

Notes de publication *Les secrets de Strixhaven*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 24 février 2026

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Les secrets de Strixhaven* portant le code d'extension SOS sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Fondations de Magic: The Gathering*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*, *Le casse du siècle*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Aetherdrift*, *Tarkir : la tempête des dragons*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Aux portes des Éternités*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar*, *le dernier maître de l'air*, *Lorwyn éclipsé*, *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* et *Les secrets de Strixhaven*.

Les nouvelles cartes Commander *Les secrets de Strixhaven* portant le symbole d'extension SOC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension SOC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

La sortie *Les secrets de Strixhaven* inclut aussi les cartes Archives Mystiques avec le code d'extension SOA. Ces cartes réimprimées sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner ce qui fera partie de ces invités ! Il y a dix cartes *Invités spéciaux* dans *Les secrets de Strixhaven*. Elles portent le code d'extension SPG et sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Commander pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

Nouvelle mécanique : cartes de préparation

Nouvelle action mot-clé : préparer

Les étudiants de Strixhaven ont travaillé dur depuis la dernière fois que nous les avons vus, et ils ont appris de nouveaux tours. Plus précisément, ils ont appris à *préparer* des sorts que vous pouvez lancer pendant qu'ils sont sur le champ de bataille. Chaque carte de préparation dispose d'un ensemble de caractéristiques alternatives pour son sort de préparation dans le sous-cadre à droite de son encadré de texte. Quand une créature avec un sort de préparation devient préparée, vous créez une copie de ce sort en exil que vous pouvez lancer tant que cette créature reste préparée et sur le champ de bataille. Une fois que vous lancez ce sort, la créature cesse d'être préparée. Si certains sorts de préparation sont inédits dans *Magic*, d'autres proviennent d'extensions précédentes. Vous pourriez même tomber sur des sorts de préparation inattendus !

Émérite de l'idéation

{3} {U} {U}

Créature : humain et sorcier

5/5

Vol, parade {2}

Cette créature arrive préparée.

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez exiler huit cartes depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cette créature devient préparée.

//Prep//

Rappel ancestral

{U}

Éphémère

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Forgeverre goblin

{1} {R}

Créature : goblin et ensorceleur

2/2

Cette créature arrive préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Façonner avec fierté

{R}

Rituel

Créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Les cartes de préparation peuvent seulement être lancées avec leurs caractéristiques de base.
- Une carte de préparation est une carte de créature dans toutes les zones. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, l'Émérite de l'idéation est une créature bleue dont la valeur de mana est 5. Il ne peut pas être la cible de la capacité déclenchée de la Lancesapience zélée (« Quand cette créature arrive, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. »).

- Au moment où un effet fait qu'une créature avec un sort de préparation devient préparée (y compris les effets qui indiquent qu'une créature « arrive préparée »), le contrôleur de cette créature crée une copie du sort de préparation de cette créature en exil. Cette copie reste en exil tant que ce permanent est sur le champ de bataille et qu'il est préparé. Le contrôleur de cette créature peut lancer cette copie tant qu'elle reste en exil. Au moment où il la lance, cette créature cesse d'être préparée.
- Seul le contrôleur actuel d'une créature préparée peut lancer la copie de son sort de préparation en exil. Peu importe qui possède cette créature ou qui la contrôlait quand elle est devenue préparée.
- Bien que les copies de sorts dans des zones autres que la pile cessent d'exister quand les actions basées sur l'état sont vérifiées, ceci ne s'applique pas aux copies des sorts de préparation en exil qui ont été créés au moment où une créature est devenue préparée.
- Être préparé n'est pas une valeur copiable. Si un permanent devient une copie d'une créature préparée, il n'est pas préparé. Ce permanent a cependant les caractéristiques alternatives, et un autre effet peut le faire devenir préparé plus tard.
- Si une créature préparée perd toutes ses capacités, elle reste préparée, et rien n'arrive à ses caractéristiques alternatives ou à la copie de son sort de préparation en exil.
- Si une créature préparée arrête d'être une créature, elle reste préparée, et la copie de son sort de préparation reste en exil. Le contrôleur de ce permanent peut toujours le lancer. C'est aussi vrai si une créature préparée devient une copie d'autre chose, même s'il s'agit d'un permanent sans sort de préparation.
- Une créature sans sort de préparation ne peut pas devenir préparée.
- Une créature avec un sort de préparation ne peut pas devenir préparée plus d'une fois en même temps. Par exemple, l'Émérite de l'idéation est sur le champ de bataille et est préparé. Quand il attaque, sa dernière capacité se déclenche. Quand cette capacité se résout, son contrôleur peut quand même exiler huit cartes de son cimetière, mais le faire ne fait pas que l'Émérite de l'idéation devient préparé une deuxième fois ni ne crée un deuxième exemplaire du Rappel ancestral en exil.
- Si un effet fait qu'une créature devient dépréparée, une créature préparée cesse d'être préparée et la copie associée de son sort de préparation en exil cesse d'exister. Si elle n'était pas préparée à ce moment-là, rien ne se passe.
- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom de sort de préparation alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une copie d'un sort de préparation depuis l'exil ne revient pas à le lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à une copie d'un sort de préparation lancé depuis l'exil.
- La création d'une copie d'un sort de préparation de créature en exil ignore les exceptions de copie appliquées à cette créature qui devraient affecter les valeurs copiables de ce sort. Par exemple, disons qu'un joueur lance l'Homologue croassant (un rituel qui dit « Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-Grenouille ciblée, excepté que c'est une grenouille 1/1 verte. ») ciblant le Forgeverre gobelin. La copie jeton du Forgeverre gobelin arrive préparée comme créature 1/1 verte Grenouille, mais la copie de Façonner avec fierté en exil est quand même un rituel rouge. La copie de Façonner avec fierté n'est ni verte, ni une créature, ni une grenouille, et elle n'a pas de force ni d'endurance.
- Si un sort de préparation avec au moins une cible n'a pas de cibles légales quand il essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Comme le sort a été lancé, le permanent associé ne sera toujours pas préparé.

Nouvelle capacité mot-clé : incrémentation

Les mages de Quandrix tirent leur pouvoir de l'étude des mathématiques et des schémas, et la capacité d'*incrément*ation illustre la manière dont ils se renforcent en manipulant les mathématiques. Les créatures avec l'incrémentation vous récompensent lorsque vous dépensez de plus en plus de mana pour des sorts de plus en plus énormes.

Colonie de cuboïdes

{G} {U}

Créature : insecte

1/1

Flash

Vol, piétinement

Incrémentation (*À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à la force ou à l'endurance de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- La capacité d'incrémentation se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- À chaque fois que vous lancez un sort, comparez la quantité de mana que vous avez dépensé pour le lancer à la force et à l'endurance de la créature avec l'incrémentation. Si la quantité de mana que vous avez dépensé n'est pas supérieure à l'une des statistiques de cette créature, l'incrémentation ne se déclenche pas.
- Si l'incrémentation se déclenche, la comparaison a lieu à nouveau quand la capacité essaie de se résoudre. Si la quantité de mana dépensé pour lancer ce sort n'est plus supérieure à l'une des statistiques de cette créature, la capacité ne fait rien.
- Quand vous comparez le mana dépensé et les statistiques de la créature au moment où la capacité d'incrémentation se résout, il est possible que la statistique inférieure au mana dépensé passe de la force à l'endurance ou vice versa. Par exemple, disons que vous contrôlez une créature 1/3 avec l'incrémentation et que vous payez deux manas pour lancer un sort. Comme la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à la force de la créature, l'incrémentation se déclenche. Pendant que la capacité d'incrémentation est sur la pile, un effet donne à la créature avec l'incrémentation +2/-2, ce qui en fait une créature 3/1. Quand la capacité d'incrémentation se résout, la créature gagne quand même un marqueur +1/+1 car la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à l'endurance de cette créature.
- Une capacité d'incrémentation ne se déclenche que si le permanent sur lequel elle se trouve est une créature. De même, si le permanent n'est plus une créature quand sa capacité d'incrémentation se résout, la capacité ne fait rien.

Nouvelle capacité mot-clé : paradigme

Les effets de certains des sorts extraordinaires façonnés par les élèves et professeurs de Strixhaven peuvent être durables. La capacité de *paradigme* permet à ces effets incroyables de se répéter tour après tour pour le reste de la partie !

Dissertation sur le décorum

{3} {B} {B}

Rituel : leçon

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Paradigme (*Puis exilez ce sort. Après que vous avez résolu pour la première fois un sort de ce nom, vous pouvez en lancer une copie depuis l'exil sans payer son coût de mana au début de chacune de vos premières phases principales.*)

- Le paradigme crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de chacune de vos premières phases principales pour le reste de la partie. Quand cette capacité se résout et que la copie est créée, vous pouvez choisir de ne pas lancer la copie. Dans ce cas, la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées. Dans tous les cas, la capacité déclenchée à retardement se déclenchera à nouveau au début de la première phase principale de votre prochain tour.
- Une fois qu'un sort avec le paradigme s'est résolu, peu importe ce qui arrive à la carte en exil. Même si la carte quitte l'exil, la capacité déclenchée à retardement se déclenche quand même pendant chacune de vos premières phases principales, et la copie est quand même créée.
- Chaque sort avec le paradigme a le sous-type leçon. Le sous-type leçon apparaît sur les éphémères et les rituels et n'a pas de signification de règle inhérente. Les autres effets (comme la capacité apprendre de l'extension *Strixhaven* d'origine) peuvent s'y référer.

Nouveau mot de capacité : apport

Les mages de Flestrefleur emploient l'essence vitale pour se renforcer eux et les autres. Parfois, cette essence leur est donnée gracieusement. D'autres fois, pas vraiment. Dans tous les cas, l'*apport* de l'essence vitale est un outil très puissant. Le mot de capacité apport regroupe des capacités qui vérifient si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

Éducateur primaire

{2} {B} {G}

Créature : sylvin et druide

4/4

Vigilance, portée

Apport — Quand cette créature arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

Nouveau mot de capacité : opus

Les mages de Prismari sont connus pour leur aptitude à concevoir des spectacles magiques pour s'exprimer dans leur quête de création d'un *opus* majeur. Le mot de capacité opus regroupe des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel et ont un effet supplémentaire ou amplifié si au moins cinq manas ont été dépensés pour lancer ce sort.

Baleine volante spectaculaire

{2} {U} {R}

Créature : élémental et baleine

1/4

Vol

Opus — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour. Si au moins cinq manas ont été dépensés pour lancer ce sort, mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

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

Nouveau mot de capacité : riposte

Les mages de Plumargent comprennent le pouvoir des mots mieux que quiconque. Qu'ils recourent à des discours inspirants pour stimuler leurs camarades ou qu'ils conçoivent des insultes incisives pour affaiblir leurs ennemis, leur capacité de *riposte* verbale les rend plus forts. Le mot de capacité riposte regroupe des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature.

Administrateur sévère

{W} {B}

Créature : nain et clerc

2/2

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

Riposte — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Quand cette créature meurt, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur jusqu'à une créature ciblée.

- Une capacité de riposte se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- Peu importe si la ou les créatures ciblées par le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité de riposte quittent le champ de bataille ou cessent d'être des créatures avant la résolution de ce sort. Tant que ce sort ciblait au moins une créature quand il a été lancé, la capacité de riposte se déclenche et se résout plus tard.

Retour de capacité mot-clé : flashback

Les mages de Forsapience sont mus par un désir d'explorer l'histoire. Que ce soit en étudiant des textes anciens, en fouillant des sites archéologiques, ou même en invoquant les esprits des morts ! Cette passion pour le pouvoir du passé s'exprime dans cette extension avec le retour de la mécanique de *flashback*, qui offre aux cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière une autre chance de changer la donne.

Poursuivre le passé

{R} {W}

Rituel

Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

Flashback {2} {R} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière si le sort résultant est un sort d'éphémère ou de rituel en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile. »
- Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Retour de mot de capacité : convergence

Les lacs, ces lieux où des sources conflictuelles de mana s'entremêlent et *convergent*, sont une composante aussi puissante que dangereuse d'Arcavios. Le mot de capacité convergence regroupe des capacités qui gagnent en puissance en fonction du nombre de couleurs de mana dépensées pour lancer ce sort.

Chant du lacis

{5} {G}

Rituel

Convergence — Créez deux jetons de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacun d'eux et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Archaïque de croissance sauvage

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

Créature : avatar

0/0

Piétinement, portée

Convergence — Cette créature arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour la lancer.

