

Notes de publication La Guerre des Planeswalkers

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

Document modifié pour la dernière fois le 12 février 2019

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *La Guerre des Planeswalkers* contient 264 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 15 terrains de base) disponibles en boosters, plus 10 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *La Guerre des Planeswalkers* et 1 carte promotionnelle unique (disponible dans le cadre de la promotion en magasin Buy-a-Box *La Guerre des Planeswalkers*).

L'extension *La Guerre des Planeswalkers* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 3 mai 2019. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan*, *Dominaria*, *Édition de base 2019*, *Les guildes de Ravnica*, *L'allégeance de Ravnica* et *La Guerre des Planeswalkers*.

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

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

Thème majeur de l'extension : les planeswalkers

L'extension *La Guerre des Planeswalkers* regorge de combats entre les personnages les plus puissants et les plus emblématiques de *Magic*. Il y a plus de trente planeswalkers dans l'extension ! La plupart sont déjà connus, mais il y a également quelques nouveaux venus. Afin de refléter le nombre de personnages présents dans l'histoire, chaque

booster de *La Guerre des Planeswalkers* contiendra une carte de planeswalker. Les planeswalkers sont de toutes les raretés, sauf courante.

Cette extension explore également un nouvel espace de conception pour les cartes de planeswalker. En plus d'au moins une capacité de loyauté, chaque carte de planeswalker présente une capacité qui offre un moyen supplémentaire d'influer sur le champ de bataille sans affecter sa loyauté.

Ob Nixilis, perversi par la haine
{3} {B} {B}
Planeswalker légendaire : Nixilis
5
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, Ob Nixilis, perversi par la haine inflige 1 blessure à ce joueur.
-2 : Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur pioche deux cartes.

Les règles des cartes de planeswalker n'ont pas été modifiées pour cette extension.

- Un planeswalker arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs « loyauté » égal à sa loyauté de départ, indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Toute blessure infligée à un planeswalker lui fait perdre autant de marqueurs « loyauté ».
- Si la loyauté d'un planeswalker atteint 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire comme n'importe quelle créature avec une endurance de 0. Il est impossible de faire passer la loyauté d'un planeswalker à 0 et de le sacrifier ensuite pour un autre effet.
- Vous ne pouvez activer une capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant votre tour que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Pour ce faire, vous payez son coût de loyauté en ajoutant ou en retirant le nombre approprié de marqueurs « loyauté ».
- Si un planeswalker a une capacité statique ou déclenchée, cette capacité continue à s'appliquer même après que vous avez activé une capacité de loyauté de ce planeswalker.
- Quand votre sort de planeswalker se résout pendant votre tour, vous avez la priorité avant que tout autre joueur puisse lancer des sorts (y compris des sorts d'éphémère) ou activer des capacités. Si c'est votre phase principale et que la pile est vide, vous pouvez activer une capacité de l'un de vos planeswalkers avant que quiconque puisse essayer de le retirer du champ de bataille.
- Le moyen le plus facile de se débarrasser des planeswalkers est de les attaquer. Au moment où vous choisissez les créatures attaquantes, vous choisissez pour chacune de ces créatures si elle attaque le joueur défenseur ou l'un des planeswalkers que le joueur défenseur contrôle. Ce joueur peut bloquer des créatures attaquant ses planeswalkers avec les créatures qu'il contrôle. Toute créature non-bloquée attaquant un planeswalker inflige ses blessures de combat à ce planeswalker, et ce planeswalker n'inflige pas de blessure en retour.
- Certains sorts peuvent infliger des blessures directement aux planeswalkers. Ils peuvent dire spécifiquement qu'ils peuvent cibler un planeswalker ou infliger des blessures à un planeswalker, mais ils peuvent aussi dire qu'ils infligent des blessures à « n'importe quelle cible » ou quelque chose de similaire. L'expression « n'importe quelle cible » signifie « une créature ciblée, un planeswalker ciblé ou un joueur ciblé ».
- Les cartes de planeswalker ont des sous-types (tels que « Nixilis » ou « Jace ») auxquels d'autres cartes peuvent faire référence, mais ceux-ci n'ont aucune signification de règle. Par exemple, vous ne pouvez pas contrôler deux Ob Nixilis, perversi par la haine, car ce sont deux permanents légendaires soumis à la « règle de légende », mais vous pouvez contrôler un Ob Nixilis, perversi par la haine et un Ob Nixilis ravivé (de l'extension *La bataille de Zendikar*).

- Certaines cartes font référence à des « sorts de planeswalker ». De nombreuses cartes de l'extension *La Guerre des Planeswalkers* portent le nom d'un planeswalker (la Cruauté d'Ob Nixilis par exemple), mais ce ne sont pas des sorts de planeswalker. Un sort de planeswalker est un sort avec le type de carte planeswalker.

