se transforme et que c'est une créature sans le type de créature humain après sa transformation, qu'il ait été ou non une créature Humain (ou une créature tout court) avant sa transformation. Par exemple, l'Abbaye du Val d'Orient et la Gargouille de Thraben déclenchent la capacité du Culte de la lune croissante quand elles se transforment.

* Une créature non-Humain qui est mise sur le champ de bataille transformée, comme le Délesteur de peau, ne déclenche pas la capacité du Culte de la lune croissante.

Cultivateur d'oranges brunes

{1}{G}

Créature : humain et druide

2/1

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Délire — Le Cultivateur d'oranges brunes a le contact mortel tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Si vous avez trois types de carte non-créature parmi les cartes de votre cimetière au moment où les blessures sont infligées par le Cultivateur d'oranges brunes, et que des blessures mortelles sont infligées à une autre créature que vous contrôlez en même temps, les blessures du Cultivateur d'oranges brunes ne proviennent pas d'une source avec le contact mortel.

Déclaration dans la pierre

{1}{W}

Rituel

Exilez la créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

* La Déclaration dans la pierre n'a qu'une cible. Les autres créatures de ce nom ne sont pas ciblées. Par exemple, une créature avec la défense talismanique est exilée si elle a le même nom que la créature ciblée.

* Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Déclaration dans la pierre essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature ne sera exilée, y compris celles qui ont le même nom que la cible.

* Il est possible d'avoir une créature et un permanent non-créature du même nom, par exemple deux exemplaires du même terrain, l'un d'eux étant devenu une créature-terrain. Seules les créatures de ce nom sont exilées par la Déclaration dans la pierre.

* Une créature face cachée, par exemple lancée avec la capacité de mégamue de l'extension *Les dragons de Tarkir*, n'a pas de nom et ne peut pas partager de nom avec d'autres créatures.

* À moins qu'un jeton ne soit une copie, ou autrement spécifié par l'effet qui l'a créé, le nom d'un jeton est le même que ses sous-types au moment où il a été créé.

Démon de tourmental

{2}{B}{B}

Créature : démon

4/5

Vol, piétinement

Quand le Démon de tourmental arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

Délire — Au début de votre entretien, vous perdez 4 points de vie à moins qu'il n'y ait au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* La capacité déclenchée de délire du Démon de tourmental n'inclut pas de clause d'intervention « si ». Cette capacité se déclenche au début de votre entretien quel que soit le nombre de types dans votre cimetière, et elle vérifie ce nombre au moment où elle se résout pour déterminer si vous perdez 4 points de vie ou non.

Dériveur landéen

{1}{W}

Créature : esprit

2/2

Délire — Le Dériveur landéen a le vol tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Le vol n'est important qu'au moment où les bloqueurs sont choisis. Faire acquérir le vol au Dériveur landéen après que les bloqueurs ont été choisis ne le fait pas devenir non-bloqué.

Destrier-goule

{4} {B}

Créature : zombie et cheval

4/4

{2} {B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Destrier-goule depuis votre cimetière.

* La capacité du Destrier-goule peut uniquement être activée tant qu'il est dans votre cimetière.

Deuxième récolte

{2} {G} {G}

Ephémère

Pour chaque jeton que vous contrôlez, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de ce permanent.

* La Deuxième récolte copie les caractéristiques originales de chaque jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a mis ce jeton sur le champ de bataille. Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

* La Deuxième récolte copie tous les jetons, pas seulement les jetons de créature. Cela inclut notamment les jetons Indice.

Dissension dans les rangs

{3} {R} {R}

Ephémère

La créature bloqueuse ciblée se bat contre une autre créature bloqueuse ciblée.

* Détruire une créature bloqueuse ne fait pas que la créature attaquante qu'elle bloquait devienne non-bloquée.

Dissuasion irrésistible

{1} {U}

Ephémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.

* La carte renvoyée dans la main de son propriétaire peut être la carte dont il s'est défaussée. Si c'est la seule carte dans la main de ce joueur, elle doit être défaussée.

* La Dissuasion irrésistible ne cible que le permanent non-terrain. Si ce permanent devient une cible illégale, la Dissuasion irrésistible est contrecarrée et ce joueur ne se défausse pas d'une carte.

* Si vous ciblez le seul zombie que vous contrôlez avec la Dissuasion irrésistible, vous ne vous défaissez pas d'une carte.

Dryade du terreau

{G}

Créature : dryade et horreur

1/2

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

* 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 Dryade du terreau. Cependant, vous devez avoir contrôlé la Dryade du terreau de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Effroi rampant

{3}{B}

Enchantement

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte. Chaque adversaire qui s'est défaussé d'une carte qui partage un type de carte avec celle dont vous vous êtes défaussé perd 3 points de vie. *(Les joueurs révèlent simultanément les cartes défaussées.)*

* Quand un sort ou une capacité instruit chaque joueur de se défausser d'une carte, en commençant par le joueur dont c'est le tour et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur sélectionne une carte de sa main sans la révéler, la met de côté, puis toutes ces cartes sont révélées et défaussées en même temps.

* Les types de carte qui peuvent être partagés pour la capacité de l'Effroi rampant sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte qui apparaît sur certaines cartes anciennes). Les super-types (comme légendaire et de base) et les sous-types (comme humain et équipement) ne sont pas comptés.

* Si un joueur n'a pas de carte en main, ce joueur ne se défausse pas d'une carte pendant que tout le monde le fait. Si vous ne vous êtes pas défaussé d'une carte, aucun joueur ne peut s'être défaussé d'une carte qui partage un type de carte avec la carte dont vous vous êtes défaussé, alors aucun joueur ne perd 3 points de vie.

* Si un adversaire se défausse d'une carte qui partage deux types de carte avec la carte dont vous vous êtes défaussé, comme une créature-artefact, ce joueur ne perd quand même que 3 points de vie.