- Le nombre maximum de couleurs de mana que vous pouvez dépenser pour lancer un sort est cinq. « Incolore » n'est pas une couleur. Remarquez que le coût d'un sort avec la convergence peut limiter le nombre de couleurs de mana que vous pouvez dépenser.
- À moins qu'un sort ou une capacité ne vous y autorise, vous ne pouvez pas choisir de payer plus de mana pour un sort avec une capacité de convergence rien que pour dépenser plus de couleurs de mana. De même, si un sort ou une capacité réduit la quantité de mana que lancer un sort avec la convergence vous coûte, vous ne pouvez pas ignorer cette réduction de coût pour dépenser plus de couleurs de mana.
- S'il y a des coûts alternatifs ou supplémentaires pour lancer un sort avec une capacité de convergence, les couleurs de mana dépensé pour payer ces coûts compteront.
- Si vous lancez un sort avec la convergence sans dépenser de mana pour le lancer (par exemple parce qu'un effet vous a permis de le lancer sans payer son coût de mana), le nombre de couleurs dépensé pour le lancer sera zéro.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *LES SECRETS DE STRIXHAVEN* :

À pinceaux tirés

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

Éphémère

Ce sort coûte $\{1\} \{U\}$ de moins à lancer s'il cible un sort d'éphémère ou de rituel.

Contrecarrez un sort ciblé.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité d'À pinceaux tirés). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
-

Abrise, lauréate de poésie
{1}{W}{B}
Créature légendaire : oiseau et barde
2/3
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, Abrise devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)
//Prep//
Strophe héroïque
{1}{W/B}
Rituel
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

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

Accepter le paradoxe
{3}{G}{U}
Éphémère
Piochez trois cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec Accepter le paradoxe ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille de cette manière même si vous avez déjà joué un terrain pour le tour.
-

Administrateur sévère
{W}{B}
Créature : nain et clerc
2/2
Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par au moins deux créatures.*)
Riposte — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
Quand cette créature meurt, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur jusqu'à une créature ciblée.

- La dernière capacité de l'Administrateur sévère met tous les marqueurs qui étaient sur l'Administrateur sévère sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de l'Administrateur sévère ne vous fait pas déplacer des marqueurs de l'Administrateur sévère sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Administrateur sévère avait sur lui quand il est mort.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé (une carte de l'extension *Ikorja : la terre des béhémots*) quand l'Administrateur sévère meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.

- Si l'Administrateur sévère a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il meurt, cette capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur l'Administrateur sévère en même temps pour faire tomber son endurance à 0 ou moins, sa dernière capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'il avait quand il est mort ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la créature ciblée.

Agitateur de gravats

{2} {R}

Créature : nain et ensorceleur

1/4

Quand cette créature arrive, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{T}, exiliez une carte de votre cimetière : Ajoutez {R}.

Quand vous faites ainsi, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La dernière capacité de l'Agitateur de gravats est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Quand vous activez la capacité de mana de l'Agitateur de gravats, elle n'inflige pas de blessures à chaque adversaire de suite. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche à chaque fois que vous activez cette capacité. Si vous avez activé la capacité de mana pendant le processus de lancement d'un sort ou d'activation d'une capacité ou pendant une fenêtre d'activation de capacités de mana quand on vous demande de payer un coût durant la résolution d'un autre sort ou d'une autre capacité, cette capacité ne va pas sur la pile tant que vous n'avez pas terminé de lancer, activer ou résoudre ce sort ou cette capacité. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Amplificateur ambitieux

{G}

Créature : tortue terrestre et sorcier

1/1

Incrémentation (*À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à la force ou à l'endurance de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Quand cette créature meurt, si elle avait au moins un marqueur sur elle, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale, puis mettez les marqueurs de cette créature sur ce jeton.

- La dernière capacité de l'Amplificateur ambitieux met tous les marqueurs qui étaient sur lui sur le jeton Fractale, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité de l'Amplificateur ambitieux ne vous fait pas déplacer des marqueurs de l'Amplificateur ambitieux sur le jeton Fractale. À la place, vous mettez sur le jeton Fractale le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Amplificateur ambitieux avait sur lui quand il est mort.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé (une carte de l'extension *Ikorla : la terre des béhémoths*) quand l'Amplificateur ambitieux meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et le jeton Fractale.

- Si l'Amplificateur ambitieux a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il meurt, cette capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait entraîner la mort du jeton Fractale.
- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur l'Amplificateur ambitieux en même temps pour faire tomber son endurance à 0 ou moins, sa deuxième capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'il avait quand il est mort ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur le jeton Fractale.
- Si plus d'un jeton est créé par la dernière capacité de l'Amplificateur ambitieux (à cause de l'effet d'une carte comme la Procession consécrationnaire, par exemple), choisissez l'un des jetons créés et mettez les marqueurs de l'Amplificateur ambitieux sur ce jeton.

Annotation sévère

{1}{W}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Annotation sévère essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne crée de jeton Encrelin.

Anomalie fractale

{U}

Éphémère

Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale et mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où l'Anomalie fractale se résout.

Apprentie de l'empoisonneur

{2}{B}

Créature : orque et psychagogue

2/2

Apport — Quand cette créature arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

- La capacité d'apport se déclenche quand l'Apprentie de l'empoisonneur arrive, peu importe que vous ayez gagné des points de vie ou non ce tour-ci, et vous choisissez une cible. Au moment où cette capacité se résout, elle vérifie si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Si c'est le cas, la créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Arbitre de tour-polo des mages

{2}

Créature-artefact : construction

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité de l'Arbitre de tour-polo des mages se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Archaïque de croissance sauvage

{2/G} {2/G}

Créature : avatar

0/0

Piétinement, portée

Convergence — Cette créature arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour la lancer.

- Pour chacun des symboles de mana hybrides dans le coût de mana de l'Archaïque de croissance sauvage, vous pouvez choisir de payer {2} ou {G}. Si vous choisissez de payer {2}, vous pouvez toujours utiliser du mana vert pour payer pour l'un des manas génériques de ce coût ou les deux.
-

Archaïque hématomagma

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

Créature : avatar

2/2

Piétinement, portée

Convergence — Cette créature arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensé pour la lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque couleur de mana dépensé pour lancer ce sort.

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

Arche de la faim

{2} {R} {W}

Artefact

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, cet artefact inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Meulez une carte. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la première capacité de l'Arche de la faim ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si plus d'une carte est meulée par la dernière capacité de l'Arche de la faim (à cause de l'effet de la capacité de Bruvac le grandiloquent, par exemple), vous pouvez jouer n'importe laquelle des cartes meulées ce tour-ci.

Arnyn, botaniste de fleurs de mort

{2} {B}

Créature légendaire : vampire et druide

2/2

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force ou une endurance inférieure ou égale à 1 meurt, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- La dernière capacité d'Arnyn s'intéresse à la force ou à l'endurance d'une créature qui est morte au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Peu importe quelle est sa force ou son endurance dans d'autres zones.

Arthropode du géomètre

{G} {U}

Créature : fractale et crabe

1/4

À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- La capacité de l'Arthropode du géomètre se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre. Dans ce cas, utilisez la valeur de X au moment où ce sort a cessé d'exister sur la pile pour déterminer la valeur de X pour la capacité de l'Arthropode du géomètre.
- Dans quelques rares cas, la valeur de X pour le sort sur la pile peut être différente de la valeur qui a été choisie quand vous l'avez lancé. Par exemple, si vous contrôlez l'Abondance déchaînée (un enchantement avec « À chaque fois que vous lancez un sort de permanent dont le coût de mana contient {X}, doublez la valeur de X. »), la valeur de X peut avoir été doublée. Dans ces cas-là, utilisez la valeur de X pendant que le sort existe sur la pile au moment où la capacité de l'Abondance déchaînée se résout pour déterminer la valeur de X pour la capacité de l'Abondance déchaînée.

Assurance de Killian

{W}{B}

Rituel

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

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

Aux prises avec la mort

{1}{B}{G}

Rituel

Détruisez une cible, artefact ou créature. Vous gagnez 1 point de vie.

- Si la cible est illégale au moment où Aux prises avec la mort essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Aziza, capitaine de Tour-polo des mages

{R}{W}

Créature légendaire : djinn et ensorceleur

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez engager trois créatures dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La capacité d'Aziza et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Elles se résolvent même si le sort est contrecarré avant que la copie ne soit créée.
- 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.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.

- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).

Berta, sage extrapolatrice

{2}{G}{U}

Créature légendaire : grenouille et druide

1/4

Incrémentation (*À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à la force ou à l'endurance de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.) sur cette créature.*)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur Berta, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{X}, {T} : Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue

Fractale et mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

- La deuxième capacité de Berta n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Bien mauvais tour

{R}

Rituel

Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

Le Bien mauvais tour inflige 3 blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour le Bien mauvais tour. Cependant, si vous le faites et que la cible est illégale au moment où le Bien mauvais tour essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les blessures peuvent quand même être prévenues ce tour-ci.
- Le Bien mauvais tour empêche uniquement les blessures d'être prévenues par des effets qui utilisent spécifiquement le mot « prévenez ».
- La protection prévient les blessures, ce qui veut dire que les capacités de protection ne pourront pas prévenir les blessures pendant un tour où le Bien mauvais tour s'est résolu. Cependant, ceci ne permet pas aux sorts ou capacités de cibler des permanents qu'ils ne pourraient normalement pas cibler à cause de la protection, même si ce sort ou cette capacité devrait infliger des blessures à ces permanents.

Blech, nuisible méprisant

{1} {B} {G}

Créature légendaire : parasite

3/4

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque parasite, chaque chauve-souris, chaque insecte, chaque serpent et chaque araignée que vous contrôlez.

- Une créature avec plus d'un des types listés ne gagne quand même qu'un seul marqueur +1/+1 quand la capacité de Blech se résout.
-

Calvaire de l'archaïque

{4} {R}

Rituel

Convergence — Le Calvaire de l'archaïque inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort. Exilez un nombre de cartes du dessus de votre bibliothèque égal au surplus de blessures infligées à cette créature de cette manière. Vous pouvez jouer ces cartes jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si le nombre de blessures qui lui est infligée est supérieur au nombre de blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
 - Dans certains cas inhabituels, le Calvaire de l'archaïque peut avoir le contact mortel. Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela infligera un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature.
-

Charme de Flestrefleur

{B} {G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Vous pouvez sacrifier un permanent. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.
 - Vous gagnez 5 points de vie.
 - Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Charme de Forsapience

{R}{W}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Chaque adversaire sacrifie un artefact non-jeton de son choix.
 - Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte d'artefact ou de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
 - Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
-
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Charme de Quandrix

{G}{U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
 - Détruisez un enchantement ciblé.
 - Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.
-
- L'effet du dernier mode du Charme de Quandrix remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
-

Chaudron d'essence

{1}{B}{G}

Artefact

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

{1}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si au moins une créature que vous contrôlez meurt en même temps que le Chaudron d'essence quitte le champ de bataille, sa première capacité se déclenche une seule fois pour chacune de ces créatures.
 - Comme les cibles sont choisies avant que les coûts ne soient payés, la cible de la dernière capacité du Chaudron d'essence ne peut pas être la créature sacrifiée pour payer son coût.
-

Chef-d'œuvre d'improvisation

{5} {R} {R}

Rituel : leçon

Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 4. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi elles sans payer leur coût de mana.

Paradigme (*Puis exilez ce sort. Après que vous avez résolu pour la première fois un sort de ce nom, vous pouvez en lancer une copie depuis l'exil sans payer son coût de mana au début de chacune de vos premières phases principales.*)

- Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana et vous devez choisir 0 comme valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Vous lancez les sorts pendant que le Chef-d'œuvre d'improvisation se résout et qu'il est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.

Chercheur de tombes

{2} {B}

Créature : troll et psychagogue

3/3

Au début de votre entretien, surveillez 1. Puis, s'il y a au moins trois cartes de créature dans votre cimetière, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Réanimation

{B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- La quantité de points de vie que vous perdez au moment où la Réanimation se résout est déterminée par la valeur de mana de la carte dans votre cimetière, pas par celle de la créature une fois qu'elle est sur le champ de bataille.
- Vous perdez des points de vie après que la créature arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités qu'elle a qui interagissent avec la perte de points de vie, comme celle de l'Emperion de platine, s'appliquent à cette perte de points de vie.

- Si des capacités se déclenchent quand la créature arrive sur le champ de bataille, ces capacités se résolvent après que vous avez perdu des points de vie. Si la perte de points de vie vous fait perdre la partie, ces capacités ne se résolvent pas.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, la créature que vous contrôliez grâce à la Réanimation est exilée.

Chercheuses unies

{1}{W}

Créature : humain et clerc et sorcier

2/2

Initiative

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a plus de cartes en main que vous, cette créature devient préparée. *(Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.)*

//Prep//

Rendez-vous secret

{1}{W}{W}

Rituel

Vous et un adversaire ciblé piochez chacun trois cartes.

- La dernière capacité des Chercheuses unies vérifie au moment où chaque étape de fin commence si un adversaire a plus de cartes en main que vous. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de se défausser de cartes ou de faire piocher des cartes à un adversaire pendant une étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si aucun adversaire a plus de cartes en main que vous à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Colère ancestrale

{R}

Rituel

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant 1 plus le nombre de cartes appelées Colère ancestrale dans votre cimetière.

Piochez une carte.