Nouvelle action mot-clé : Amasser

L'armée de morts-vivants de Nicol Bolas, la Horde de l'effroi, déferle sur Ravnica. *Amasser* est une nouvelle mécanique qui crée et fait grossir un jeton Zombie et Armée avec des marqueurs +1/+1 sur lui. D'autres sorts avec amasser rendent la horde encore plus redoutable !

Vizir du Scorpion

{2} {B}

Créature : zombie et sorcier

1/1

Quand le Vizir du Scorpion arrive sur le champ de bataille, amassez 1. (*Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

Les jetons Zombie que vous contrôlez ont le contact mortel.

Les règles officielles d'amasser sont les suivantes :

701.43. Amasser

701.43a « Amasser N » signifie « Si vous ne contrôlez pas de créature Armée, créez un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée. Choisissez une créature Armée que vous contrôlez. Mettez N marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

701.43b L'expression « le/la [sous-type] que vous avez amassé(e) » fait référence à la créature que vous avez choisie, qu'elle ait reçu ou non des marqueurs.

- Armée est un nouveau type de créature. Il est possible de contrôler une armée non-jeton (par exemple avec une créature ayant la capacité de changelin) et, grâce à des combinaisons d'autres cartes, il est possible de contrôler plusieurs jetons Armée. Quand vous avez pour instruction d'amasser, vous pouvez mettre des marqueurs +1/+1 sur n'importe laquelle de vos créatures Armée, et vous pouvez en choisir une différente à chaque fois.
- Si vous ne contrôlez pas d'armée, le jeton Zombie et Armée que vous créez arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille, comme celle du Mentor des humbles, voit le jeton arriver comme une créature 0/0 avant qu'il gagne des marqueurs +1/+1.
- Certains sorts qui amassent peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Vous n'amasserez pas.
- Certaines cartes qui vous instruisent d'amasser fournissent aussi des bonus aux « jetons Zombie ». Ils affectent tout jeton qui est un zombie, pas seulement un jeton Zombie et Armée que vous avez amassé.

Retour de capacité mot-clé : Proliférer

Proliférer revient pour donner un moyen de résister aux forces de Bolas. C'est une manière intéressante de faire augmenter la loyauté d'un planeswalker, et un moyen efficace d'atteindre rapidement ses capacités ultimes. Il y a également de nombreux marqueurs +1/+1 permettant de remplir le champ de bataille pour combattre les forces croissantes de Bolas, ou peut-être pour les rejoindre.

Plan litigieux

{1}{U}

Rituel

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

Piochez une carte.

Les règles de proliférer ont changé depuis la dernière apparition de proliférer dans le bloc *Les cicatrices de Mirrodin*. Selon les anciennes règles, si un joueur ou un permanent avait plusieurs sortes de marqueurs, vous pouviez donner un marqueur d'une seule de ces sortes à ce joueur ou ce permanent. Selon les nouvelles règles, vous donnez au joueur ou au permanent un marqueur de chacune de ces sortes.

- L'extension *La Guerre des Planeswalkers* n'inclut aucun moyen pour les joueurs d'avoir des marqueurs, mais certaines cartes d'autres extensions disent qu'un joueur « gagne » un marqueur d'une certaine sorte. Il faut noter que les emblèmes ne sont pas des marqueurs.
- Vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Les joueurs peuvent répondre au sort ou à la capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Si un sort ou une capacité met des marqueurs sur un joueur ou un permanent et vous instruit ensuite de proliférer, choisir ce joueur ou ce permanent donne un autre de ces marqueurs à ce joueur ou ce permanent.
- Mettre des marqueurs « loyauté » sur les planeswalkers ne provoque pas l'activation de leurs capacités de loyauté.
- Certains sorts qui prolifèrent peuvent requérir des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Vous ne proliférerez pas.

Retour de mécanique de jeu : Mana hybride

Les symboles de mana hybride représentent un coût qui peut être payé avec l'une ou l'autre des couleurs. Par exemple, {b/r} peut être payé au choix avec {B} ou {R}. C'est à la fois un symbole de mana noir et rouge.

Angrath, capitaine du chaos
{2} {b/r} {b/r}
Planeswalker légendaire : Angrath
5

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.
-2 : Amassez 2. (*Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

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

Cycle : Les Éternels-dieux

Les dieux des Épreuves du plan d'Amonkhet ont beaucoup changé depuis la dernière fois que nous les avons vus. Ces quatre dieux, ainsi que le Sanglier terrasseur de Ravnica, présentent une nouvelle approche de la résistance des divinités.

Oketra l'Éternelle-déesse
{3} {W} {W}
Créature légendaire : zombie et dieu
3/6
Double initiative
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 4/4 noire Zombie et Guerrier avec la vigilance.
Quand Oketra l'Éternelle-déesse meurt ou est mise en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez la mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- Si l'un de ces dieux quitte le cimetière ou l'exil pendant que sa dernière capacité est sur la pile, il reste dans sa nouvelle zone, même si cette zone est un cimetière ou l'exil.
- Si le propriétaire du dieu a deux cartes ou moins dans sa bibliothèque, le dieu est mis au-dessous de sa bibliothèque au moment où sa dernière capacité se résout.