* Comme vous ne comptez que les caractéristiques du recto d'une carte recto-verso tant qu'elle n'est pas sur le champ de bataille, une carte recto-verso avec des types de carte différents sur ses deux faces (par exemple l'Invasion cutanée) ne compare que son recto aux autres cartes défaussées.

Ego altéré

{X}{2}{G}{U}

Créature : changeforme

0/0

L'Ego altéré ne peut pas être contrecarré.

Vous pouvez faire que l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui.

* L'Ego altéré copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). 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 vous copiez une créature recto-verso, l'Ego altéré sera une copie de la face qui est visible quand l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille. Comme l'Ego altéré n'est pas une carte recto-verso, il ne pourra pas se transformer. Si un effet vous instruit de le renvoyer sur le champ de bataille transformé quand il quitte le champ de bataille, il n'est pas renvoyé et il reste dans sa nouvelle zone.

* Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0. La valeur de X dans la dernière capacité de l'Ego altéré sera la valeur choisie pour X lors du lancement de l'Ego altéré.

* Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un autre Ego altéré), votre Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie a copié.

* Si la créature choisie est un jeton, l'Ego altéré copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. L'Ego altéré n'est pas un jeton.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

* Si l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

* Vous pouvez choisir de ne rien copier. L'Ego altéré arrive alors sur le champ de bataille comme une créature 0/0, et il est probablement envoyé immédiatement au cimetière. Il n'a pas de marqueurs +1/+1 placés sur lui par sa capacité.

* X peut être 0. L'Ego altéré n'arrive pas avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires, et il sera juste une copie de la créature choisie.

Émergence des vagues

{5} {U}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* L'Émergence des vagues n'est pas mise dans votre cimetière avant qu'elle n'ait fini de se résoudre. Elle ne sera pas comptée parmi les cartes d'éphémère et de rituel de votre cimetière.

Émissaire des éveillés

{4} {W}

Créature : esprit

2/4

Vol

Quand l'Émissaire des éveillés arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

* La dernière capacité de l'Émissaire des éveillés vérifie uniquement si une créature est morte plus tôt pendant le tour. La carte de créature n'est pas nécessairement encore dans le cimetière.

* Les créatures-jetons qui sont détruites ou mises dans un cimetière depuis le champ de bataille pour d'autres raisons meurent, elles vont dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister.

* La dernière capacité de l'Émissaire des éveillés ne crée pas de jetons Esprit supplémentaires si plus d'une créature est morte ce tour-ci.

Enquête en cours

{1} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez.
(Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».)

{1}{G}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Enquêtez. Vous gagnez 2 points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, si vous contrôlez plus d'une créature attaquante, vous pouvez faire que vos créatures infligent des blessures à des adversaires différents pour que la première capacité de l'Enquête en cours se déclenche deux fois.

Entravé par l'argent de lune

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni se transformer.

Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à la créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

* Les capacités activées et déclenchées de la créature enchantée qui la feraient se transformer peuvent quand même être activées ou déclenchées. Si ces capacités ont d'autres effets, ces effets ont lieu.

* Vous contrôlez Entravé par l'argent de lune même s'il enchante une créature d'un adversaire. Vous seul pouvez activer sa dernière capacité.

Envoûteuse maudite

{3}{B}

Créature : humain et shaman

4/2

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent l'Envoûteuse maudite coûtent {1} de moins à lancer.

Quand l'Envoûteuse maudite meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle, attachée à un adversaire ciblé.

/////

Malédiction infectieuse

noir

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Les sorts que vous lancez qui ciblent le joueur enchanté coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* La première capacité de l'Envoûteuse maudite affecte tous les sorts lancés par vos adversaires qui la ciblent, y compris les sorts d'aura et les sorts avec des cibles supplémentaires. Elle n'affecte pas les capacités. C'est vrai aussi en ce qui concerne la capacité de la Malédiction infectieuse et des sorts que vous lancez qui ciblent le joueur enchanté.

* Si un effet provoque la transformation de l'Envoûteuse maudite sur le champ de bataille, au lieu qu'elle le quitte et qu'elle revienne transformée, la Malédiction infectieuse ne devient pas attachée à un joueur et elle est mise dans votre cimetière. Ceci ne provoquera pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand une créature quitte le champ de bataille.

Ermite de Montbabil

{2}{G}

Créature : humain et loup-garou

2/3

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour, piochez une carte.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Ermite de Montbabil.

////

Loup solitaire de Montbabil

vert

Créature : loup-garou

3/5

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour, piochez deux cartes.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Loup solitaire de Montbabil.

* Les premières capacités de l'Ermite de Montbabil et du Loup solitaire de Montbabil se résolvent même si le sort que votre adversaire lance est contrecarré.

* Vous pouvez lancer des sorts ou des capacités après que les premières capacités de l'Ermite de Montbabil et du Loup solitaire de Montbabil se sont résolues mais avant que le sort qui les a déclenchées ne se soit résolu.

Espérer contre tout espoir

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

Tant que la créature enchantée est un humain, elle a l'initiative.

* La deuxième capacité d'Espérer contre tout espoir compte la créature enchantée, alors cette créature gagnera au moins +1/+1.

Étude des pages

{3} {U} {U}

Rituel

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

* Vous choisissez quels terrains dégager après avoir pioché les trois cartes. Les terrains contrôlés par n'importe quel joueur peuvent être dégagés de cette manière.

Éveil en sursaut

{2} {U} {U}

Rituel

L'adversaire ciblé met les treize cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

{3} {U} {U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Cauchemar permanent

bleu

Créature : cauchemar

1/1

Furtivité (*Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.*)

Quand le Cauchemar permanent inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

* Un rituel ne peut pas être mis sur le champ de bataille et un permanent ne peut pas se transformer en rituel. Si un effet exile le Cauchemar permanent et vous instruit ensuite de le renvoyer sur le champ de bataille, il reste face visible en exil (à moins que cet effet ne vous instruisse de le mettre sur le champ de bataille transformé, auquel cas il

revient en tant que Cauchemar permanent). Si un effet vous instruit de transformer le Cauchemar permanent, l'instruction est ignorée.