- La Colère ancestrale n'est pas mise dans votre cimetière avant qu'elle ne finisse de se résoudre, alors elle ne se compte pas elle-même pour son propre effet.

Colosse de l'Ère sanglante

{4}{R}{W}

Créature-artefact : construction

6/6

Quand cette créature arrive, elle inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Quand cette créature meurt, défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes plus une.

- Vous choisissez de combien de cartes vous défausser au moment où la dernière capacité du Colosse de l'Ère sanglante se résout. Vous pouvez choisir de ne pas vous défausser de cartes et de juste piocher une carte.

Concocteur titulaire

{4}{G}

Créature : troll et druide

4/5

Vigilance

À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Apport — Cette créature gagne +2/+0 tant que vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

- La deuxième capacité du Concocteur titulaire se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- Si un sort ou une capacité cible le Concocteur titulaire plus d'une fois, sa deuxième capacité ne se déclenche quand même qu'une seule fois.

Conducteur de bus volant

{2}{U}

Créature : oiseau et pilote

2/3

Flash

Vol, vigilance

Cette créature arrive préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Tous à bord

{U}

Éphémère

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

- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.

Courbe de croissance

{G}{U}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. Les autres effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.
-

Crapahuteur endormi

{X}{G}

Créature : plante et bête

6/6

Cette créature arrive avec, sur elle, un nombre de marqueurs « étourdissement » égal à trois moins X. Si X est 2 ou moins, elle arrivée engagée.

- Le Crapahuteur endormi a reçu une mise à jour de son texte de règle pour clarifier sa fonction. Son texte Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.
 - Si le Crapahuteur endormi sur le champ de bataille sans être lancé, X est 0. C'est vrai aussi si un effet vous permet de lancer le Crapahuteur endormi sans payer son coût de mana.
-

Critique traumatisante

{X}{U}{R}

Éphémère

La Critique traumatisante inflige X blessures à n'importe quelle cible. Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si la cible est illégale au moment où la Critique traumatisante essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas ni ne vous défaussez d'aucune carte.
-

Danse de la visionnaire

{5}{U}{R}

Rituel

Créez deux jetons de créature 3/3 bleue et rouge

Élémental avec le vol.

{2}, défaussez-vous de cette carte : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main.
-

Décomposition glorieuse

{1} {G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez un artefact ciblé.
 - La Décomposition glorieuse inflige 4 blessures à une créature avec le vol ciblé.
 - Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.
- Si le dernier mode de la Décomposition glorieuse est choisi mais que la cible est illégale au moment où la Décomposition glorieuse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Dispersion d'essence

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

- Un « sort de créature » est n'importe quel sort avec le type de carte créature, même s'il a d'autres types comme artefact ou enchantement.

Dispute enflammée

{4} {R}

Éphémère

La Dispute enflammée inflige 6 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez exiler une carte depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, la Dispute enflammée inflige aussi 2 blessures au contrôleur de cette créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Dispute enflammée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne pouvez pas exiler de cartes de votre cimetière, et aucun joueur ne subit de blessures.

Dompteuse de pigments

{4} {R}

Créature : orque et ensorceleur

4/4

Vol

Cette créature arrive préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Palette frappante

{R}

Rituel

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Après la résolution de la Palette frappante, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour sera copié qu'il ait des cibles ou non.
- 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.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).

Duelliste de la conciliatrice

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

Créature : kor et psychagogue

4/3

Quand cette créature arrive, piochez une carte. Chaque joueur perd 1 point de vie.

Riposte — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature, exilez jusqu'à une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.

Éducateur primaire
{2} {B} {G}
Créature : sylvin et druide
4/4
Vigilance, portée
Apport — Quand cette créature arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

- La capacité d'apport se déclenche quand l'Éducateur primaire arrive, peu importe que vous ayez gagné des points de vie ou non ce tour-ci. Au moment où cette capacité se résout, elle vérifie si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Si c'est le cas, vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Éducateur primaire.

Émérite de l'abondance
{2} {G}
Créature : elfe et druide
3/4
Vigilance
Cette créature arrive préparée.
À chaque fois que cette créature attaque, si vous contrôlez au moins huit terrains, cette créature devient préparée.
//Prep//
Réapparition
{1} {G}
Rituel
Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- La dernière capacité de l'Émérite de l'abondance vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez au moins huit terrains. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de mettre des terrains sur le champ d'ébataille pendant votre étape de déclaration des attaquants à temps pour déclencher la capacité. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas au moins huit terrains à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Émérite du conflit
{1} {R}
Créature : humain et sorcier
2/2
Initiative
À chaque fois que vous lancez votre troisième sort à chaque tour, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)
//Prep//
Foudre
{R}
Éphémère
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

- La dernière capacité de l'Émérite du conflit compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure l'Émérite du conflit lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile. Si l'Émérite du conflit était le deuxième sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre troisième sort. Si l'Émérite du conflit est votre troisième sort du tour, il n'est pas sur le champ de bataille pour que sa capacité déclenchée se déclenche, et elle ne se déclenche pas pour les autres sorts lancés après lui pendant ce tour.
- La dernière capacité de l'Émérite du conflit se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Comme l'Émérite du conflit cesse d'être préparé dès que la copie de la Foudre est lancée, lancer cette copie de la Foudre comme votre troisième sort du tour fait que l'Émérite du conflit devient préparé à nouveau une fois sa dernière capacité résolue.

Émérite du malheur

{3} {B}

Créature : vampire et psychagogue

5/4

Cette créature arrive préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

Au début de votre étape de fin, si au moins deux créatures sont mortes ce tour-ci, cette créature devient préparée.

//Prep//

Précepteur diabolique

{1} {B}

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- La dernière capacité de l'Émérite du malheur vérifie au moment où votre étape de fin commence si au moins deux créatures sont mortes ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de faire mourir des créatures pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Emil, vagabond des Vasteterres

{2} {G}

Créature légendaire : elfe et druide

3/3

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ont le piétinement.

{4} {G}, {T} : Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- Pour déterminer le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque terrain que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre terrain que vous avez déjà compté de cette manière.

Ennis, modérateur de débat

{1}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

1/1

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

Au début de votre étape de fin, si au moins une carte a été mise en exil ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Ennis.

- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
- Comme les copies des sorts de préparation ne sont pas des cartes, elles ne comptent pas pour la dernière capacité d'Ennis.

Éroder

{W}

Éphémère

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

- Si la cible est illégale au moment où Éroder essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne cherche dans sa bibliothèque.

Érudite en liessence

{B}{B/G}{G}

Créature : dryade et psychagogue

3/1

Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « À chaque fois que ce jeton attaque, vous gagnez 1 point de vie. »

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci, piochez une carte.

- La dernière capacité de l'Érudite en liessence vérifie au moment où votre étape de fin commence si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
-

Esprit aiguisé

{1}{W}

Éphémère

Engagez une créature ciblée. Si c'est votre tour, mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

Piochez une carte.

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

Étalon chromatorage

{1}{U}{R}

Créature : élémental et cheval

3/3

Parade {1}, célérité

Opus — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si au moins cinq manas ont été dépensés pour lancer ce sort, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

- La copie-jeton a la capacité de l'Étalon chromatorage et peut créer des copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas le fait que l'Étalon chromatorage soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Dans le cas inhabituel où l'Étalon chromatorage devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que l'Étalon chromatorage copie.

Étape du bus volant

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée devient préparée. *(Seules les créatures avec des sorts de préparation peuvent devenir préparées.)*

- La dernière capacité de l'Étape du bus volant n'a aucun effet sur une créature qui n'a pas de sort de préparation ou qui est déjà préparée.
-

Étincelles chorégraphiées

{R} {R}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être copié.

Choisissez l'un ou les deux —

- Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Copiez un sort de créature ciblé que vous contrôlez. La copie acquiert la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez ce jeton. »

- Les Étincelles chorégraphiées ont reçu une mise à jour mineure qui retire le mot erroné « prochaine » de leur deuxième mode. Leur texte Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.
- 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.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

Excavateur de garnison

{3} {R}

Créature : orque et ensorceleur

3/4

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

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 rouge et blanche Esprit.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité de l'Excavateur de garnison ne se déclenche qu'une seule fois.

Exclusion sociale

{1}{W}{B}

Rituel

Quand vous lancez ce sort pendant que vous contrôlez une créature, vous pouvez copier ce sort.

Chaque joueur sacrifie une créature de son choix.

Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Le joueur dont c'est le tour choisit en premier quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs. Ensuite, toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément par leurs contrôleurs.

Expérimentateur de tangentes

{1}{U}

Créature : djinn et sorcier

1/1

Apport (À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à la force ou à l'endurance de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, déplacez X marqueurs +1/+1 de cette créature sur une autre créature ciblée.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de l'Expérimentateur de tangentes au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche à chaque fois que vous payez {X} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
- Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré de la première créature et mis sur la deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur une créature s'appliqueront.

Faveur du lumaret

{1}{G}

Éphémère

Apport — Quand vous lancez ce sort, copiez-le si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité d'apport se déclenche quand vous lancez la Faveur du lumaret, peu importe que vous ayez gagné des points de vie ou non ce tour-ci. Au moment où cette capacité se résout, elle vérifie si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Si c'est le cas, la Faveur du lumaret est copiée une fois.

- La copie a la même cible que le sort d'origine, à moins que vous en choisissiez une nouvelle. Si la cible est illégale mais que vous ne pouvez pas choisir de nouvelle cible légale, elle ne change pas.
-

Festoyeur de tragédie

{2} {B} {B}

Créature : démon

7/6

Piétinement

Parade — Défaussez-vous d'une carte.

Apport — Au début de votre étape de fin, sacrifiez un permanent à moins que vous ayez gagné des points de vie ce tour-ci.

- La capacité d'apport du Festoyeur de tragédie se déclenche que vous ayez gagné ou non des points de vie ce tour-ci. Au moment où la capacité se résout, elle vérifie si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci. Si c'est le cas, vous ne sacrifiez pas de permanent.
-

Fin de la chasse

{1} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé exile une créature ou un planeswalker qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

- Si l'adversaire ciblé a plusieurs créatures et/ou planeswalkers qui partagent la valeur de mana la plus élevée, ce joueur choisit lequel exiler.
-

Fin ridicule

{2} {B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée.

Apport — Si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, le contrôleur de cette créature perd 3 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Fin ridicule essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne perd de points de vie.
-

Flashback

{R}

Éphémère

Une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Si vous lancez un éphémère ou un rituel ayant {X} dans son coût de mana de cette manière, vous choisissez toujours la valeur de X dans le cadre du lancement du sort et vous payez toujours ce coût.
- Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs. Vous pouvez payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.
- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte sans coût de mana acquiert le flashback, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.

Flestrefleur, l'équilibre

{6} {B} {G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

5/5

Affinité pour les créatures (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez.*)

Vol, contact mortel

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez ont l'affinité pour les créatures.

- ERRATUM : Le texte de rappel dans la version française de la carte dit « pour chaque artefact que vous contrôlez ». Il devrait bien sûr dire « pour chaque créature ». Bien sûr, vous devez suivre la règle habituelle de l'affinité pour les créatures. Il apparaît ici dans sa version corrigée.
- Affinité pour les créatures signifie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez. »
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si un sort a plusieurs occurrences de l'affinité, chacune s'applique. Par exemple, si vous contrôlez d'une manière quelconque deux Flestrefleur, l'équilibre et aucune autre créature, chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez coûte {4} de moins à lancer.

Flétrir sous la chaleur

{2} {R} {W}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si au moins une carte a quitté votre cimetière ce tour-ci.

Flétrir sous la chaleur inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Flétrir sous la chaleur). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

Forge-parchemin accompli

{R}{R/W}{W}

Créature : nain et clerc

3/2

Initiative

Quand cette créature arrive, exilez une carte non-créature, non-terrain ciblée de votre cimetière. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez lancer cette carte.

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

Forsapience, l'historien

{3}{R}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

5/5

Vol, célérité

Chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre main a miracle {2}. (*Vous pouvez lancer une carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

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

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si la carte avec le miracle quitte votre main avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pourrez pas la lancer avec sa capacité de miracle.
- Vous piochez quand même la carte, que vous utilisiez la capacité de miracle ou non. Par exemple, toute capacité qui se déclenche à chaque fois que vous piochez une carte se déclenche. Si vous ne lancez pas la carte avec sa capacité de miracle, elle reste dans votre main.

Gardetome du Biblioplexe

{4}

Créature-artefact : construction

3/4

Quand cette créature arrive, choisissez jusqu'à l'un —

- Une créature ciblée devient préparée. *(Seules les créatures avec des sorts de préparation peuvent devenir préparées.)*
 - Une créature ciblée devient dépréparée.
- Le premier mode de la dernière capacité du Gardetome du Biblioplexe n'a aucun effet sur une créature qui n'a pas de sort de préparation ou qui est déjà préparée. De même, le deuxième mode n'a aucun effet sur une créature qui n'est pas déjà préparée.