- Si vous contrôlez le dieu d'un autre joueur quand il meurt, vous décidez si vous mettez cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire.
- Si un effet exile le dieu et le renvoie immédiatement sur le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche, mais elle n'a aucun effet. Cependant, si un effet l'exile et devait le renvoyer un peu plus tard sur le champ de bataille, la capacité du dieu peut renvoyer cette carte dans la bibliothèque de son propriétaire en premier. Si c'est le cas, l'effet qui l'a exilé ne le renverra pas plus tard.
- Dans une partie multijoueurs, si vous mettez le dieu d'un autre joueur sur le champ de bataille sous votre contrôle, il est exilé au moment où vous quittez la partie. Si vous étiez encore le contrôleur de ce dieu, vous contrôleriez sa capacité déclenchée, mais vous avez quitté la partie. Cette capacité ne se résout pas et la carte reste en exil. De même, si vous perdez la partie au moment même où le dieu d'un autre joueur que vous aviez mis sur le champ de bataille est détruit, il reste dans le cimetière de son propriétaire.
- Si l'un de ces dieux devait mourir et qu'il est votre commandant dans la variante Commander, vous pouvez le mettre dans la zone de commandement à la place. Si vous sauvez votre commandant de cette manière, il ne meurt pas et vous ne le mettez pas dans votre bibliothèque. C'est aussi vrai s'il devait être exilé.

Cycle : Triomphe des Sentinelles

Nous avons assisté à la terrible défaite des Sentinelles dans l'extension *L'Âge de la Destruction*, mais ici elles triomphent de l'adversité. Ce cycle de sorts est plus puissant si vous contrôlez un planeswalker du type approprié.

Triomphe de Jace
 {2} {U}
 Rituel
 Piochez deux cartes. Si vous contrôlez un planeswalker
 Jace, piochez trois cartes à la place.

- Le fait que vous contrôliez un planeswalker approprié est uniquement vérifié au moment où le sort se résout.
- Contrôler plus d'un planeswalker du type approprié ne donne pas plus d'avantages que le fait d'en contrôler un seul.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

À l'assaut de la citadelle
 {4} {G}
 Rituel
 Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, détruisez un artefact ou un enchantement ciblé que le joueur défenseur contrôle. »

- À l'assaut de la citadelle affecte uniquement les créatures qui sont sous votre contrôle au moment où ce sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+2 ou n'acquièrent pas la capacité déclenchée.
- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur du planeswalker est le joueur défenseur.

Agente de Manteaubrune

{1} {B}

Créature : humain et gredin

2/2

L'Agente de Manteaubrune ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 4.

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

Ajani au Grandcœur

{2} {G} {W}

Planeswalker légendaire : Ajani

5

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

+1 : Vous gagnez 3 points de vie.

-2 : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et un marqueur « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.

- Si un planeswalker que vous contrôlez est aussi une créature (probablement parce qu'il s'agit de Gideon), ce planeswalker reçoit un marqueur +1/+1 et un marqueur « loyauté » au moment où la dernière capacité d'Ajani se résout.
- Si Ajani est d'une manière quelconque une créature au moment où sa dernière capacité se résout, il gagne un marqueur +1/+1.

Anomalie englousorts

{2} {R}

Créature : anomalie

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Anomalie englousorts.

- La capacité de l'Anomalie englousorts se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1} {R}

Créature : zombie et sorcier

1/3

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

- La carte d'éphémère ou de rituel que vous ciblez doit avoir un coût converti de mana inférieur ou égal à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi immédiatement après l'attaque de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi. Toute autre capacité qui se déclenche quand des créatures que vous contrôlez attaquent ne sera pas encore résolue.
- Si l'Arcaniste de la Horde de l'effroi quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour vérifier si la carte est toujours une cible légale.
- Si vous lancez la carte, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type d'une carte sont ignorées, et le sort se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Récolte d'étincelle, 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.

Argousin à la runeloi

{W}

Créature : humain et soldat

1/2

{1}, {T} : Engagez la créature avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 2 ciblée.

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

Arlinn, voix de la meute

{4} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

7

Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

-2 : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

- Une créature qui est un loup ou un loup-garou arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 si elle devait autrement arriver sans marqueur +1/+1.
- Une créature qui est à la fois un loup et un loup-garou ne reçoit qu'un seul marqueur +1/+1 supplémentaire de la capacité d'Arlinn.
- Si Arlinn quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, probablement parce qu'elle n'avait que 2 marqueurs « loyauté » quand vous avez activé la capacité, le jeton Loup n'arrive pas sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1.