Évêque des temps passés

{2} {W}

Créature : esprit et clerc

2/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, enquêtez.

(Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».)

* Lancer un sort pour un coût alternatif, comme le coût de folie, ne modifie pas son coût converti de mana. Par exemple, lancer les Jumelles du domaine de Maurer (une carte avec un coût de mana de {4} {B} et un coût de folie de {2} {B}) pour son coût de folie ne provoque pas le déclenchement de la capacité de l'Évêque des temps passés.

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3} {W} : Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à la créature ciblée.

N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Si vous activez la dernière capacité de la Faveur du gryff et que la créature ciblée devient une cible illégale en réponse, la capacité est contrecarrée et la Faveur du gryff reste dans votre cimetière.

Flux d'essence

{U}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

* Le Flux d'essence vérifie si la créature est un esprit après qu'elle est revenue de l'exil.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

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

* Si une carte recto-verso est exilée, elle revient avec son recto visible.

Fondre sur les pêcheurs

{4} {W} {W}

Rituel

Exilez toutes les créatures.

Délire — Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Si vous avez trois types de carte non-rituel parmi les cartes de votre cimetière au moment où Fondre sur les pêcheurs se résout, vous ne gagnez pas de jeton Ange. Fondre sur les pêcheurs n'est pas mis dans votre cimetière avant qu'il ait fini de se résoudre.

* Si une de ces créatures était enchantée, son aura ne sera pas mise dans le cimetière d'un joueur avant que Fondre sur les pêcheurs ait fini de se résoudre. Si le contrôleur de Fondre sur les pêcheurs possédait l'aura, elle ne sera dans le cimetière à temps pour être comptée pour la capacité de délire.

Force des armes

{W}

Ephémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un équipement, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

* L'équipement que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être attaché à une créature.

Foule indocile

{1} {W}

Créature : humain

1/1

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

* Si la Foule indocile et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'elles attaquaient ou qu'elles bloquaient toutes les deux), la Foule indocile ne sera pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résoudra. Elle ne peut pas être sauvée par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur elle.

Urne de malveillance

{1} {B}

Enchantement

{1} {B}, sacrifiez l'Urne de malveillance : L'adversaire ciblé exile deux cartes de sa main. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Vous ne voyez pas la main du joueur pendant la résolution de la capacité de l'Urne de malveillance. Ce joueur choisit deux cartes, les exile face visible, puis vous voyez ce qui a été exilé.

Gorge magmatique

{1} {R}

Rituel

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

* Comme l'effet de la Gorge magmatique ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées par la Gorge magmatique est constamment mise à jour. Les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne pourront pas bloquer.

Hache d'éclairs

{R}

Ephémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Hache d'éclairs, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.

La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à la créature ciblée.

* Le coût converti de mana de la Hache d'éclairs est 1, indépendamment du coût supplémentaire que vous avez payé.

Héritage négligé

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

Quand la créature équipée se transforme, transformez l'Héritage négligé.

Équipement {1}

////

Lame de Cendregueule

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+3 et a l'initiative.

Équipement {3}

* Quand l'Héritage négligé se transforme, il reste attaché à la créature à laquelle il est attaché. Si la créature équipée se transforme en permanent non-créature, l'Héritage négligé devient détaché avant de se transformer en Lame de Cendregueule.

Incitateur de péchés

{2} {R}

Créature : diable

3/2

Menace

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. N'importe quel adversaire peut vous faire mettre cette carte dans votre cimetière. Si un joueur fait ainsi, l'Incitateur de péchés inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

* Chaque adversaire, dans l'ordre du tour, en commençant par celui après vous dans l'ordre du tour, peut choisir de vous faire mettre cette carte dans votre cimetière. Une fois qu'un joueur fait ainsi, l'Incitateur de péchés inflige immédiatement à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte et le déclencheur de l'Incitateur de péchés n'a plus d'autre action.

Inconnue bienveillante

{2} {B}

Créature : humain

2/3

Délire — {2} {B} : Transformez l'Inconnue bienveillante. N'activez cette capacité que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

////

Envoûteuse possédée

noir

Créature : humain et shaman

4/3

Quand cette créature se transforme en Envoûteuse possédée, vous pouvez détruire une créature ciblée.

* Activer la capacité de l'Inconnue bienveillante deux fois ne la retransforme pas en Inconnue bienveillante une fois qu'elle s'est déjà transformée en Envoûteuse possédée. Voir le paragraphe « Modifications de règle : cartes recto-verso » dans la partie NOTES GÉNÉRALES pour plus d'informations.

Indignation de Liliana

{X} {B}

Rituel

Mettez les X cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Le joueur ciblé perd 2 points de vie pour chaque carte de créature mise dans votre cimetière de cette manière.

* Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez zéro carte dans votre bibliothèque avant de recevoir l'instruction de piocher une carte. X peut être supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque sans vous faire perdre la partie.

Inquisitrice militante

{2}{W}

Créature : humain et clerc

2/3

L'Inquisitrice militante gagne +1/+0 pour chaque équipement que vous contrôlez.

* La capacité de l'Inquisitrice militante compte tous les équipements que vous contrôlez, qu'ils soient attachés à une créature ou non.

* La capacité de l'Inquisitrice militante s'applique en plus des autres effets de ces équipements qui lui sont attachés.

Interlude inquiétant

{2}{W}

Ephémère

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces créatures sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires au début de la prochaine étape de fin.

* Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister.

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

* Si une carte recto-verso est exilée, elle revient avec son recto visible.

Invasion cutanée

{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée attaque à chaque combat si possible.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez l'Invasion cutanée sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Délesteur de peau

Créature : insecte et horreur

3/4

* Le contrôleur de l'Invasion cutanée, pas celui de la créature enchantée, renvoie l'Invasion cutanée transformée sur le champ de bataille.

* Le contrôleur de la créature enchantée choisit toujours quel joueur ou planeswalker cette créature attaque.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, la créature enchantée est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas attaquer, elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de cette

créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Invocation de Saint Traft

{1}{W}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, mettez sur le champ de bataille, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat. »

* Vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la créature enchantée attaque.

* Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

* Si un effet donne la vigilance au jeton, le jeton arrive quand même sur le champ de bataille engagé.

* Retirer l'Invocation de Saint Traft ou la créature enchantée du champ de bataille n'empêche pas la capacité déclenchée à retardement d'exiler le jeton Ange à la fin du combat.

Jace, détisseur de secrets

{3}{U}{U}

Planeswalker : Jace

5

+1: Regard 1, puis piochez une carte.

-2 : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, pas contrecarrez ce sort. »

* La capacité déclenchée de l'emblème contrecarre le premier sort qu'un adversaire lance à chaque tour, pas seulement pendant le tour de cet adversaire.

* Si la capacité déclenchée de l'emblème de Jace ne contrecarre pas le premier sort qu'un adversaire lance (par exemple parce que ce sort ne peut pas être contrecarré), elle ne se déclenche pas à nouveau pendant le même tour pour essayer de contrecarrer le deuxième sort de ce joueur.

* Si vous avez des adversaires multiples, l'emblème de Jace peut se déclencher une fois à chaque tour pour chaque adversaire.

Jamais oublié

{1}{W}

Rituel

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

* Vous choisissez si vous mettez la carte ciblée au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire au moment où Jamais oublié se résout.

* C'est vous qui gagnez le jeton Esprit, pas le propriétaire de la carte ciblée.

Jugement selon Avacyn

{1}{R}

Rituel

Folie {X}{R} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

Le Jugement selon Avacyn inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou joueurs. Si le coût de folie du Jugement selon Avacyn a été payé, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre ces créatures et/ou joueurs à la place.

* Vous annoncez la manière dont les blessures vont être réparties dans le cadre du lancement du Jugement selon Avacyn. Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.

* Vous ne pouvez pas rediriger les blessures que le Jugement selon Avacyn infligerait à un adversaire vers un planeswalker que ce joueur contrôle. Cependant, le Jugement selon Avacyn ne peut pas infliger de blessures à la fois à un planeswalker et au contrôleur de ce planeswalker.

* Si le Jugement selon Avacyn a plusieurs cibles, et que certaines d'entre elles, mais pas toutes, sont des cibles illégales quand le Jugement selon Avacyn se résout, le Jugement selon Avacyn inflige quand même des blessures aux cibles légales restantes en fonction de la répartition d'origine des blessures.

Lame paroissiale paranoïaque

{2}{W}

Créature : humain et soldat

3/2

Délire — La Lame paroissiale paranoïaque gagne +1/+0 et a l'initiative tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Perdre ou acquérir l'initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées ne fait pas que la Lame paroissiale paranoïaque inflige des blessures de combat deux fois ou n'inflige pas de blessures de combat.

Le monstre de Gitrog

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

6/6

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiez un terrain.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

* Si plusieurs cartes de terrain sont mises dans votre cimetière en même temps, la dernière capacité de Le monstre de Gitrog ne se déclenche qu'une seule fois. Cela peut arriver parce qu'un effet (comme celui de la première capacité de la Sensation rampante) les y a mises en même temps depuis votre bibliothèque, ou parce qu'elles ont été détruites en même temps (comme deux créatures-terrains qui subissent des blessures de combat mortelles).

Lieutenante de Thalia

{1}{W}

Créature : humain et soldat

1/1

Quand la Lieutenante de Thalia arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre humain que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Lieutenante de Thalia.

* Si la Lieutenante de Thalia arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre humain, chacune des capacités de la Lieutenante de Thalia se déclenche. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur les deux cartes.

Limier audacieux

{1}{U}

Créature : humain et gredin

2/1

Quand vous sacrifiez un indice, transformez le Limier audacieux.

////

Porteur d'irrésistibles vérités

bleu

Créature : humain et sorcier

3/2

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

À chaque fois que le Porteur d'irrésistibles vérités inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez. (*Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».*)

* Si la capacité du Limier audacieux se déclenche plusieurs fois avant qu'une de ces capacités ne se résolve, seule la première qui se résout provoque sa transformation. Voir le paragraphe « Modifications de règle : cartes recto-verso » dans la partie NOTES GÉNÉRALES pour plus d'informations.

Loup de la Brèche du Diable

{3}{R}{R}

Créature : élémental et loup

5/5

À chaque fois que le Loup de la Brèche du Diable attaque, vous pouvez payer {1}{R} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, le Loup de la Brèche du Diable inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au coût converti de mana de la carte défaussée.

* Vous ne pouvez pas choisir de vous défausser d'une carte sans payer aussi {1}{R}.

* Si une carte avec {X} dans son coût de mana est défaussée pour la capacité du Loup de la Brèche du Diable, X est considéré être 0.

* Vous choisissez la cible, créature ou planeswalker, au moment où la capacité déclenchée du Loup de la Brèche du Diable est mise sur la pile. Vous choisissez de quelle carte vous défausser, le cas échéant, au moment où la capacité se résout. Bien que les joueurs puissent répondre à la capacité déclenchée une fois que vous avez choisi une cible, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous vous défaissez de la carte et celui où les blessures sont infligées.

Loup de la hurlemeute

{2}{R}

Créature : loup

3/3

Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.

* Si vous contrôlez un deuxième Loup de la hurlemeute, ils peuvent tous les deux bloquer.

Machinations de Nahiri

{1}{W}

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à la créature bloqueuse ciblée.

* Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée des Machinations de Nahiri en détruisant la créature que vous ciblez avant que la capacité qui lui donne l'indestructible ne se soit résolue.

* Détruire une créature bloqueuse ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.

Maître-forgeron de Kessig

{1}{R}

Créature : humain et shaman et loup-garou

2/1

À chaque fois que le Maître-forgeron de Kessig bloque ou devient bloqué par une créature, le Maître-forgeron de Kessig inflige 1 blessure à cette créature.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maître-forgeron de Kessig.