Géométrie appliquée

{2} {G} {U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'un permanent non-aura ciblé que vous contrôlez, excepté que c'est une créature 0/0 Fractale en plus de ses autres types. Mettez six marqueurs +1/+1 sur elle.

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

Grande salle du Biblioplexe

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

{5} : Si ce terrain n'est pas une créature, il devient une créature 2/4 Sorcier avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec elle ce tour-là.
-

Guivre de mana aberrante

{3}{G}

Créature : guivre

2/5

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort.

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

Hameau pétrifié

Terrain

Quand ce terrain arrive, choisissez un nom de carte de terrain.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Les terrains du nom choisi ont « {T} : Ajoutez {C}. »

{T} : Ajoutez {C}.

- Vous pouvez choisir le nom de n'importe quelle carte de terrain. Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton à moins que celui-ci n'ait aussi le nom d'une carte.
 - Si vous nommez une carte qui a à la fois une capacité de mana et une autre capacité activée, la capacité de mana peut être activée, mais pas l'autre capacité.
 - Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
-

Historienne chouetteline

{2}{W}

Créature : oiseau et clerc

2/3

Vol

Quand cette créature arrive, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité de l'Historienne chouetteline ne se déclenche qu'une seule fois.

Instant de jugement

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

Rituel

Choisissez jusqu'à quatre. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Détruisez un permanent non-terrain ciblé.
- Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain ciblée depuis votre cimetière.

- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez l'Instant de jugement. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort. Par exemple, si vous choisissez le deuxième mode de l'Instant de jugement plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour renvoyer les cartes de permanent non-terrain ciblées.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution d'un sort.
- Si l'Instant de jugement est copié, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles pour elle, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.
- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de l'Instant de jugement, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

Journal des rêves

{2}

Artefact : livre

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « page » sur cet artefact.

{5}, {T} : Piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque marqueur « page » sur cet artefact.

- Livre est un nouveau type d'artefact sans signification de règle intrinsèque.
-

Kirol, féru d'histoire

{R}{W}

Créature légendaire : vampire et clerc

2/3

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, Kirol devient préparé. (*Tant qu'il est préparé, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi le déprépare.*)

//Prep//

Ça va faire mal

{1}{R}{W}

Rituel

Meulez une carte. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la première capacité de Kirol ne se déclenche qu'une seule fois.
-

L'Archaïque naissant

{10}

Créature légendaire : avatar

7/7

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Portée

À chaque fois que L'Archaïque naissant attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de L'Archaïque naissant). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
 - Si la cible de la dernière capacité de L'Archaïque naissant a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - Vous lancez le sort pendant que la dernière capacité de L'Archaïque naissant se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées. Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
-

L'esprit dans la matière

{X}{G}{U}

Rituel

Piochez X cartes. Puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main.

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

Luth résonnant

{2}{U}{R}

Artefact

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère et de rituel. »

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez au moins sept cartes en main.

- Une fois que vous avez activé la dernière capacité du Luth résonnant, peu importe si le nombre de cartes dans votre main tombe en dessous de sept. La capacité se résoudra quand même normalement.
-

Maestro au cœur en fusion

{1}{R}

Créature : goblin et barde

2/2

Menace

Opus — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Si au moins cinq manas ont été dépensés pour lancer ce sort, ajoutez une quantité de {R} égale à la force de cette créature.

- La dernière capacité du Maestro au cœur en fusion n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
-

Mage de maîtrise de la matière

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand cette créature arrive, renvoyez jusqu'à une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire.

À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

Mascotte élémentaire

{1}{U}{R}

Créature : élémental et oiseau

1/4

Vol, vigilance

Opus — À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si au moins cinq manas ont été dépensés pour lancer ce sort, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Mascotte esprit

{R}{W}

Créature : esprit et bovidé

2/2

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la capacité de la Mascotte esprit ne se déclenche qu'une seule fois.

Mica, déchiffreur de ruines

{3}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

4/4

Parade — Payez 3 points de vie. (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez-la à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.*)

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La dernière capacité de Mica se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- 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.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.

- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).

Moquerie balourde

{2} {R}

Éphémère

La Moquerie balourde inflige 4 blessures à une créature ciblée. Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

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

Moseo, nouveau doyen de la Veine

{2} {B}

Créature légendaire : oiseau et squelette et psychagogue

2/1

Vol

Quand Moseo arrive, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « À chaque fois que ce jeton attaque, vous gagnez 1 point de vie. »

Apport — Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La dernière capacité de Moseo vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous avez gagné des points de vie pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de gagner des points de vie pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

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

Nita, conciliatrice du Forum

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

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort que vous ne possédez pas, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

$\{2\}$, sacrifiez une autre créature : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de Nita se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts lancés de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Note en fusion

$\{X\}\{R\}\{W\}$

Rituel

La Note en fusion inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la quantité de mana dépensé pour lancer ce sort. Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Flashback $\{6\}\{R\}\{W\}$ (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Note en fusion essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne dégagez pas de créatures.

Orysa, chorégraphe de marées

$\{4\}\{U\}$

Créature légendaire : ondin et barde

2/2

Ce sort coûte $\{3\}$ de moins à lancer si les créatures que vous contrôlez ont une endurance totale supérieure ou égale à 10.

Quand Orysa arrive, piochez deux cartes.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la

première capacité d'Orysa). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie l'endurance totale des créatures que vous contrôlez (peut-être parce que vous contrôlez une créature dont l'endurance est déterminée par le nombre de cartes dans votre main), cette nouvelle endurance est utilisée pour déterminer si la réduction de coût de la première capacité d'Orysa s'applique.
- Une fois que vous déterminez le coût de lancement d'Orysa, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si l'endurance totale des créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer Orysa reste celui que vous avez déterminé précédemment.

Parlebeau intrigante

{1} {B}

Créature : vampire et psychagogue

1/3

Vol, lien de vie

Au début de votre deuxième phase principale, si vous avez gagné au moins 2 points de vie ce tour-ci, cette créature devient préparée. *(Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.)*

//Prep//

Signature de sang

{B} {B}

Rituel

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

- La dernière capacité de la Parlebeau intrigante vérifie au moment où votre deuxième phase principale commence si vous avez gagné au moins 2 points de vie ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de gagner des points de vie pendant votre deuxième phase principale à temps pour que la capacité se déclenche.

Plumargent, la contestation

{2} {W} {B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

4/4

Vol, vigilance

Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez a victime 1. *(Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez le sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.)*

- « Victime N » signifie « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à N. » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de victime a été payé pour lui, copiez-le. Si ce sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. »
- Vous ne pouvez sacrifier qu'une seule créature pour payer un coût de victime de sort, et vous ne copiez le sort qu'une seule fois.
- Si vous payez le coût de victime d'un sort, la copie se résout avant le sort original.

- La copie du sort 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.
-

Prismari, l'inspiration

{5}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

7/7

Vol

Parade — Payez 5 points de vie.

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez ont le déluge. *(À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)*

- Les copies des sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez créées avec la capacité de déluge sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
 - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
 - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
 - Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune d'elles se déclenche séparément.
-

Projet de groupe

{1}{W}

Rituel

Créez un jeton de créature 2/2 rouge et blanche Esprit.

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

- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures dégagées que vous contrôlez pour payer le coût de flashback du Projet de groupe, y compris celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Quandrix, la preuve

{4}{G}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

6/6

Vol, piétinement

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

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez depuis votre main ont la cascade.

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer la moitié de votre choix (tant que le sort qui en résulte a une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade) mais pas les deux moitiés.

Ral Zarek, conférencier invité

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Ral

3

+1: Surveillez 2

-1: N'importe quel nombre de joueurs ciblés se défaussent chacun d'une carte.

-2: Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

-7: Jouez cinq fois à pile ou face. Un adversaire ciblé passe ses X prochains tours, X étant le nombre de pièces qui sont retombées sur pile.

- Quand la deuxième capacité de Ral Zarek se résout, le joueur suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un joueur ciblé, ce joueur) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre joueur ciblé dans l'ordre du tour (le cas échéant) fait de même. Toutes les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
- Si une carte dans un cimetière a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Recherches primaires

$\{4\}\{W\}$

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Au début de votre étape de fin, si une carte a quitté votre cimetière ce tour-ci, piochez une carte.

- Si une carte dans un cimetière a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La dernière capacité des Recherches primaires vérifie au moment où votre étape de fin commence si des cartes ont quitté votre cimetière ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de retirer des cartes de votre cimetière pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Recoller les pots cassés

$\{2\}\{W\}\{B\}$

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte d'artefact et de créature avec une valeur de mana de X.

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

Regard du surveillant

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

Éphémère

Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour le Regard du surveillant. Cependant, si vous le faites et que la cible est illégale au moment où le Regard du surveillant essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne cherchez pas dans votre bibliothèque.

Réponse d'Ajani

{4} {W}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une créature engagée.

Détruisez une créature ciblée.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de la Réponse d'Ajani). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

Restauration de l'oracle

{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Vous piochez une carte et vous gagnez 1 point de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Restauration de l'oracle essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte ni ne gagnez 1 point de vie.

Retardataire

{3} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante.

Le propriétaire d'une créature ciblée la met, selon son choix, au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Retardataire). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

Rêvasserie

{W}

Rituel

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Flashback {2} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
-

Rêve d'anxiété

{3} {U} {R}

Éphémère

Le Rêve d'anxiété inflige 5 blessures à jusqu'à une créature ciblée. Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour le Rêve d'anxiété. Cependant, si vous le faites et que la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Rêve d'anxiété essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne regardez pas de cartes dans votre bibliothèque.
 - S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main.
-

Rivalité féroce

{2} {B} {G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

S'emparer du butin

{2} {R}

Rituel

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

Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer S'emparer du butin ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.
-

Savoir emprunté

{2} {R} {W}

Rituel

Choisissez l'un —

- Défaussez-vous de votre main, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans la main d'un adversaire ciblé.
 - Défaussez-vous de votre main, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes défaussées de cette manière.
- Si le premier mode du Savoir emprunté a été choisi mais que la cible est illégale au moment où le Savoir emprunté essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne vous défaussez pas de votre main et vous ne piochez pas de cartes.
-

Sculpture de mana

{1} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si vous contrôlez un sorcier, au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égale à la quantité de mana dépensé pour lancer ce sort.

- Si le sort ciblé est une cible illégale quand la Sculpture de mana essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'ajoutez pas de mana au début de votre prochaine phase principale. Si la cible est légale mais pas contrecarrée (probablement à cause d'un effet qui dit que ce sort ne peut pas être contrecarré) et que vous contrôlez un sorcier, vous ajoutez quand même du mana.
-

Sortir de la tombe

{2} {B}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez 2 points de vie.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir des cibles pour Sortir de la tombe. Cependant, si vous le faites et que toutes les cibles sont illégales au moment où Sortir de la tombe essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Suspension d'agressivité

{1} {R} {W}

Éphémère

Exile un permanent non-terrain ciblé et la carte du dessus de votre bibliothèque. Pour chacune de ces cartes, son propriétaire peut la jouer jusqu'à la fin de son prochain tour.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Suspension d'agressivité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune carte n'est exilée.

- Les joueurs payent tous les coûts et suivent toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée de votre bibliothèque est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Symposium sur l'échomancie

{4} {U} {U}

Rituel : leçon

Un joueur ciblé crée un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Paradigme (*Puis exilez ce sort. Après que vous avez résolu pour la première fois un sort de ce nom, vous pouvez en lancer une copie depuis l'exil sans payer son coût de mana au début de chacune de vos premières phases principales.*)

- Le jeton créé par le Symposium sur l'échomancie copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.

Tablette de découverte

{2} {R}

Artefact

Quand cet artefact arrive, meulez une carte. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

{T} : Ajoutez {R}.

{T} : Ajoutez {R} {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère et de rituel.

- Si plus d'une carte est meulée par la première capacité de la Tablette de découverte (à cause de l'effet de la capacité de Bruvac le grandiloquent, par exemple), vous pouvez jouer n'importe laquelle des cartes meulées ce tour-ci.

Trahison de bannissement

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Trahison de bannissement essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.
-

Trio harmonisé

{U}

Créature : ondin et barde et sorcier

1/1

{T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Remue-méninges

{U}

Éphémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures dégagées que vous contrôlez pour payer le coût de la capacité activée du Trio harmonisé, y compris celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Universitaire endurci

{R}{W}

Créature : oiseau et clerc

2/1

Vol, célérité

Défaissez-vous d'une carte : Cette créature acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité de l'Universitaire endurci ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Veilleuse de fractales

{3}{G}{U}

Créature : elfe et sorcier

3/3

Parade {2}

Incrémentation (*À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana que vous avez dépensé est supérieure à la force ou à l'endurance de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Au début de chaque étape de fin, si vous avez mis un marqueur sur cette créature ce tour-ci, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale et mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.