Arrivée des Éternels-dieux

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

Rituel

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Le joueur ciblé met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Amassez 4. *(Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)*

- Vous ne pouvez pas lancer l'Arrivée des Éternels-dieux sans cibler une créature et un joueur.
 - Si la créature ciblée a une endurance inférieure à 4, l'Arrivée des Éternels-dieux lui inflige quand même 4 blessures et vous gagnez 4 points de vie.
 - Si la créature ciblée n'est plus une cible légale au moment où le sort se résout mais que le joueur l'est toujours, aucune créature ne subit de blessure et vous ne gagnez aucun point de vie, mais le joueur ciblé déplace toujours les cartes du dessus de sa bibliothèque et vous amassez quand même 4.
 - Si le joueur ciblé n'est plus une cible légale au moment où le sort se résout mais que la créature l'est toujours, la créature subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie et vous amassez 4. Aucun joueur ne déplace de cartes de sa bibliothèque.
 - Si les deux cibles choisies ne sont plus des cibles légales au moment où le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Vous n'amassez pas 4.
 - Si la créature ciblée subit des blessures mortelles par l'Arrivée des Éternels-dieux, elle est toujours sur le champ de bataille quand vous gagnez des points de vie, quand le joueur déplace des cartes et quand vous amassez 4. Toute capacité qu'elle possède peut affecter ces actions et se déclencher grâce à elles.
 - Les capacités qui se déclenchent pendant que l'Arrivée des Éternels-dieux se résout ou qui se déclenchent au moment où la créature ciblée meurt sont toutes mises sur la pile après la fin de la résolution du sort et la mort de la créature ciblée (si elle a subi des blessures mortelles).
-

Ashiok, broyeur de rêves

{1} {u/b} {u/b}

Planeswalker légendaire : Ashiok

5

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

-1 : Le joueur ciblé met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

- Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent peuvent faire que d'autres joueurs cherchent dans leur bibliothèque, et les sorts et les capacités que vous contrôlez peuvent faire que vos adversaires cherchent dans leur bibliothèque.
- Si un effet indique « Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque... Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque » ou « Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque... mélangez ensuite votre bibliothèque. », vos adversaires ne peuvent pas choisir de chercher, alors ils ne mélangent pas.
- Si un effet indique « Cherchez dans votre bibliothèque... mélangez ensuite votre bibliothèque. », vos adversaires mélangent leur bibliothèque même s'ils ne peuvent pas chercher.
- Les effets qui instruisent vos adversaires de révéler ou regarder des cartes du dessus de leur bibliothèque fonctionnent toujours. Seuls les effets qui utilisent le mot « chercher » sont affectés.
- Si la dernière capacité d'Ashiok cible un adversaire, les cartes mises dans son cimetière seront parmi les cartes exilées par la capacité. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où les cartes sont mises dans un cimetière et celui où les cimetières de vos adversaires sont tous exilés.

Bataillon improvisé

{2} {W}

Créature : humain et soldat

3/2

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

- Le Bataillon improvisé et les autres créatures attaquantes ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur ou planeswalker.
- Une fois que la capacité du Bataillon improvisé s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.

Bestiarc de Vivien

{1} {G}

Artefact légendaire

{X}, {T}, défaissez-vous d'une carte : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

Bontu l'Éternelle-déesse

{3} {B} {B}

Créature légendaire : zombie et dieu

5/6

Menace

Quand Bontu l'Éternelle-déesse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre d'autres permanents, puis piochez autant de cartes.

Quand Bontu l'Éternelle-déesse meurt ou est mise en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez la mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- Au moment où la première capacité déclenchée de Bontu se résout, vous pouvez choisir de ne sacrifier aucun autre permanent.
- Si des capacités se déclenchent au moment où vous sacrifiez d'autres permanents, ces capacités ne sont mises sur la pile qu'après que vous avez pioché des cartes.
- Si une deuxième Bontu l'Éternelle-déesse arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous en mettez une dans votre cimetière avant de pouvoir la sacrifier pour la capacité déclenchée de la nouvelle Bontu.

Bouclier de lumière de Teyo

{2} {W}

Créature : illusion

0/3

Quand le Bouclier de lumière de Teyo arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Vous pouvez choisir le Bouclier de lumière de Teyo comme cible pour sa propre capacité.

Boucher de la Horde de l'effroi

{B} {R}

Créature : zombie et guerrier

1/1

Célérité

À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de l'effroi.

Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- L'existence du Boucher de la Horde de l'effroi au moment où il a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force au moment où sa dernière capacité se résout. Si sa force était inférieure ou égale à 0, la capacité se résout sans effet.
-

Bourgeonnement de mort

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

Éphémère

Détruisez la créature ciblée. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Bourgeonnement de mort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne cherchez pas de carte de terrain. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous cherchez.
-

Bravache de fer

{3}

Créature-artefact : golem

1/1

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

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

- Vous pouvez choisir le Bravache de fer comme cible pour sa propre capacité.
-

Canaliseuse de flux

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- La capacité de la Canaliséeuse de flux se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Célébration planaire

{5} {G} {G}

Rituel

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

- Créez un jeton de créature 2/2 Citoyen qui a toutes les couleurs.
 - Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
 - Proliférez.
 - Vous gagnez 4 points de vie.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions de la Célébration planaire dans l'ordre où elles sont écrites. Si un mode est choisi plus d'une fois, vous suivez les indications de ce mode autant de fois d'affilée.
 - Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - Si le deuxième mode est choisi au moins une fois, et que toutes les cartes de permanent ciblées sont des cibles illégales au moment où la Célébration planaire essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun des autres modes choisis ne fait effet. Si seulement certaines des cibles sont des cibles illégales mais qu'au moins une d'elles est toujours légale, vous faites quand même autant que possible et les cibles illégales ne sont pas affectées.

Cératok fulminant

{4} {G}

Créature : rhinocéros

4/5

Piétinement

Quand le Cératok fulminant arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Cératok fulminant n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas le piétinement.

Chandra, artisane de feu

{2} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

4

À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est retiré de Chandra, artisane de feu, elle inflige autant de blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

-7 : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

- La première capacité de Chandra se déclenche si elle perd de la loyauté en subissant des blessures, lors de l'activation de sa dernière capacité de loyauté, ou si un effet lui retire des marqueurs « loyauté ». Si un effet

fait simplement quitter le champ de bataille à Chandra, aucun marqueur ne lui a été retiré et sa capacité ne se déclenche pas.

- Si plusieurs créatures infligent des blessures de combat à Chandra en même temps, ces marqueurs sont tous retirés au même moment et sa première capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si tous les marqueurs « loyauté » de Chandra sont retirés, sa première capacité lui fait infliger des blessures même si elle a quitté le champ de bataille.
- Les capacités de loyauté de Chandra ne changent pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

Char de mizzium

{1} {R} {R}

Artefact : véhicule

3/2

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Char de mizzium devient une créature-artefact et gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- La capacité déclenchée du Char de mizzium se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La capacité déclenchée du Char de mizzium se déclenche même s'il est déjà une créature. Dans ce cas, il gagne un +1/+1 supplémentaire jusqu'à la fin du tour.

Citadelle de Bolas

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

Artefact légendaire

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

Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana à la place de son coût de mana.

{T}, sacrifiez dix permanents non-terrain : Chaque adversaire perd 10 points de vie.

- La Citadelle de Bolas vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le souhaitez (avec une restriction, voir plus bas), et ce même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre bibliothèque.
- Vous ne pouvez jouer une carte de terrain du dessus de votre bibliothèque que s'il vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Récolte d'étincelle, vous devez les payer pour lancer la carte.
- La Citadelle de Bolas peut être l'un des permanents que vous sacrifiez pour activer sa dernière capacité.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Citadelle de Bolas fait perdre 20 points de vie à l'équipe adverse.

Circonscription mobilisée

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : La Circonscription mobilisée devient une créature 3/3 Citoyen avec la vigilance jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire et chaque planeswalker légendaire que vous contrôlez.

- Si vous contrôlez au moins quatre permanents légendaires qui sont des créatures et/ou des planeswalkers, l'activation de la dernière capacité de la Circonscription mobilisée ne coûte aucun mana. Un planeswalker légendaire qui est aussi une créature ne réduit ce coût que de {1}.
 - Si la Circonscription mobilisée devient une créature au tour où elle arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec elle ou activer sa capacité de mana.
 - Une capacité qui transforme un terrain en créature définit aussi la force et l'endurance de cette créature. Si le terrain était déjà une créature (par exemple, s'il était la cible de l'Éveil de Vitu-Ghazi), ceci remplace l'effet précédent qui établissait sa force et son endurance. Les effets qui modifient sa force ou son endurance continuent à s'y appliquer quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance. Par exemple, si la Circonscription mobilisée a été changée en créature 0/0 avec neuf marqueurs +1/+1 sur elle, activer sa dernière capacité la transforme en une créature 12/12 Citoyen qui est toujours un terrain.
-

Combat singulier

{3} {W} {W}

Rituel

Chaque joueur choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts de créature ou de planeswalker jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Au moment où le Combat singulier se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, chaque créature et planeswalker non choisi est sacrifié au même moment.
- Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution du Combat singulier mais avant le début de votre tour suivant, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débiter. Il n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.

Commander la Horde de l'effroi

{4} {B} {B}

Rituel

Choisissez n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de planeswalker ciblées dans les cimetières.