/////

Loup-garou au cœur de flammes

rouge

Créature : loup-garou

3/2

À chaque fois que le Loup-garou au cœur de flammes bloque ou devient bloqué par une créature, le Loup-garou au cœur de flammes inflige 2 blessures à cette créature.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Loup-garou au cœur de flammes.

* La première capacité du Maître-forgeron de Kessig se déclenche une fois pour chaque créature qui le bloque ou qui est bloquée par lui. La capacité se résout et inflige des blessures à cette créature avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si ces blessures détruisent une créature bloquant le Maître-forgeron de Kessig, le Maître-forgeron de Kessig ne devient pas non-bloqué. C'est vrai aussi pour la première capacité du Loup-garou au cœur de flammes.

Maîtriser la tempête

{2}{R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (*Vous payez toujours ses coûts.*)

* Vous devez choisir une cible pour la capacité de Maîtriser la tempête (s'il en existe une) immédiatement après que vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel. Ce sort ne peut en aucun cas être contrecarré, puis ciblé par Maîtriser la tempête une fois qu'il est au cimetière.

* Vous choisissez ou non de lancer la carte ciblée au moment où la capacité se résout. Vous ne pouvez pas attendre de la lancer plus tard, et vos adversaires n'ont aucun moyen de mettre en place une situation dans laquelle vous devez lancer la carte même si vous ne le voulez pas.

* Si le sort que vous lancez depuis votre main est contrecarré en réponse à la capacité déclenchée de Maîtriser la tempête, vous pouvez quand même lancer la carte ciblée pendant que la capacité se résout.

* Comme vous payez les coûts du sort, vous pouvez payer les coûts alternatifs, comme les coûts d'éveil et de déferlement du bloc *La bataille de Zendikar*. Vous pouvez également payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a un coût supplémentaire obligatoire, comme la Hache d'éclairs, vous devez le payer pour lancer la carte.

* Le sort que vous lancez depuis votre cimetière peut cibler le sort que vous lancez depuis votre main.

* Le sort que vous lancez depuis votre cimetière se résout avant le sort que vous lancez depuis votre main. Il est mis dans votre cimetière au moment où il se résout.

Mascarade stensienne

{2} {R}

Enchantement

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont l'initiative.

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Folie {2} {R} *(Si vous vous défaissez de cette carte, défaissez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* Perdre ou acquérir l'initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées ne fait pas que la créature inflige des blessures de combat deux fois ou n'inflige pas de blessures de combat.

Masse inexorable

{2} {G}

Créature : limon

3/3

Délire — À chaque fois que la Masse inexorable attaque, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Limon, engagé et attaquant.

* Vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la Masse inexorable attaque.

* Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

* Si un effet donne la vigilance au jeton, le jeton arrive quand même sur le champ de bataille engagé.

Missionnaires avacyniens

{3} {W}

Créature : humain et clerc

3/3

Au début de votre étape de fin, si les Missionnaires avacyniens sont équipés, transformez-les.

////

Inquisiteurs lunarques

blanc

Créature : humain et clerc

4/4

Quand cette créature se transforme en Inquisiteurs lunarques, vous pouvez exiler une autre créature ciblée jusqu'à ce que les Inquisiteurs lunarques quittent le champ de bataille.

* L'équipement attaché aux Missionnaires avacyniens reste attaché après leur transformation.

* Si les Inquisiteurs lunarques quittent le champ de bataille avant que leur capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.

* Si les Inquisiteurs lunarques se transforment d'une manière quelconque en Missionnaires avacyniens, la créature reste exilée. Si les Missionnaires avacyniens quittent plus tard le champ de bataille, la créature revient sur le champ de bataille.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

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

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire des Inquisiteurs lunarques quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, elle ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Morsure enragée

{1} {G}

Rituel

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

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

Morts implacables

{B} {B}

Créature : zombie

2/2

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

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec un coût converti de mana de X ciblée.

* Les deux dernières capacités des Morts implacables se déclenchent en même temps et peuvent être mises sur la pile dans l'ordre de votre choix. La première capacité mise sur la pile est la dernière à se résoudre.

* Vous décidez de payer ou non pour chaque capacité déclenchée au moment où elle se résout. Si vous faites ainsi, le reste de l'effet de cette capacité a lieu avant que les joueurs puissent agir.

Mutation grotesque

{1} {B}

Ephémère

La créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)*

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

Nahiri, l'annonciatrice

{2} {R} {W}

Planeswalker : Nahiri

4

+2 : Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

-2 : Exilez l'enchantement ciblé, l'artefact engagé ciblé ou la créature engagée ciblée.

-8 : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de créature, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. Elle acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

* Vous pouvez activer la première capacité de Nahiri sans avoir l'intention de vous défausser d'une carte, juste pour ajouter de la loyauté à Nahiri.

* Si vous trouvez un artefact non-créature avec la troisième capacité de Nahiri, il acquiert la célérité, même si cela n'aura aucune importance à moins que cet artefact ne devienne une créature.

* Si la créature ou l'artefact mis sur le champ de bataille par la troisième capacité de Nahiri quitte le champ de bataille avant la prochaine étape de fin, il ne revient pas dans votre main depuis sa nouvelle zone.

Nécropode de Morkrut

{5}{B}

Créature : limace et horreur

7/7

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

À chaque fois que le Nécropode de Morkrut attaque ou bloque, sacrifiez une autre créature ou un terrain.

* Quand le Nécropode de Morkrut attaque, son déclenchement ne se résout pas avant que tous les attaquants aient été choisis. C'est vrai aussi quand il bloque. Cela veut dire qu'une autre créature, par exemple une enchantée par l'Invocation de Saint Traft, peut aussi attaquer ou bloquer et ensuite être sacrifiée. Sacrifier une créature bloqueuse de cette manière ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.

* Dans la situation inhabituelle où vous ne contrôlez pas d'autres créatures ou terrains, la dernière capacité ne fait rien. Le Nécropode de Morkrut peut attaquer ou bloquer sans pénalité.