- La dernière capacité de la Veilleuse de fractales vérifie au moment où chaque étape de fin commence si vous avez mis un marqueur sur la Veilleuse de fractales ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de mettre un marqueur sur la Veilleuse de fractales pendant une étape de fin à temps pour déclencher la capacité.

Vertumancien émouvant

{2}{W}{W/B}{B}

Créature : rhinocéros et barde

4/5

Quand cette créature arrive, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée du Vertumancien émouvant se résout.

Zaffai et les Tempêtes

{5}{U}{R}

Créature légendaire : humain et barde et ensorceleur

5/7

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DES ARCHIVES MYSTIQUES *LES SECRETS DE STRIXHAVEN* :

Ad Nauseam

{3} {B} {B}

Éphémère

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- À chaque fois que vous mettez la carte révélée dans votre main et que vous perdez le nombre de points de vie approprié, vous décidez de continuer à révéler une autre carte ou non. Vous ne décidez pas à l'avance combien de cartes vous mettez dans votre main de cette manière.
- Vous pouvez continuer à révéler des cartes avec Ad Nauseam même si votre total de points de vie est réduit à 0 ou moins. Si vous continuez, vous continuerez à perdre des points de vie, ce qui fera baisser votre total de points de vie à une valeur négative. Dès que vous vous arrêtez, vous perdez la partie en tant qu'action basée sur l'état.

Aperçu de la nature

{G}

Rituel

À chaque fois que vous lancez un sort de créature ce tour-ci, piochez une carte.

- La capacité déclenchée à retardement créée par l'Aperçu de la nature se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

Botte dédaigneuse

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.

Congélation cérébrale

{1} {U}

Éphémère

Un joueur ciblé meule trois cartes.

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

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.

- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune d'elles se déclenche séparément.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour chaque copie.

Crépitement de puissance

{X}{X}{X}{R}{R}

Rituel

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

- Si vous choisissez 1 comme valeur pour X, le Crépitement de puissance coûte {3}{R}{R} à lancer et inflige 5 blessures à une cible unique. Si vous choisissez 2 comme valeur pour X, il coûte {6}{R}{R} à lancer et inflige 10 blessures à jusqu'à deux cibles, et ainsi de suite.

Déluge irrité

{U}

Éphémère

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

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

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune d'elles se déclenche séparément.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour chaque copie.

Dislocation

{1} {B/P} {B/P}

Éphémère

(*{B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.*)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

- Un symbole de mana phyrexian contribue de 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de la Dislocation est toujours 3.

Éclaircie

{1} {W}

Éphémère

Renvoyez un sort ciblé dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

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

Évacuation des terriers

{3} {R}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme n'importe quel autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune d'elles se déclenche séparément.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.

Faillie cyclonique

{1} {U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Surcharge {6} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort avec la surcharge, ce sort a une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'a aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Faire le plein

{2} {U}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

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

- S'il y a deux cartes ou moins dans votre bibliothèque, vous les mettez toutes dans votre main.

Fin vivante

Rituel

Suspension 3 — {2} {B} {B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

- Pendant que la Fin vivante se résout, chaque joueur exile d'abord les cartes de créature de son cimetière en même temps, puis chaque joueur sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle en même temps, et enfin chaque joueur met sur le champ de bataille ses cartes exilées en même temps.
- « Toutes les cartes exilées de cette manière » ne fait référence qu'aux cartes exilées dans la première partie de l'effet. Si un effet de remplacement (comme celui de la Ligne ley du vide) exile des créatures sacrifiées au lieu de les mettre dans le cimetière, ces cartes ne sont pas renvoyées sur le champ de bataille.
- Une carte sans coût de mana ne peut pas être lancée normalement ; vous devrez trouver un moyen de la lancer pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana, en la suspendant par exemple.
- Si une carte sans coût de mana reçoit un coût alternatif égal à son coût de mana (avec le Mage lancevif, par exemple), ce coût ne peut pas être payé et la carte ne peut pas être lancée de cette manière.
- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié sur elle (le nombre avant le tiret) en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous donne l'option de lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Veuillez noter que si une carte est exilée puis « acquiert la suspension », seules les deux capacités déclenchées sont concernées.

- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée de suspension se résout, vous pouvez lancer la carte. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si vous choisissez de ne pas lancer la carte (ou que vous ne le pouvez pas), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, le coût alternatif de la Force de volonté) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

Fou furieux

{G}

Éphémère

Ne lancez ce sort qu'avant l'étape des blessures de combat.

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force. Au début de la prochaine étape de fin, détruisez cette créature si elle a attaqué ce tour-ci.

- Si le permanent ciblé cesse d'être une créature avant la prochaine étape de fin, il est quand même détruit quand la capacité déclenchée à retardement se résout.

Grâce de l'ange

{W}

Éphémère

Fraction de seconde (*Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

- La Grâce de l'ange ne prévient pas les blessures. Elle modifie uniquement le résultat des blessures qui vous sont infligées. Par exemple, une créature 5/5 avec le lien de vie qui vous inflige des blessures fera quand même gagner 5 points de vie à son contrôleur, même si ces blessures réduisent votre total de points de vie de 3 à 1.
- La Grâce de l'ange n'empêche pas la perte de points de vie d'effets qui disent que vous perdez des points de vie.
- Si vous avez moins de 1 point de vie, les blessures qui vous sont infligées réduisent votre total de points encore plus au-dessous de 0 (comme normalement).
- Vous ne pouvez pas payer plus de points de vie que vous n'en avez, même si vous ne perdrez pas la partie.
- Dans une partie de Commander, les blessures de combat qui vous sont infligées par un commandant sont quand même suivies, même si elles ne modifient pas votre total de points de vie.
- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'une carte avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.
- Les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- La fraction de seconde n'empêche pas le déclenchement des capacités déclenchées. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, le coût alternatif de l'Hébétude) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

Itération expressive

{U} {R}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.

Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

- Si vous choisissez de jouer la carte exilée ce tour-ci, vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps requises par cette carte. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil. Elle ne sera plus disponible pour être jouée lors des tours suivants.
- S'il y a moins de trois cartes dans votre bibliothèque, suivez les instructions dans l'ordre donné pour les cartes qui s'y trouvent. Par exemple, s'il y a deux cartes dans votre bibliothèque, vous mettez l'une d'elles dans votre main et l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque. Vous n'aurez pas l'option d'exiler l'une d'elles.

Main tendue

{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

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

Manœuvre de K.O

{2} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne pouvez pas lancer la Manœuvre de K.O à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle comme cibles.
 - Si l'une des créatures est une cible illégale au moment où la Manœuvre de K.O se résout, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle, même si elle est encore sur le champ de bataille.
-

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où Nourrir l'essaim essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne perdez pas de points de vie. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous perdez des points de vie.
 - La quantité de points de vie que vous perdez est déterminée par la valeur de mana du permanent au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.
 - Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Passe-passe

{U}

Rituel

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

- S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main.
-

Paume déflectrice

{R}{W}

Éphémère

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

- La Paume déflectrice ne cible ni permanent, ni joueur. Vous choisissez une source de blessures au moment où la Paume déflectrice se résout.
 - Si plusieurs effets de prévention et/ou de remplacement essaient de s'appliquer aux mêmes blessures, le joueur qui devait subir les blessures choisit l'ordre dans lequel les appliquer.
-

Pillage de réquisition

{W}

Rituel

Impétuosité (*Choisissez au moins un coût supplémentaire.*)

+ {1} — Détruisez un artefact ciblé.

+ {1} — Détruisez un enchantement ciblé.

+ {1} — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

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

Pongidification

{U}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

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

Précepteur vampirique

{B}

Éphémère

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus d'elle. Vous perdez 2 points de vie.

- « Mélangez et mettez cette carte au-dessus d'elle » est une action unique. Si un effet fait que la carte du dessus de la bibliothèque est face visible, la deuxième carte face cachée n'est pas révélée.

Rage monstrueuse

{R}

Éphémère

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

Créez un jeton de rôle Monstre qui lui est attaché. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.)*

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

Réciproquer

{R} {R}

Éphémère

Impétuosité *(Choisissez au moins un coût supplémentaire.)*

+ {1} — Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

+ {1} — Remplacez la cible du sort ou de la capacité ciblée avec une cible unique.

- Chaque coût supplémentaire et mode associé dans l'encadré de texte est précédé d'un +. Ces symboles n'ont pas de signification de règle et servent uniquement à rappeler aux joueurs que les coûts listés sont des coûts supplémentaires.

- Vous devez choisir au moins un des modes listés et payer son coût supplémentaire associé pour lancer un sort avec l'impétuosité.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort avec l'impétuosité. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas.
- Quels que soient les modes que vous choisissez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode plus d'une fois.
- La valeur de mana d'un sort avec l'impétuosité est uniquement déterminée par son coût de mana (dans le coin supérieur droit de la carte). Peu importe quels modes vous choisissez ou quels coûts supplémentaires vous payez, y compris les coûts supplémentaires imposés par d'autres effets.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution du sort.
- Si un sort avec l'impétuosité est copié, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de choisir de nouvelles cibles. Vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.
- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution d'un sort avec l'impétuosité, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec l'impétuosité « sans payer son coût de mana », vous devez quand même choisir au moins un mode et payer les coûts supplémentaires associés.

Regard plein d'étoiles

{X} {B} {B}

Rituel

Regardez le double de X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez X cartes parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Vous perdez X points de vie.

- Si votre bibliothèque contient moins du double de X cartes, vous regardez toute votre bibliothèque. Vous perdez quand même X points de vie.
- Si votre bibliothèque contient moins de X cartes, vous les mettez toutes dans votre main. Vous ne pouvez pas choisir de mettre l'une d'elles dans votre cimetière. Vous perdez quand même X points de vie.

Retour dans les rangs

{X} {W} {W}

Rituel

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

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

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Engager une créature dégagée qui attaque ou bloque pour convoquer un sort ne fait pas que cette créature arrête d'attaquer ou de bloquer.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature est engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Comme la convocation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.
- Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paie {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.
- Quand vous utilisez la convocation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez alors engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Retour dans les rangs et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3} {W} {W}. Si vous engagez une créature blanche et deux créatures rouges, vous devrez payer {1} {W}.

Révélation shamanique

{3} {G} {G}

Rituel

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Férocité — Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

- Après que vous piochez des cartes pendant la résolution de la Révélation shamanique, rien d'autre ne se passe avant que vous ne gagniez la quantité de points de vie appropriée. Notamment, les capacités qui se déclenchent quand vous piochez des cartes ne sont mises sur la pile qu'après que vous avez gagné des points de vie.
-

Rituel sacrificiel

{2} {B} {G}

Rituel

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Ajoutez {B} ou {G} pour chaque permanent détruit de cette manière.

- Vous pouvez choisir d'ajouter {B} ou {G} pour chaque permanent détruit. Vous n'êtes pas limité à une seule couleur.
-

Traitement royal

{G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de rôle Royal attaché à cette créature. *(Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a parade {1}.)*

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

Triomphe des hordes

{2} {G} {G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection. *(Les créatures avec l'infection infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)*

- Les blessures qu'une créature avec l'infection inflige ne font pas que des blessures soient marquées sur une créature ou qu'un joueur perde des points de vie. À la place, autant de marqueurs -1/-1 sont mis sur cette créature ou autant de marqueurs « poison » sont donnés à ce joueur. Les blessures infligées aux planeswalkers leur font quand même perdre autant de marqueurs « loyauté ».
- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état.
- L'effet de l'infection s'applique à toutes les blessures, pas seulement aux blessures de combat.
- Les marqueurs -1/-1 restent sur la créature indéfiniment. Ils ne sont pas retirés quand le tour se termine.
- Les blessures d'une source avec l'infection sont des blessures dans tous les cas de figure. Si la source avec l'infection a aussi le lien de vie, les blessures infligées par cette source font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur. Les blessures d'une source avec l'infection peuvent être prévenues ou redirigées. Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent si une source avec l'infection inflige des blessures, le cas échéant.
- Si des blessures d'une source avec l'infection qui devraient être infligées à un joueur sont prévenues, ce joueur ne reçoit pas de marqueurs « poison ». Si des blessures d'une source avec l'infection qui devraient être infligées à une créature sont prévenues, cette créature ne reçoit pas de marqueurs -1/-1.
- Plusieurs occurrences d'infection sont redondantes.

Variolle

{B} {B}

Rituel

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défausse d'une carte, sacrifie une créature de son choix, puis sacrifie un terrain de son choix.

- Au moment où la Variolle se résout, chaque joueur perd d'abord 1 point de vie en même temps. Ensuite, chaque joueur choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis toutes les cartes sont défaussées en même temps. Puis, en commençant par le joueur dont c'est le tour et en suivant l'ordre du tour, chaque joueur choisit une créature, en connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures sont sacrifiées en même temps. Enfin, répétez ce processus pour les terrains.
- Toute capacité qui se déclenche pendant que la Variolle se résout attend d'être mise sur la pile jusqu'à ce que la Variolle ait fini de se résoudre.
- Toute capacité des terrains sacrifiés peut être modifiée ou se déclencher au moment où les créatures sont sacrifiées ou que les cartes sont défaussées. Les capacités des créatures ne peuvent pas être modifiées ou se déclencher au moment où les terrains sont sacrifiés, mais elles peuvent être modifiées ou se déclencher au moment où les cartes sont défaussées.