Commander la Horde de l'effroi vous inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana total de ces cartes. Mettez-les sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Commander la Horde de l'effroi vous inflige des blessures avant que les cartes de créature et de planeswalker soient mises sur le champ de bataille, mais si cela porte votre total de points de vie à 0 ou moins, ces créatures et ces planeswalkers arrivent sur le champ de bataille avant que vous ne perdiez la partie. Toute capacité qu'ils ont qui se déclenche quand ils arrivent sur le champ de bataille ne se résout pas si vous perdez la partie, mais leurs capacités statiques (comme celles de l'Ange de platine) peuvent vous aider à survivre avec 0 point de vie ou moins.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- 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, les créatures et les planeswalkers que vous contrôliez grâce à l'effet de Commander la Horde de l'effroi sont exilés.

Compagnie de Gideon (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3} {W}

Créature : humain et soldat

3/3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Compagnie de Gideon.

{3} {W} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Gideon ciblé.

- La capacité de la Compagnie de Gideon se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Accueil d'Ajani ou de 2 de la Promotion de campagne.
- Si la Compagnie de Gideon subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement vous faisant gagner des points de vie distinct. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de la Compagnie de Gideon se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie représentent un événement unique et la capacité de la Compagnie de Gideon ne se déclenche qu'une seule fois.
- Mettre un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Gideon n'active pas ses capacités activées.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Conjurée d'Ugin

{X}

Créature : esprit et moine

0/0

La Conjurée d'Ugin arrive sur le champ de bataille avec

X marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à la Conjurée d'Ugin pendant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle, prévenez ces blessures et retirez autant de marqueurs +1/+1 de la Conjurée d'Ugin.

- Pour lancer la Conjurée d'Ugin, choisissez d'abord la valeur de X que vous souhaitez, puis appliquez toute augmentation de coût, et ensuite toute réduction de coût. Le nombre de marqueurs avec lequel elle arrive sur le champ de bataille peut être différent de la quantité de mana que vous payez si un effet (tel que celui d'Ugin, l'ineffable) vous fait payer une quantité de mana différente de {X}.
- Si la Conjurée d'Ugin devait subir plus de blessures qu'elle n'a de marqueurs, vous retirez tous les marqueurs +1/+1 qu'elle a sur elle et vous prévenez toutes ces blessures. Si un autre effet augmente son endurance, elle survit jusqu'à la prochaine fois qu'elle subit des blessures mortelles.

Course de Samut

{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

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

Coût de l'invasion

{2} {B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Amassez 1. (*Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

- Vous amassez 1 même si ce joueur n'a pas de carte non-terrain dont se défausser.
-

Cri de guerre de Gideon (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {W} {W}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Gideon, l'assermenté, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

- Vous pouvez lancer le Cri de guerre de Gideon pendant que vous ne contrôlez aucune créature. Vous cherchez quand même Gideon.
-

Cruauté d'Ob Nixilis

{2} {B}

Ephémère

La créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de remplacement de la Cruauté d'Ob Nixilis exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour une raison quelconque, pas seulement immédiatement après la résolution de la Cruauté d'Ob Nixilis.
-

Cyclope à la chaîne-fouet

{4} {R}

Créature : cyclope et guerrier

4/4

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

- Activer la capacité du Cyclope à la chaîne-fouet après qu'une créature a bloqué ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.
-

Davriel, ombremage rebelle

{2} {B}

Planeswalker légendaire : Davriel

3

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, Davriel, ombremage rebelle lui inflige 2 blessures.

-1 : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

- Si un adversaire a au moins deux cartes dans sa main au début de son entretien, la première capacité de Davriel ne se déclenche pas. Aucun joueur ne peut agir pendant un tour avant le début de l'entretien du tour. Comme l'étape d'entretien a lieu avant l'étape de pioche, ce joueur n'aura pas encore pioché une carte pour le tour.
- Si un adversaire a une carte ou moins dans sa main au moment où la première capacité de Davriel se déclenche, mais qu'il en a au moins deux au moment où cette capacité se résout, Davriel ne lui inflige pas de blessure.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Davriel se déclenche séparément pour chaque adversaire, le cas échéant, pendant l'entretien de l'équipe de ce joueur.

Début du dénouement

{4} {U} {U}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Piochez deux cartes, puis amassez X, X étant le nombre de cartes dans votre main. (*Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

- Vous piochez deux cartes et amassez X pendant que le Début du dénouement se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler le Début du dénouement. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le Début du dénouement n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.