Odric, maréchal lunarque

{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.

* La capacité d'Odric se déclenche au début de chaque combat, pas seulement le combat pendant votre tour, que des créatures que vous contrôlez aient une des capacités listées ou non. Si une créature acquiert une des capacités listées avant que la capacité déclenchée d'Odric ne se déclenche, par exemple à cause d'une autre capacité qui s'est déclenchée au début du combat, les créatures que vous contrôlez acquerront cette capacité.

* La série de créatures affectées par la capacité d'Odric et la manière dont elles sont affectées sont déterminées au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas de capacités ou ne feront pas acquérir de nouvelles capacités à des créatures, et les capacités acquises ne changent pas même si chaque créature qui avait normalement les capacités quitte le champ de bataille.

* Plusieurs occurrences d'une des capacités qu'Odric peut accorder à vos créatures sont redondantes.

Olivia, mobilisée pour la guerre

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et chevalier

3/3

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et elle devient un vampire en plus de ses autres types.

* Vous décidez si vous vous défaissez d'une carte au moment où la capacité déclenchée d'Olivia, mobilisée pour la guerre se résout. Si vous faites ainsi, le reste des effets de la capacité a lieu avant que les joueurs puissent agir.

* Si la créature arrivant quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée d'Olivia, mobilisée pour la guerre ne se résolve, vous pouvez quand même vous défaissez d'une carte. Le reste de la capacité n'a pas d'effet.

* Si vous vous défaissez d'une carte, la créature n'acquiert la célérité que jusqu'à la fin du tour, mais le marqueur +1/+1 et le sous-type vampire restent indéfiniment.

Pacifiste de Lambholt

{1}{G}

Créature : humain et shaman et loup-garou

3/3

La Pacifiste de Lambholt ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Pacifiste de Lambholt.

////

Bouchère de Lambholt

vert

Créature : loup-garou

4/4

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez la Bouchère de Lambholt.

* Si la force de la Pacifiste de Lambholt devient supérieure ou égale à 4, elle satisfait sa propre restriction et peut attaquer.

Patrouille du Pont de Bruyère

{3}{G}

Créature : humain et guerrier

3/3

À chaque fois que la Patrouille du Pont de Bruyère inflige des blessures à au moins une créature, enquêtez. (*Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».*)

Au début de chaque étape de fin, si vous avez sacrifié au moins 3 indices ce tour-ci, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

* La première capacité de la Patrouille du Pont de Bruyère ne se déclenche qu'une seule fois par étape d'attribution des blessures de combat, quel que soit le nombre de créatures auxquelles elle inflige des blessures.

* La deuxième capacité de la Patrouille du Pont de Bruyère regarde le tour dans son ensemble, même si la Patrouille du Pont de Bruyère n'était pas sur le champ de bataille pendant une partie du tour. Elle voit les indices sacrifiés pour n'importe quelle raison, pas seulement ceux qui ont été sacrifiés pour leur propre capacité.

Pensées tenaces

{1}{U}

Rituel

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Folie {1} {U} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

* S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main. Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez zéro carte dans votre bibliothèque avant de devoir piocher une carte.

Persécutrice insaisissable

{2} {B} {B}

Créature : vampire et sorcier

4/4

{1}, défaussez-vous d'une carte : Transformez la Persécutrice insaisissable.

/////

Brume insidieuse

bleu

Créature : élémental

0/1

Défense talismanique, indestructible

La Brume insidieuse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la Brume insidieuse attaque et qu'elle n'est pas bloquée, vous pouvez payer {2} {B}. Si vous faites ainsi, transformez-la.

* Vous pouvez activer la capacité de la Persécutrice insaisissable plusieurs fois pour vous défausser de plusieurs cartes. Seule la première occurrence de la capacité à se résoudre provoque sa transformation.

* Vous pouvez, pendant le même tour, attaquer avec la Persécutrice insaisissable, la transformer en Brume insidieuse avant que les bloqueurs ne soient choisis, la retransformer au moment où sa capacité déclenchée se résout et lui faire infliger 4 blessures de combat.

* Une fois que les bloqueurs ont été choisis, transformer la Persécutrice insaisissable en Brume insidieuse ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.

Pertinacité

{3} {W}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

* La série de créatures affectées par la Pertinacité est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 ou n'acquièrent pas le lien de vie.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

Pierre de graf corrompue

{2}

Artefact

La Pierre de graf corrompue arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Choisissez une couleur d'une carte de votre cimetière. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve.

* Les cartes incolores n'ont pas de couleur, alors vous ne pouvez pas ajouter {C} à votre réserve de cette manière.

* Les joueurs ne peuvent pas répondre aux capacités de mana, alors aucun joueur ne peut agir pour vous empêcher d'obtenir la couleur de mana que vous voulez produire une fois que vous annoncez la capacité.

Pluie cinglante

{2}{B}{B}

Rituel

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

Folie {2}{B} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

* La série de créatures affectées par la Pluie cinglante est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Prédicateur pieux

{2}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

À chaque fois que le Prédicateur pieux ou qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{2}, {T}, sacrifiez un autre permanent : Transformez le Prédicateur pieux.

////

Disciple rétif

noir

Créature : humain et clerc

2/4

À chaque fois que le Disciple rétif ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* Si le Prédicateur pieux arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez, la capacité du Prédicateur pieux se déclenche une fois pour l'autre créature, ainsi qu'une fois pour lui-même.

* Si le Disciple rétif meurt en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez, la capacité du Disciple rétif se déclenche une fois pour l'autre créature, ainsi qu'une fois pour lui-même.

Recruteur de la garde crépusculaire

{1}{G}

Créature : humain et guerrier et loup-garou

2/2

{2}{G} : Regardez les trois 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 l'ordre de votre choix.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.

////

Hurleur Krallenhorde

vert

Créature : loup-garou

3/3

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

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Hurleur Krallenhorde.

* Vous pouvez activer la première capacité du Recruteur de la garde crépusculaire en réponse à sa capacité déclenchée.