Vents d'abandon

{1}{W}

Rituel

Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

Surcharge {4}{W}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort avec la surcharge, ce sort a une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'a aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Voile de l'été

{G}

Éphémère

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

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

Volonté d'Akroma

{3} {W}

Éphémère

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol, la vigilance et la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie, l'indestructible et la protection contre chaque couleur jusqu'à la fin du tour.

- Même si la carte est nommée d'après un personnage spécifique, contrôler n'importe quel commandant satisfait sa condition.
- Il n'y a aucun bonus supplémentaire si vous contrôlez plus d'un commandant.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
- Une fois que vous avez choisi les deux modes du sort, peu importe que vous continuiez à contrôler ou non un commandant. C'est aussi vrai si vous ne contrôlez plus un commandant d'une manière quelconque au moment où vous finissez de lancer le sort.

Volonté de Jeska

{2} {R}

Rituel

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.
- Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

- Utilisez le nombre de cartes dans la main de l'adversaire ciblé au moment où la Volonté de Jeska se résout pour déterminer combien de {R} ajouter.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par le dernier mode de la Volonté de Jeska. Par exemple, si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Toute carte exilée que vous ne jouez pas reste exilée.
- Même si la carte est nommée d'après un personnage spécifique, contrôler n'importe quel commandant satisfait sa condition.
- Il n'y a aucun bonus supplémentaire si vous contrôlez plus d'un commandant.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.

- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
- Une fois que vous avez choisi les deux modes du sort, peu importe que vous continuiez à contrôler ou non un commandant. C'est aussi vrai si vous ne contrôlez plus un commandant d'une manière quelconque au moment où vous finissez de lancer le sort.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *LES SECRETS DE STRIXHAVEN* :

Adrix et Nev, jumemages

{2} {G} {U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/2

Parade {2}

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du jeton ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement d'Adrix et Nev. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants. De même, si un effet crée un jeton et met des marqueurs sur lui (comme un jeton Fractale), le jeton supplémentaire a aussi ces marqueurs.

Archéomancienne

{2} {U} {U}

Créature : humain et sorcier

1/2

Quand cette créature arrive, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un sort d'éphémère ou de rituel met l'Archéomancienne sur le champ de bataille, sa capacité peut cibler cette carte dans votre cimetière.

Archimage émérite

{2} {U} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Sorcellerie — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

- Chaque capacité de sorcellerie a un effet différent, même si toutes ont la même condition de déclenchement : « à chaque fois que vous lancez ou que vous copiez un sort d'éphémère ou de rituel ».
- Si un effet crée une copie d'un sort d'éphémère ou de rituel, ceci provoque également le déclenchement de la capacité de sorcellerie.

- Si un effet crée plusieurs copies d'un sort d'éphémère ou de rituel, les capacités de sorcellerie se déclenchent une fois pour chaque copie créée par l'effet.
- Certains effets vous instruisent de copier une carte d'éphémère ou de rituel dans une zone autre que la pile. Ces copies ne provoquent pas le déclenchement des capacités de sorcellerie. Cependant, de nombreux effets qui le font vous permettent également de lancer la copie, et lancer la copie provoque le déclenchement des capacités de sorcellerie.
- La capacité de l'Archimage émérite ne se déclenche pas quand la capacité déclenchée à retardement créée par un sort avec le paradigme crée des copies en exil au début de chacune de vos premières phases principales, et ne se déclenche pas non plus quand vous créez une copie d'un sort de préparation d'une créature en exil au moment où cette créature devient préparée. Cependant, la capacité de l'Archimage émérite se déclenche quand ces copies sont lancées depuis l'exil.

Bibliothèque de Leng

{1}

Artefact

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

Si un effet vous contraint à vous défausser d'une carte, défaussez-vous-en, mais vous pouvez la mettre au-dessus de votre bibliothèque à la place de la mettre dans votre cimetière.

- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de leur création. Par exemple, si vous mettez sur le champ de bataille une Profusion d'annulations (un enchantement qui dit que votre taille de main maximum est deux) et que vous mettez ensuite la Bibliothèque de Leng sur le champ de bataille, vous n'aurez pas de taille de main maximum. Cependant, si ces permanents arrivent dans l'ordre inverse, votre taille de main maximale sera deux.

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes dans votre main que vous avez piochées ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

- Vous effectuez toujours votre pioche normale avant cette capacité. La pioche normale a lieu avant que quoi que ce soit ne soit mis sur la pile pendant l'étape de pioche d'un joueur.
- Si vous contrôlez d'autres capacités déclenchées qui vous permettent de piocher des cartes pendant votre étape de pioche, vous pouvez choisir d'ordonner la capacité de la Bibliothèque sylvestre avant ou après ces capacités. Les capacités déclenchées contrôlées par d'autres joueurs se résolvent avant les capacités déclenchées que vous contrôlez.
- Les cartes piochées avant la résolution de la capacité de la Bibliothèque sylvestre, y compris pendant votre entretien ou en réponse à la capacité déclenchée de la Bibliothèque sylvestre, peuvent être choisies pour être remises en utilisant cet effet. Le contrôleur de la Bibliothèque sylvestre est responsable de maintenir ces cartes reconnaissables dans sa main, par exemple en les séparant des cartes qui ont commencé le tour dans la main.

- Si vous contrôlez plus d'une Bibliothèque sylvestre, la capacité déclenchée de chacune se résout dans l'ordre. Vous ne pouvez pas piocher toutes les cartes en même temps puis les remettre toutes en même temps.
- Vous pouvez remettre zéro, une ou deux cartes.
- Si vous choisissez de piocher deux cartes, puis de remplacer au moins l'une de ces pioches par un autre effet, le reste de la capacité de la Bibliothèque sylvestre se produit toujours. Si vous n'avez en fait pioché qu'une seule carte ce tour-là, vous devez choisir cette carte et soit payer 4 points de vie soit la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Si vous n'avez en fait pioché aucune carte ce tour-là, le reste de la capacité n'a aucun effet.
- Il n'est pas possible d'agir entre le moment où les cartes sont piochées et celui où deux cartes sont choisies. Vous ne pouvez pas lancer les cartes que vous avez piochées pour éviter d'avoir deux cartes à choisir.

Codie, codex vociférateur

{3}

Créature-artefact légendaire : livre et construction

1/4

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de permanent.

{4}, {T} : Ajoutez {W} {U} {B} {R} {G}. Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort ce tour-ci, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez chaque autre carte exilée de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Livre est un type d'artefact, pas un type de créature. Il n'a pas de signification de règle intrinsèque.
- Un sort de permanent est un sort d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement ou de planeswalker. Vous pouvez quand même jouer des terrains et lancer des sorts d'éphémère et de rituel. D'autres effets peuvent quand même mettre des permanents sur le champ de bataille.
- Tant que vous contrôlez Codie (pour autant qu'on puisse réellement « contrôler » Codie), vous pouvez lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso qui est une face d'éphémère ou de rituel, même si l'autre face est une face de permanent.
- La capacité activée de Codie est une capacité de mana. Elle ne peut pas être contrecarrée et on ne peut pas y répondre, et vous pouvez l'activer pendant que vous lancez un sort. Si vous faites ainsi, ce sort est le « prochain sort » que vous lancez ce tour-ci.
- La capacité déclenchée à retardement créée par la deuxième capacité de Codie se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Cette capacité se résout même si le sort est contrecarré ou qu'il ne se résout pas autrement.
- Vous exiliez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.
- La dernière carte exilée n'est pas lancée immédiatement. Vous pouvez la lancer jusqu'à la fin du tour en cours. Si vous ne la lancez pas, cette carte reste en exil.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.

- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- La valeur de mana du sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Les types et la valeur de mana d'une carte recto-verso en exil sont déterminés par les caractéristiques de son recto. La valeur de mana d'une carte double est la valeur de mana totale des deux moitiés additionnées de la carte double.
- Si vous exilez toute votre bibliothèque sans exiler de carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure, vous remettez les cartes exilées dans un ordre aléatoire et elles deviennent à nouveau votre bibliothèque, ce qui met fin à l'effet. Vous ne continuez pas à exiler et à mélanger votre bibliothèque pour l'éternité.

Haruspex tyranide

{2} {B}

Créature : humain et sorcier

3/2

Mue {B}

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

- Une capacité de mue vous permet de lancer une carte face cachée en payant {3}. Elle vous permet aussi de retourner face visible le permanent face cachée à tout moment où vous avez la priorité en payant son coût de mue.
- Le sort face cachée n'a pas de coût de mana et a une valeur de mana de 0. Quand vous lancez un sort face cachée, mettez-le sur la pile face cachée pour qu'aucun autre joueur ne sache ce qu'il est, et payez {3} pour le lancer. C'est un coût alternatif.
- Le sort de créature est un sort de créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. La créature résultante est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Chacun d'eux est incolore et a une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au sort ou à la créature peuvent toujours lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'il ou elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'il ou elle a.
- À tout moment, vous pouvez regarder un sort ou un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les sorts ou les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse ou ne vous permette de le faire.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible la créature face cachée en révélant son coût de mue et en payant ce coût. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Seul un permanent face cachée peut être retourné face visible de cette manière. Un sort face cachée ne peut pas l'être.
- Si une créature face cachée perd ses capacités, elle ne peut pas être retournée face visible parce qu'elle n'aura plus de capacité de mue (ou de coût de mue) une fois face visible.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.

- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblait ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés au permanent, ne sont pas affectés, à moins que les nouvelles caractéristiques de l'objet changent la légalité de ces cibles ou attachements.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit engagé ou dégagé.
- Si un sort face cachée quitte la pile et va dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. De même, si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.

Mage ambisort

{1} {R} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand cette créature arrive, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La capacité déclenchée du Mage ambisort peut cibler (et copier) n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles. Qui le contrôle n'a pas d'importance.
- 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.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).

Mage de la bibliothèque
{G}{G}
Créature : humain et sorcier
1/1
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez exactement sept cartes en main.

- Une fois que vous avez activé la dernière capacité du Mage de la bibliothèque, peu importe si le nombre de cartes dans votre main change. La capacité se résoudra quand même normalement.

Mystique bruissant
{3}{U}
Créature : humain et sorcier
1/5
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN COMMANDER *LES SECRETS DE STRIXHAVEN* :

Algorithme d'extension
{X}{U}{U}
Rituel
Proliférez X fois. (*Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont au moins un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.

- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Lorsque vous proliférez plusieurs fois, les joueurs ne peuvent pas répondre entre la première fois et la deuxième fois que vous proliférez, et ainsi de suite.
- Si vous proliférez plusieurs fois, vous n'êtes pas forcé de choisir les mêmes joueurs et/ou permanents pour leur donner des marqueurs supplémentaires à chaque fois.

Archiviste de Forsapience

{1} {R} {W}

Créature : nain et artificier

3/2

Initiative

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes d'artefact et/ou de créature dans votre cimetière, cette créature devient préparée. *(Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.)*

//Prep//

Restauration de relique

{2} {R} {W}

Rituel

Exilez une carte d'artefact ou de créature ciblée de votre cimetière. Créez un jeton qui en est une copie.

- La dernière capacité de l'Archiviste de Forsapience vérifie au moment où elle devrait se déclencher s'il y a au moins trois cartes d'artefact et/ou de créature dans votre cimetière. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas au moins trois cartes d'artefact et/ou de créature dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Le jeton créé par la Restauration de relique copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Augusta, l'ordre rétabli

{2} {W}

Créature légendaire : esprit et conseiller

1/3

Vol, vigilance

À chaque fois qu'Augusta attaque, chaque joueur exile une carte depuis son cimetière. Quand au moins une carte non-terrain est exilée de cette manière, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

- Au moment où la dernière capacité d'Augusta se résout, le joueur dont c'est le tour choisit une carte à exiler de son cimetière, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, puis toutes les cartes choisies sont exilées en même temps. Chaque joueur connaîtra les choix faits par les joueurs avant lui.
 - Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité d'Augusta au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche à chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est exilée de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.
-

Avant-garde des tourmentés

{2}{W}

Créature : esprit et chevalier

2/2

Vol

Les esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. À chaque fois qu'un esprit que vous contrôlez arrive, vous pouvez payer {2}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- La deuxième capacité de l'Avant-garde des tourmentés compte chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement, même les fois où il a été contrecarré ou quand votre sort de commandant est encore sur la pile.
 - Si vous avez plus d'un commandant (probablement à cause d'une capacité de partenariat), la deuxième capacité de l'Avant-garde des tourmentés compte le nombre total de fois que vous avez lancé chacun de vos commandants depuis la zone de commandement.
-

Bibliothèque de treillis

{X}{G}{G}

Enchantement

Cet enchantement arrive avec X marqueurs « étude » sur lui.