Désinfection temporelle

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

Rituel

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

- Vous choisissez la créature à renvoyer dans la main de son propriétaire pendant la résolution de la Désinfection temporelle. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la créature à renvoyer, et celui où les autres créatures sont détruites.
 - Si vous ne contrôlez aucune créature, vous détruisez simplement toutes les créatures.
-

Diabie du carnage

{1} {B} {R}

Créature : diable

3/3

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diabie du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Vous contrôlez la capacité déclenchée du Diabie du carnage et choisissez la cible, peu importe qui a sacrifié le permanent.
- Si un permanent est sacrifié pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la capacité du Diabie du carnage se résout avant ce sort ou cette capacité. À l'inverse, si un permanent est sacrifié pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant que la capacité du Diabie du carnage soit mise sur la pile.
- Le Diabie du carnage lui-même ne permet pas à un joueur de sacrifier des permanents. Sa capacité se déclenche à chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent à cause d'un autre sort, d'une autre capacité ou qu'un coût instruit le joueur de le faire.
- Si vous sacrifiez le Diabie du carnage, sa capacité se déclenche.
- Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n'est pas sacrifié.

Dompteur de kronch

{1} {G}

Créature : humain et guerrier

2/1

Piétinement

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dompteur de kronch.

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

Domri, anarchiste de Bolas

{1} {R} {G}

Planeswalker légendaire : Domri

3

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

+1 : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés.

-2 : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Comme c'est une capacité de loyauté, la première capacité de loyauté de Domri n'est pas une capacité de mana. Elle ne peut être activée que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Après la résolution de la première capacité de loyauté de Domri, aucun sort de créature que vous lancez ne peut être contrecarré pendant ce tour, pas uniquement ceux pour lesquels vous dépensez le mana.
- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler un sort de créature que vous contrôlez après la résolution de la première capacité de loyauté de Domri. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort de créature n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.
- Si Domri quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, probablement parce qu'il n'avait que 2 marqueurs « loyauté » quand vous avez activé la capacité, la créature n'a pas +1/+0 de la capacité statique de Domri pendant qu'elle se bat.
- Si une des cibles est illégale au moment où la dernière capacité de Domri se résout, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

Doublure d'étincelles

{3} {U}

Créature : illusion

0/0

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire si ce permanent est légendaire.

- La Doublure d'étincelles copie exactement ce qui était imprimé sur le permanent d'origine (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dé engagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- La Doublure d'étincelles n'est pas légendaire si elle copie un permanent légendaire, et cette exception est copiable. Si quelque chose d'autre copie cette copie plus tard, la nouvelle copie ne sera pas non plus légendaire. Si vous contrôlez au moins deux permanents avec le même nom, mais qu'un seul est légendaire, la « règle de légende » ne s'applique pas.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

- Si le permanent choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si le permanent choisi est une autre Doublure d'étincelles), la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié.
- Si le permanent choisi est un jeton, la Doublure d'étincelles copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. La Doublure d'étincelles ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- Si elle copie un planeswalker, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille avec le nombre approprié de marqueurs « loyauté » imprimé sur la carte plus un. Si elle copie une créature, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle, en plus de tout marqueur qui sera mis sur elle par les capacités qu'elle a copiées et d'autres capacités d'autres objets.
- Si le permanent copié est affecté par un effet modificateur de type, la Doublure d'étincelles peut arriver sur le champ de bataille avec des types de permanent différents de ceux que le permanent copié a actuellement. Utilisez les caractéristiques de la Doublure d'étincelles au moment où elle arrive sur le champ de bataille, pas celles du permanent copié, pour déterminer si elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur supplémentaire sur elle. Notamment, si la Doublure d'étincelles copie un planeswalker Gideon qui est une créature parce que sa capacité de loyauté l'a fait devenir une créature planeswalker, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en tant que planeswalker non-créature et ne gagne pas de marqueur +1/+1. En revanche, si la Doublure d'étincelles copie Gideon Lamenoire pendant votre tour, la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en tant que créature planeswalker et gagne les deux sortes de marqueur.
- Si la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, elle ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir une créature ou un planeswalker qui est déjà sur le champ de bataille.

Dovin, autorité du contrôle

{2} {w/u}

Planeswalker légendaire : Dovin

5

Les sorts d'artefact, d'éphémère et de rituel que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

-1 : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

- La capacité de loyauté de Dovin peut cibler n'importe quel permanent qu'un adversaire contrôle, pas uniquement un qui peut infliger ou subir des blessures.
- Une fois que la capacité de loyauté de Dovin se résout, la prévention des blessures continue à s'appliquer même si Dovin quitte le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la dernière capacité de Dovin mais avant le début de votre prochain tour, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débuter. Il n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.

Drakôn de tonnerre

{3} {U}

Créature : élémental et drakôn

2/3

Vol

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Drakôn de tonnerre.

- La capacité du Drakôn de tonnerre ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. La capacité se résout avant la résolution du deuxième sort. Peu importe si le premier sort que vous avez lancé ce tour-là s'est résolu, a été contrecarré ou s'il est encore sur la pile.
- Le Drakôn de tonnerre doit être sur le champ de bataille pour que la capacité fonctionne. Notamment, la capacité ne se déclenche pas si le Drakôn de tonnerre est le deuxième sort que vous lancez pendant un tour.