* La première capacité du Hurleur Krallenhorde peut uniquement réduire la portion de mana générique du coût d'un sort de créature.

* La première capacité du Hurlleur Krallenhorde peut réduire les coûts alternatifs tels que les coûts de folie.

Réduire en cendres

{4} {R}

Rituel

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

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

Résolution impitoyable

{2} {B}

Ephémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Résolution impitoyable, sacrifiez une créature ou un terrain.

Piochez deux cartes.

* Vous devez sacrifier exactement une créature ou un terrain pour lancer la Résolution impitoyable. Vous ne pouvez pas la lancer sans sacrifier de permanent, et vous ne pouvez pas sacrifier de permanents supplémentaires.

* Les joueurs peuvent répondre à ce sort uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature ou le terrain que vous avez sacrifié pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour vous faire sacrifier un autre permanent.

Retour titubant

{B}

Rituel

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Vous gagnez 2 points de vie.

* Si la carte de créature devient une cible illégale, le Retour titubant est contrecarré. Aucun de ses effets n'a lieu.

Révélation au cimetière marin

{X} {U}

Ephémère

Révéléz les X cartes plus une du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

* X peut être 0 et les tas peuvent être vides. Si X est 0, vous révéléz une carte et un tas est vide. Votre adversaire peut choisir le tas vide pour le mettre dans votre main.

Révélation du mal

{1} {W}

Ephémère

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.

Enquêtez. (*Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».*)

* Vous pouvez lancer la Révélation du mal sans cible si vous voulez seulement enquêter.

Rituel de cryptolithe

{1}{G}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

* Si une créature a plusieurs capacités de mana avec un coût de {T}, par exemple si vous contrôlez deux Rituels de cryptolithe, vous ne pouvez en activer qu'une à la fois. Engager la créature ne produit pas plusieurs manas.

Sage de la sagesse ancestrale

{4}{G}

Créature : humain et shaman et loup-garou

/

La force et l'endurance de la Sage de la sagesse ancestrale sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

Quand la Sage de la sagesse ancestrale arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Sage de la sagesse ancestrale.

////

Loup-garou de la faim ancestrale

vert

Créature : loup-garou

/

Vigilance, piétinement

La force et l'endurance du Loup-garou de la faim ancestrale sont chacune égales au nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Loup-garou de la faim ancestrale.

* Si vous n'avez pas de carte en main après que la Sage de la sagesse ancestrale est arrivée sur le champ de bataille, elle est mise dans votre cimetière avant que sa première capacité déclenchée ne se résolve. Vous piocherez une carte, mais la Sage de la sagesse ancestrale sera déjà partie.

Saisons passées

{4}{G}{G}

Rituel

Renvoyez n'importe quel nombre de cartes avec des coûts convertis de mana différents depuis votre cimetière dans votre main. Mettez les Saisons passées au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

* L'expression « des coûts convertis de mana différents » compare les coûts de mana des cartes de votre cimetière les unes aux autres, pas aux Saisons passées. Vous pouvez renvoyer une carte avec un coût converti de mana de 6.

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

* Une carte sans coût de mana, comme un terrain, a un coût converti de mana de 0.

* Vous choisissez quelles cartes renvoyer au moment où les Saisons passées se résolvent, pas au moment où vous les lancez.

Salve de geist

{2}{R}

Éphémère

La Salve de geist inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

{2} {B}, exiliez la Salve de geist depuis votre cimetière : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* La capacité de la Salve de geist peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.

* Quand la capacité de la Salve de geist se résout, elle crée une copie du sort d'éphémère ou de rituel. La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie se résout ensuite comme un sort normal, avant que le sort d'origine ne se résolve, mais après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.

* La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).

* Si le sort qui est copié est modal (c'est à dire, s'il dit « Choisissez l'un -- » ou quelque chose de similaire), cette copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.

* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme le coût de folie du Jugement selon Avacyn), la copie a la même valeur pour X.

* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (également comme le Jugement selon Avacyn), la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore).

* Si un coût alternatif a été payé pour le sort, comme son coût de folie ou de déferlement, le même coût alternatif est considéré comme ayant été payé pour la copie.

Sanglier sinistre de Kessig

{4} {G} {G}

Créature : sanglier et horreur

6/6

Délire — Le Sanglier sinistre de Kessig a le piétinement tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Le piétinement n'est important qu'au moment où les blessures de combat sont attribuées, avant qu'elles ne soient infligées. Si le Sanglier sinistre de Kessig n'a pas le piétinement pendant qu'il attribue ses blessures de combat, peu importe qu'une créature mourant à cause de blessures de combat fasse acquérir le piétinement au Sanglier sinistre de Kessig.

Scribe maniaque

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

0/3

Quand la Scribe maniaque arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Délire — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, ce joueur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* L'étape d'entretien est avant l'étape de pioche, après l'étape de dégagement. La capacité de délire du Scribe maniaque meule la bibliothèque d'un adversaire avant que ce joueur ne pioche une carte pendant son étape de pioche.

Sensation rampante

{2}{G}

Enchantement

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne pour la première fois à chaque tour, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

* Si plusieurs cartes de terrain sont mises dans votre cimetière en même temps, la dernière capacité de la Sensation rampante ne se déclenche qu'une seule fois. Cela peut arriver parce qu'un effet (comme celui de la première capacité de la Sensation rampante) les y a mises en même temps depuis votre bibliothèque, ou parce qu'elles ont été détruites en même temps (comme deux créatures-terrains qui subissent des blessures de combat mortelles).

Sigarda, grâce du héron

{3}{G}{W}

Créature légendaire : ange

4/5

Vol

Vous et les humains que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{2}, exiliez une carte depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

* Tant que vous avez la défense talismanique, vos adversaires ne peuvent pas vous cibler avec des sorts ou des capacités qui font que des blessures sont infligées, même s'ils ont l'intention de rediriger ces blessures sur un planeswalker que vous contrôlez.