Quand cet enchantement arrive et à chaque fois que vous lancez votre premier sort avec {X} dans son coût de mana à chaque tour, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs « étude » sur cet enchantement.

- Si vous avez lancé votre premier sort avec {X} dans son coût de mana pendant un tour avant que la Bibliothèque de treillis ne soit sur le champ de bataille (y compris la Bibliothèque de treillis elle-même), lancer un autre sort avec {X} dans son coût de mana plus tard pendant le tour ne déclenchera pas sa dernière capacité.
 - La dernière capacité de la Bibliothèque de treillis se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Brunemage mutilateur

{W}{B}

Créature : chien et psychagogue

2/2

Contact mortel

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Révision de vandale

{1}{W}{B}

Éphémère

Piochez deux cartes. Chaque joueur perd 2 points de vie.

- Le Brunemage mutilateur ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand un adversaire pioche sa deuxième carte pendant un tour, cette capacité se déclenche.
-

Chirographie intermédiaire

{1}{B}

Enchantement : classe

(*Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.*)

Quand cette classe arrive, créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

{1}{B} : Niveau 2

//Level_2//

À chaque fois que vous perdez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{2}{B} : Niveau 3

//Level_3//

Au début de chaque étape de fin, si une créature modifiée est morte sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

- La capacité de niveau 2 de la Chirographie intermédiaire ne se déclenche qu'une seule fois au premier événement vous faisant perdre des points de vie à chaque tour, quel que soit le nombre de points de vie que vous perdez.
- Si vous perdez des points de vie pendant un tour avant que la Chirographie intermédiaire n'ait sa capacité de niveau 2, cette capacité ne se déclenche pas ce tour même si vous perdez à nouveau des points de vie plus tard pendant le tour.
- La capacité de niveau 3 de la Chirographie intermédiaire vérifie au moment où votre étape de fin commence si des créatures modifiées sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir des créatures pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
- Une aura contrôlée par un autre joueur ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.

- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.

Compositeur de leitmotiv

{2} {U}

Créature : humain et barde

2/2

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

{2} {U} : Les créatures appelées Compositeur de leitmotiv ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

- La deuxième capacité du Compositeur de leitmotiv se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- Pour les sorts sur la pile avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
- La copie-jeton a la capacité du Compositeur de leitmotiv et peut créer des copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas le fait que le Compositeur de leitmotiv soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Dans le cas inhabituel où le Compositeur de leitmotiv devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que le Compositeur de leitmotiv copie.

Dæmogoth profanateur

{3} {B} {B}

Créature : démon

5/4

Menace

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 1 point de vie.

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La valeur de X est calculée au moment où la dernière capacité du Dæmogoth profanateur se résout.

Dina, concocteuse d'essence

{1}{B}{G}

Créature légendaire : dryade et druide

2/3

À chaque fois que vous sacrifiez une créature, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{2}, {T}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez X points de vie et vous mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature sacrifiée.

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Dynastorienne d'Eiganjo

{2}{W}

Créature : renard et conseiller

2/3

Vigilance

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort.*

Faire ainsi déprépare la créature.)

//Prep//

Réassortiment

{3}{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement de votre cimetière.

- Une fois que la dernière capacité de la Dynastorienne d'Eiganjo se déclenche, peu importe ce qui arrive aux créatures attaquantes en réponse.
 - Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
 - Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut pas enchanter un enchantement qui est aussi mis sur le champ de bataille avec le Réassortiment.
-

Esprit de résilience

{2} {R}

Créature : esprit et guerrier

2/2

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis vous pouvez faire que cette créature devienne une copie d'une carte d'artefact ou de créature parmi ces cartes jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la capacité de l'Esprit de résilience ne se déclenche qu'une seule fois.
- L'Esprit de résilience copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Quand l'Esprit de résilience devient une copie de la carte choisie, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.

Excava, émergence du passé

{2} {R} {W}

Créature légendaire : esprit et cheval

3/3

Vol, célérité

À chaque fois qu'Excava attaque, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une cible, carte d'artefact, de créature ou d'enchantement non-Aura avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, depuis votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle. C'est une créature 1/1 Esprit avec le vol en plus de ses autres types. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exiliez-la à la place.)*

- ERRATUM : Cette carte a été imprimée dans sa version française comme « À chaque fois qu'Excava attaque, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement non-Aura », avec le mot « carte » omis. La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
 - Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Une carte de créature-artefact ou une carte de créature-enchantement renvoyée de cette manière a une force et une endurance de base de 1/1.
 - Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas être attaché à quoi que ce soit. Vous pouvez activer sa capacité d'équipement, mais il ne deviendra pas attaché.
 - Si un autre effet fait qu'un des permanents renvoyés devient une créature et établit sa force et son endurance de base au moment où il le fait, cette créature aura cette force et cette endurance ; elle ne sera pas 1/1. Cependant, un véhicule renvoyé de cette manière restera 1/1 si vous le pilotez, et un vaisseau spatial renvoyé de cette manière restera 1/1 même si suffisamment de marqueurs « charge » sont placés sur lui pour qu'il devienne une créature.
-

Fatras, le protéiforme

{2} {U} {R}

Créature légendaire : élémental et loutre et changeforme

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, Fatras devient une copie de jusqu'à une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté qu'il a la myriade. *(À chaque fois qu'il attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer une copie jeton engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)*

- La capacité de Fatras se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- Tant que Fatras est une copie d'autre chose, il n'a pas sa propre capacité déclenchée. Cependant, si Fatras a toujours des capacités sur la pile qui attendent de se résoudre, elles le feront. (Il n'acquerra pas plusieurs occurrences de myriade de cette manière.)
- Hormis l'exception notée ici, Fatras copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée est un jeton, Fatras copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception indiquée.
- Si la créature copiée copie quelque chose d'autre, Fatras devient une copie de ce que cette créature copiait, avec l'exception indiquée.
- Quand Fatras devient une copie de la créature ciblée, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de Fatras essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Fatras n'aura pas la myriade.
- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait, au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait ou au protecteur de la bataille qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'attaque plus, elle fait référence au joueur concerné en fonction de ce que la créature a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé. S'il attaque un planeswalker, vous choisissez lequel. Vous ne pouvez pas faire que les jetons attaquent une bataille.
- Bien que les jetons arrivent attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les jetons créés par une même occurrence de myriade arrivent tous en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déagée, 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.

- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si une occurrence de myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

Geysier fumant

Terrain : île et montagne

(*{T}* : Ajoutez *{U}* ou *{R}*.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, le Geysier fumant a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis pyrogel (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Gorma, le gosier

{1}{B}{G}

Créature légendaire : parasite et grenouille

1/1

Lien de vie

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

Les créatures non-jeton que vous contrôlez arrivent avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elles pour chaque créature qui est morte sous votre contrôle ce tour-ci.

- Dans le cas où Gorma et au moins une autre créature arriveraient en même temps, ces créatures n'arrivent pas avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires, même si au moins une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci.
-

Héraut de l'entente

{3}{W}

Créature : griffon

2/2

Vol

Quand cette créature arrive, exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'aura parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'auras que vous contrôlez.

- Vous lancez le sort pendant que la deuxième capacité du Héraut de l'entente se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
 - Si l'aura exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - La valeur de X est calculée au moment où la dernière capacité du Héraut de l'entente se résout.
-

Immensité ombreuse

Terrain : plaine et marais

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Ce terrain arrive engagé.

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

Piochez une carte.)

- Contrairement à certains autres terrains doubles, l'Immensité ombreuse a deux types de terrain de base. Elle n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas la trouver, mais elle a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis luminombre (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
-

Impulsion coercitive

{2}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la

célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.

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

Infiniscope en cuivre

{4}

Artefact

{T} : Ajoutez {C} {C}. Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort avec {X} dans son coût de mana ce tour-ci, vous piochez une carte et vous gagnez la moitié de X points de vie, arrondie à l'unité inférieure.

- La valeur de X dans la capacité déclenchée à retardement créée par la capacité de l'Infiniscope en cuivre est la valeur de X du sort que vous avez lancé tel qu'il existe sur la pile quand cette capacité se résout. (D'ordinaire ce sera la même que la valeur choisie pour X quand le sort a été lancé.)
- La capacité déclenchée à retardement créée par la capacité de l'Infiniscope en cuivre se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre. Dans ce cas, utilisez la valeur de X au moment où ce sort a cessé d'exister sur la pile pour déterminer la valeur de X pour la capacité déclenchée à retardement.
- Vous ne gagnerez que la moitié de X points de vie quel que soit le nombre d'occurrences de {X} dans le coût de mana du sort que vous avez lancé.

Killian, mentor décisif

{1} {W} {B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

2/3

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive, engagez jusqu'à une créature ciblée et incitez-la. *(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

À chaque fois qu'au moins une créature qui est enchantée par une aura que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

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

Lande turbulente

Terrain : plaine et marais

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, la Lande turbulente a deux types de terrain de base. Elle n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas la trouver, mais elle a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis lumineux (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Limon cinétique

{X} {G}

Créature : limon

0/0

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Quand cette créature arrive, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement, avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Si X est supérieur ou égal à 5, vous piochez une carte. Si X est supérieur ou égal à 10, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre d'autres créatures ciblées.

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

Loyauté variable

{1} {B}

Enchantement : aura

Flash

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

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Au moment où la capacité déclenchée de duplication se résout, vous copiez la Loyauté variable pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication, même si le sort d'origine n'est plus sur la pile à ce moment-là (par exemple parce qu'il a été contrecarré).
- La capacité déclenchée de duplication qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si la capacité est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec la duplication n'affecte pas les copies.
- Les copies créées par la duplication sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Marchand de venin

{3} {B}

Créature : chat et psychagogue

1/1

Menace

Quand cette créature arrive, chaque joueur sacrifie une créature de son choix.

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Quand la deuxième capacité du Marchand de venin se résout, le joueur dont c'est le tour choisit en premier quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs. Ensuite, toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément par leurs contrôleurs.

Maremme turbulente

Terrain : marais et forêt

(*{T} : Ajoutez {B} ou {G}.*)

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, la Maremme turbulente a deux types de terrain de base. Elle n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas la

trouver, mais elle a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis nécrofleuret (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégageé.

Méditemage de Dirgur

{2} {U}

Créature : djinn et moine

1/4

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 depuis votre main, cette créature devient préparée.

//Prep//

Geyser cérébral

{X} {U} {U}

Rituel

Un joueur ciblé pioche X cartes.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la première capacité du Méditemage de Dirgur). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La dernière capacité du Méditemage de Dirgur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Mentalité de nexus

{3} {U}

Éphémère

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

- Déplacez tous les marqueurs d'un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez sur un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez.
- Retirez tous les marqueurs d'un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez. Piochez une carte pour chaque marqueur retiré de cette manière.

- Il n'y a aucun bonus supplémentaire si vous contrôlez plus d'un commandant.
- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.

- Une fois que vous avez choisi les deux modes du sort, peu importe que vous continuiez à contrôler ou non un commandant. C'est aussi vrai si vous ne contrôlez plus un commandant d'une manière quelconque au moment où vous finissez de lancer le sort.
- Pour déplacer un marqueur d'un permanent à un autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.

Moisson lugubre

{2} {B}

Rituel

Déluge de cimetièrre (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque permanent mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.*)

Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

- Le déluge de cimetièrre compte tous les permanents mis dans des cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci. Peu importe qui contrôlait ces permanents, qui les possède, ou s'ils étaient ou non des jetons.
- Les copies de la Moisson lugubre créées par sa capacité de déluge de cimetièrre sont créées sur la pile. Par conséquent, elles ne sont pas lancées et ne déclenchent pas les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme n'importe quel autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge de cimetièrre n'affecte pas les copies.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour chaque copie.

Nature turbulente

Terrain : forêt et île

(*{T}* : Ajoutez *{G}* ou *{U}*.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, la Nature turbulente a deux types de terrain de base. Elle n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas la trouver, mais elle a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis pâlevigne (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Nev, le doyen pragmatique
{2}{G}
Créature légendaire : ondin et sorcier
2/2

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles ont le piétinement.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort avec {X} dans son coût de mana à chaque tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur Nev.

- Si vous avez lancé votre premier sort avec {X} dans son coût de mana pendant un tour avant que Nev ne soit sur le champ de bataille, lancer un autre sort avec {X} dans son coût de mana plus tard pendant le tour ne déclenchera pas sa dernière capacité.

Obstruction du forum

{3}{W}{W}

Enchantement

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, attachée à ce jeton, jusqu'à une carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de l'Obstruction du forum au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche à chaque fois que vous créez le jeton spécifié de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Peintreciel inspiré

{U}{R}

Créature : lézard et sorcier

2/2

Vol

Quand cette créature arrive et à chaque fois qu'au moins un jeton de créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cette créature devient préparée. *(Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.)*

//Prep//

Don du maestro

{3}{U}{R}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Le jeton créé par le Don du maestro copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté.

- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait.
 - Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
-

Performance abstraite

{5}{U}

Rituel

Exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée, puis exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face visible. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre cimetière. Regardez les cartes de l'autre tas. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste dans votre main.

- Vous ne pouvez pas regarder les cartes du tas face cachée tant que vous n'êtes pas instruit de le faire ou qu'elles ne sont pas mises dans le cimetière (auquel cas elles deviendront face visible).
 - Vous choisissez quel adversaire choisit le tas pendant la résolution de la Performance abstraite.
 - Vous lancez le sort pendant que la Performance abstraite se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur ses types sont ignorées.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
 - Si vous avez moins de huit cartes dans votre bibliothèque, le deuxième tas sera plus petit que le premier. Si vous avez moins de cinq cartes dans votre bibliothèque, seul le tas face cachée contiendra des cartes, et le deuxième tas sera vide. Dans ce cas, votre adversaire choisira probablement de mettre le tas contenant des cartes dans votre cimetière.
-

Pianiste de Prismari

{1}{R}{R}

Créature : djinn et barde

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Élémental. Si la valeur de mana de ce sort est supérieure ou égale à 5, créez trois de ces jetons à la place.

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

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- Pour les sorts sur la pile avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.

Pic côtier

Terrain : île et montagne

({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

Ce terrain arrive engagé.

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

Piochez une carte.)

- Contrairement à certains autres terrains doubles, le Pic côtier a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis pyrogel.

Primo, l'illimité

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

Créature légendaire : fractale et loup

0/0

Piétinement

Primo arrive avec deux fois X marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez avec une force de base de 0 inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 sur lui égal au nombre de blessures infligées.

- Normalement, la force et l'endurance de base d'une créature sont la force et l'endurance imprimées sur la carte ou, pour un jeton, la force et l'endurance établies par l'effet qui l'a créé. Si un autre effet établit la force et l'endurance d'une créature à des nombres ou des valeurs spécifiques, celles-ci deviennent sa force et son endurance de base. Si un effet modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force et son endurance de base.
- Si une créature a une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force et son endurance, indiquée par un */* ou des symboles similaires dans l'encadré de force et d'endurance, cette capacité est prise en compte quand vous déterminez sa force et son endurance de base.
- Certaines créatures ont une force et une endurance de base de 0/0 et une capacité qui leur donne un bonus basé sur certains critères. Ce ne sont pas des capacités de définition de caractéristique et cette capacité ne modifie pas leur force et leur endurance de base.

Quintorius, chasseur d'histoire

{2} {R} {W}

Planeswalker légendaire : Quintorius

5

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

+1: Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes, puis meulez une carte.

-4: Les esprits que vous contrôlez acquièrent la double initiative et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Quintorius, chasseur d'histoire peut être votre commandant.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la première capacité de Quintorius ne se déclenche qu'une seule fois.

Reconstruction avancée

{3} {R}

Enchantement : classe

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Au début de votre première phase principale, meulez une carte, puis exilez une carte de votre cimetière au hasard.

Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

{1} {R} : Niveau 2

//Level_2//

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, cette classe inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{1} {R} : Niveau 3

//Level_3//

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {2} de moins à lancer.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
 - Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la capacité de niveau 2 de la Reconstruction avancée ne se déclenche qu'une seule fois.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la capacité de niveau 3 de la reconstruction avancée). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
-

Récupérateur de reliques

{1} {R}

Créature : esprit et singe

2/1

Initiative

Au début de chaque étape de fin, si une carte a quitté votre cimetière ce tour-ci, créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- La dernière capacité du Récupérateur de reliques vérifie au moment où votre étape de fin commence si des cartes ont quitté votre cimetière ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de retirer des cartes de votre cimetière pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
-

Rootha, maîtrise du moment

{2} {U} {R}

Créature légendaire : orque et ensorceleur

3/4

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, créez un jeton de créature X/X bleue et rouge Élémental avec le vol et la célérité, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci.

- La capacité de Rootha vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de lancer un sort d'éphémère ou de rituel pendant votre étape de début de combat à temps pour que la capacité se déclenche.
 - La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
 - Pour les sorts que vous lancez avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
-

Rôtisseuse d'Antrethorax

{4} {G}

Créature : troll et druide

3/3

Dévorement 1 (*Au moment où cette créature arrive, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive autant de marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Au début de votre étape de fin, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire et verte Parasite égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature. Ils ont « Quand ce jeton meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

- La Rôtisseuse d'Antrethorax ne peut pas dévorer des créatures qui arrivent en même temps qu'elle.

- Si la Rôtisseuse d'Antrethorax n'est plus sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur elle au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de jetons créer.

Sageflore de la Yavimaya

{2} {G}

Créature : dryade et druide

2/2

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si cette créature a une force supérieure ou égale à 7, la Sageflore de la Yavimaya devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort.*

Faire ainsi déprépare la créature.)

//Prep//

Transfert

{G} {G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, à tout moment où vous pourriez activer une capacité de mana, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, ajoutez {C}.

- Une fois que votre total de points de vie est 0, vous ne pouvez pas payer plus de points de vie, même si vous n'avez pas encore perdu la partie pour une raison quelconque.

Sanguiniste stensienne

{1} {B}

Créature : vampire et clerc

2/2

À chaque fois que vous attaquez, une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur pendant ce combat, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Exsanguination

{X} {B} {B}

Rituel

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

- Les joueurs peuvent perdre plus de points de vie qu'ils en ont. Par exemple, supposons que vous jouez une partie en multijoueurs durant laquelle un de vos adversaires a 3 points de vie et votre autre adversaire a 10 points de vie. Si vous lancez l'Exsanguination en choisissant que X soit 4, vos adversaires terminent respectivement à -1 point de vie et 6 points de vie. Vous gagnez 8 points de vie.
-

Sauveteuse de nuisibles

{2}{G}

Créature : dryade et druide

2/2

Au début de chaque entretien, si vous ne contrôlez pas de jeton de créature Parasite, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand ce jeton meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

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

- La première capacité de la Sauveteuse de nuisibles vérifie au moment où elle devrait se déclencher si vous contrôlez des jetons de créature Parasite. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous contrôlez des jetons de créature Parasite à ce moment, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Si vous contrôlez deux Sauveteuses de nuisibles et que vous devriez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Une troisième Sauveteuse de nuisibles vous fait gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la dernière capacité de la Sauveteuse de nuisibles ne se déclenche qu'une seule fois.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la dernière capacité de la Sauveteuse de nuisibles s'applique deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne s'applique qu'une seule fois.

Scriv, l'obligateur

{2}{W}{B}

Créature légendaire : encrelin et oiseau

2/3

Vol, contact mortel

À chaque fois que Scriv arrive ou attaque, créez un jeton d'enchantement blanc Aura appelé Contrat attaché à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Le jeton a enchanter : créature et « À chaque fois que la créature enchantée attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour si elle attaque un de vos adversaires. Sinon, son contrôleur perd 2 points de vie. »

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Scriv essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le jeton Contrat n'est pas créé.
 - Dans le rare cas où la créature ciblée est une cible légale au moment où la première capacité de Scriv se résout mais que la créature ciblée ne peut pas être légalement enchantée par le jeton Contrat, le jeton n'est pas créé du tout.
-

Sources turbulentes

Terrain : île et montagne

(*{T}* : Ajoutez *{U}* ou *{R}*.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, les Sources turbulentes ont deux types de terrain de base. Elles ne sont pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas les trouver, mais elles ont les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis pyrogel (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dé engagé.

Spiralomancienne chouetteline

{3}{U}

Créature : oiseau et sorcier

3/4

Vol, vigilance

À chaque fois que vous lancez votre premier sort avec *{X}* dans son coût de mana à chaque tour, vous pouvez le copier. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Si vous avez lancé votre premier sort avec *{X}* dans son coût de mana pendant un tour avant que la Spiralomancienne chouetteline ne soit sur le champ de bataille, lancer un autre sort avec *{X}* dans son coût de mana plus tard pendant le tour ne déclenchera pas sa dernière capacité.
- 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.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort est zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).

- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

Steppes éclipsées

Terrain : plaine et marais

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, les Steppes éclipsées ont deux types de terrain de base. Elles ne sont pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas les trouver, mais elles ont les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis luminombre (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Steppes turbulentes

Terrain : montagne et plaine

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Ce terrain arrive engagé à moins que vos adversaires ne contrôlent au moins huit terrains.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, les Steppes turbulentes ont deux types de terrain de base. Elles ne sont pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base ne peuvent pas les trouver, mais elles ont les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui du Lacis calmerage (inclus dans les decks Commander *Les secrets de Strixhaven*).
- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs terrains que vos adversaires contrôlent, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

Taureau renégat

{4} {R}

Créature : bovidé

0/5

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de ce sort.

À chaque fois que cette créature attaque, exilez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

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

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- Pour les sorts sur la pile avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
- Vous lancez la copie pendant que la dernière capacité du Taureau renégat se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.

Tempête fatidique

{2} {R}

Rituel

Dilemme du conseil — En commençant par vous, chaque joueur vote pour passé ou présent. Vous meulez une carte pour chaque vote pour passé, puis la Tempête fatidique inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale des cartes meulées de cette manière. Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque pour chaque vote pour présent. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer les cartes exilées.

- Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que les joueurs finissent de voter » se déclenchent une fois que tous les joueurs ont voté ou une fois que tous les votes secrets ont été révélés, mais elles ne vont pas sur la pile avant que le sort ou la capacité en cours ne finisse de se résoudre.
- Les votes sont annoncés dans l'ordre du tour, et chaque joueur connaît les votes des joueurs qui ont déjà voté.
- Chaque joueur doit voter pour l'une des options disponibles. Il ne peut pas s'abstenir.
- Aucun joueur ne vote jusqu'à ce que le sort ou la capacité se résolve. Les réponses à ce sort ou à cette capacité doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.
- Si une carte meulée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Tissesapience de Naktamon

{2} {R}

Créature : chacal et sorcier

3/3

Au début de votre entretien, si un joueur a une carte ou moins en main, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Roue de la fortune

{2} {R}

Rituel

Chaque joueur se défasse de sa main, puis pioche sept cartes.

- La capacité du Tissesapience de Naktamon vérifie au moment où elle devrait se déclencher s'il y a des joueurs avec une carte ou moins en main. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. S'il n'y a pas de joueurs avec une carte ou moins en main à ce moment, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Traquenuisible excentrique

{2} {B} {G}

Créature : troll et druide

5/5

Piétinement

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, cette créature devient préparée. (*Tant qu'elle est préparée, vous pouvez lancer une copie de son sort. Faire ainsi déprépare la créature.*)

//Prep//

Retournement de pierres

{B} {G}

Rituel

Pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand ce jeton meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

- La dernière capacité de la Traquenuisible excentrique vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous avez gagné des points de vie pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Il n'est pas possible de gagner des points de vie pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Volée ragevent

{8} {R} {R}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Pour chaque adversaire, créez deux jetons de créature 3/3 bleue et rouge Élémental avec le vol qui attaquent cet adversaire ce tour-ci si possible. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de la Volée ragevent). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si l'un des jetons Élémental est engagé ou affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas attaquer, il n'attaque pas.
- Chacun des jetons doit attaquer le joueur approprié si possible, pas un planeswalker que ce joueur contrôle ou une bataille qu'il protège.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer le joueur approprié, son contrôleur est libre de le faire attaquer n'importe quel autre joueur, planeswalker ou bataille ou de ne pas attaquer avec lui. S'il y a un coût associé avec le fait d'attaquer le joueur approprié, son contrôleur est libre de le faire attaquer n'importe quel autre joueur, planeswalker ou bataille ou de ne pas attaquer avec lui. Cependant, s'il y a un coût associé avec le fait de faire attaquer ce jeton en général, ce jeton doit attaquer le joueur approprié ou ne pas attaquer.

Zimone, analyste de l'infini

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

0/4

Le premier sort que vous lancez avec {X} dans son coût de mana à chaque tour coûte {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Zimone.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort avec {X} dans son coût de mana à chaque tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Zimone.

- Si vous avez lancé votre premier sort avec {X} dans son coût de mana pendant un tour avant que Zimone ne soit sur le champ de bataille, lancer un autre sort avec {X} dans son coût de mana plus tard pendant le tour ne déclenchera pas sa dernière capacité. Ce sort n'aura pas non plus la réduction de coût de la première capacité de Zimone.
- La dernière capacité de Zimone se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- Comme la dernière capacité de Zimone ne se déclenche pas tant que vous n'avez pas fini de lancer votre premier sort avec {X} dans son coût de mana à chaque tour, les marqueurs de cette capacité ne sont pas placés sur Zimone tant que le coût de ce sort n'a pas été déterminé. Les marqueurs mis sur Zimone en lançant votre premier sort avec {X} dans son coût de mana ne réduisent pas le coût de ce même sort.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Croisetonnerre, Bloomburrow, Mornebrune, Tarkir, Lorwyn et Strixhaven sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2026 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.