Sinistre mixture

{B}

Enchantement

{B}, payez 1 point de vie, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez la Sinistre mixture : Détruisez la créature ciblée.

* Vous pouvez payer les coûts de la Sinistre mixture dans l'ordre de votre choix. Cependant, une fois que vous avez décidé d'activer la capacité et que vous avez vu la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez plus changer d'avis.

Skaab aux ailes suturées

{3}{U}

Créature : zombie et horreur

3/1

Vol

{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Skaab aux ailes suturées depuis votre cimetière.

* La dernière capacité du Skaab aux ailes suturées peut uniquement être activée tant qu'il est dans votre cimetière.

Sorin, némésis sinistre

{4}{W}{B}

Planeswalker : Sorin

6

+1: Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana.

-X : Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie.

-9 : Mettez sur le champ de bataille un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs.

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

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le total de points de vie le plus élevé parmi tous les joueurs est le total de points de vie le plus élevé parmi toutes les équipes.

Souvenirs fugaces

{2} {U}

Enchantement

Quand les Souvenirs fugaces arrivent sur le champ de bataille, enquêtez. (*Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte ».*)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* Si vous sacrifiez un indice pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la deuxième capacité des Souvenirs fugaces se résout avant ce sort ou cette capacité.

Spécimen pris dans la glace

{1} {U}

Créature : horreur

0/4

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

////

Horreur éveillée

bleu

Créature : kraken et horreur

7/8

Quand cette créature se transforme en Horreur éveillée, renvoyez toutes les créatures non-Horreur dans les mains de leurs propriétaires.

* Quand la capacité déclenchée du Spécimen pris dans la glace retire le dernier marqueur sur lui, la capacité de l'Horreur éveillée se déclenche et se résout avant le sort qui a déclenché la dernière capacité du Spécimen pris dans la glace.

* Retirer tous les marqueurs « glace » du Spécimen pris dans la glace d'une autre manière ne provoque pas sa transformation. Vous devez lancer un sort d'éphémère ou de rituel et déclencher sa dernière capacité.

Tanneur obsessionnel

{1} {G}

Créature : humain et gredin

1/1

Quand le Tanneur obsessionnel arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Délire — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

* Les deux capacités du Tanneur obsessionnel peuvent cibler le Tanneur obsessionnel lui-même.

Tir double

{R}

Ephémère

Ciblez jusqu'à deux créatures. Le Tir double leur inflige 1 blessure à chacune.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour que le Tir double lui inflige 2 blessures.

Traversée d'Ulvenwald

{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* La capacité de délire de la Traversée d'Ulvenwald vous permet de trouver une carte de terrain non-base.

Triskaïdékaphobie

{3}{B}

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un —

- Chaque joueur avec exactement 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur gagne 1 point de vie.
- Chaque joueur avec exactement 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur perd 1 point de vie.

* Vous pouvez choisir un mode même si aucun joueur ne perd la partie. Les joueurs gagnent ou perdent quand même les points de vies indiqués.

* Si vous choisissez le deuxième mode de la Triskaïdékaphobie et qu'il commence à se résoudre pendant qu'un adversaire a 13 points de vie, et que votre total de points de vie est de 1, cet adversaire perdra la partie avant que vous ne perdiez 1 point de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque équipe avec 13 points de vie perdrait la partie, puis chaque joueur de chaque équipe gagnerait ou perdrait 1 point de vie, ce qui ferait monter ou descendre le total de points de vie de l'équipe de 2.

* Si chaque joueur a 13 points de vie au moment où la capacité de la Triskaïdékaphobie se résout, la partie se termine par un match nul.

Valse macabre

{1}{B}

Rituel

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

* Si vous n'avez pas d'autres cartes en main, vous devrez vous défausser d'une des cartes de créature que vous renvoyez dans votre main.

* Vous pouvez lancer la Valse macabre ciblant une ou zéro carte de créature. Vous vous défaussez quand même d'une carte, même si vous ne ciblez aucune carte de créature.

Viser haut

{1}{G}

Éphémère

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)*

* Viser haut peut cibler une créature qui est déjà dégagée.

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

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}

Enchantement

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses lui infligent 2 blessures.

* Aucun joueur ne peut agir entre les deux étapes de la capacité déclenchée des Visions fiévreuses, alors si votre adversaire a au moins quatre cartes en main après avoir pioché une carte, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.

Visiteuse d'asile

{1}{B}

Créature : vampire et sorcier

3/1

Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Folie {1}{B} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* L'étape d'entretien est avant l'étape de pioche, après l'étape de dégagement. La première capacité de la Visiteuse d'asile se déclenche et se résout avant que le joueur actif ne pioche une carte lors de son étape de pioche si ce joueur n'a pas de cartes en main.

* La capacité déclenchée de la Visiteuse d'asile vérifie la main du joueur actif au moment où l'entretien commence et au moment où le déclencheur se résout. Si ce joueur a une carte en main au moment où il se résout, vous ne piochez pas de carte et vous ne perdez pas 1 point de vie. Notez que si vous contrôlez plusieurs Visiteuses d'asile pendant votre entretien, celle dont la première capacité se résout en premier empêchera la première capacité des autres d'avoir un effet à moins que vous ayez un moyen de retirer de votre main la carte que vous avez piochée avant qu'elle ne se résolve.

* Pendant le tour d'un adversaire, les capacités déclenchées que vous contrôlez se résolvent avant les capacités déclenchées des permanents que cet adversaire contrôle si elles se déclenchent en même temps. Ce qui veut dire que si vous et votre adversaire contrôlez chacun une Visiteuse d'asile pendant l'entretien de votre adversaire, et qu'il n'a pas de carte en main, vous piocherez toujours une carte avant que votre adversaire n'en ait une dans sa main.

Magic: The Gathering, Magic, Ténèbres sur Innistrad, Les dragons de Tarkir, Magic Origines, La bataille de Zendikar, Le serment des Sentinelles, Innistrad, Odyssée et Spirale temporelle sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2016 Wizards.