Druidesse de clairpollen

{1} {G}

Créature : elfe et druide

1/1

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
 - Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)
- Vous pouvez choisir la Druidesse de clairpollen comme cible pour sa propre capacité.

Écraser la sédition

{3} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.

Amassez 2. (*Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

- Vous amassez 2 même si le contrôleur du sort paie {2}.

Électromancien cyclope

{4} {R}

Créature : cyclope et sorcier

4/2

Quand l'Électromancien cyclope arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- Le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière est uniquement compté au moment où la capacité de l'Électromancien cyclope se résout.
- Une carte double qui est à la fois un éphémère et un rituel n'est comptée qu'une seule fois par la capacité de l'Électromancien cyclope.

Embuscade de Domri

{R} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

- Vous ne pouvez pas lancer l'Embuscade de Domri à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature ou un planeswalker que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- Si l'une des cibles est illégale au moment où l'Embuscade de Domri essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'infligera pas de blessure.
- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où l'Embuscade de Domri essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que l'autre cible ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur sur la créature que vous contrôlez.

Émeutiers des Éboulis

{1} {R} {G}

Créature : humain et berserker

0/4

Célérité

À chaque fois que les Émeutiers des Éboulis attaquent, ils gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée des Émeutiers des Éboulis se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard dans le tour, et ce même si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change.
- Si les Émeutiers des Éboulis sont la seule créature que vous contrôlez au moment où leur capacité déclenchée se résout, X est égal à leur propre force. À moins qu'un autre effet ou un marqueur +1/+1 n'ait augmenté leur force à plus de 0, cela n'a aucun effet.

Équipe d'assaut gobelin

{3} {R}

Créature : gobelin et guerrier

4/1

Célérité

Quand l'Équipe d'assaut gobelin meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si l'Équipe d'assaut gobelin et une autre créature que vous contrôlez meurent en même temps (peut-être parce qu'elles ont toutes deux subies des blessures mortelles en combat), l'autre créature n'est pas sur le champ de bataille quand vous choisissez une cible pour la capacité de l'Équipe d'assaut gobelin. Cette créature ne peut pas être sauvée par le marqueur +1/+1 donné par l'Équipe d'assaut gobelin.

Éternel surveillant

{1} {B}

Créature : zombie

2/3

L'Éternel surveillant arrive sur le champ de bataille engagé.

À chaque fois que l'Éternel surveillant attaque, vous pouvez payer {2} {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne pouvez pas payer {2} {B} plus d'une fois chaque fois que la capacité de l'Éternel surveillant se résout.

Éveil de Vitu-Ghazi

{3} {G} {G}

Éphémère

Mettez neuf marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature légendaire 0/0

Élémental avec la célérité appelée Vitu-Ghazi. C'est toujours un terrain.

- L'Éveil de Vitu-Ghazi ne dégage pas le terrain qui devient une créature.
- Le terrain ciblé perd le nom qu'il avait, et son nom est simplement Vitu-Ghazi. Il garde les types et les capacités qu'il avait déjà.
- L'effet de l'Éveil de Vitu-Ghazi dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.

Fblthp, l'égaré

{1} {U}

Créature légendaire : homoncule

1/1

Quand Fblthp, l'égaré arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. S'il est arrivé ou qu'il a été lancé depuis votre bibliothèque, piochez deux cartes à la place. Quand Fblthp devient la cible d'un sort, mélangez Fblthp dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Il n'y a normalement aucun moyen de lancer Fblthp depuis votre bibliothèque ou de faire qu'il arrive sur le champ de bataille depuis votre bibliothèque. Vous devrez utiliser d'autres effets pour trouver Fblthp pour piocher la carte bonus.
- Si un effet exile Fblthp depuis votre bibliothèque et vous permet ensuite de lancer cette carte, elle est lancée depuis l'exil, pas depuis votre bibliothèque.

- La dernière capacité de Fblthp ne se déclenche que s'il est sur le champ de bataille quand il devient la cible.
- La dernière capacité de Fblthp se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si le sort qui cible Fblthp n'a pas d'autres cibles, il ne se résout pas (parce qu'il n'a plus de cible légale après que Fblthp s'est entièrement égaré dans votre bibliothèque).

Flambeau interplanétaire

Terrain

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.

Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

- La première capacité du Flambeau interplanétaire se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Les deux manas produits par la dernière capacité du Flambeau interplanétaire peuvent être dépensés pour le même sort de planeswalker, ou être chacun dépensé sur différents sorts de planeswalker.

Forme fantôme de Kaya

{B}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature ou un planeswalker que vous contrôlez

Quand le permanent enchanté meurt ou est mis en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Si un autre joueur acquiert le contrôle du permanent enchanté, la Forme fantôme de Kaya est mise dans votre cimetière.
- La Forme fantôme de Kaya peut enchanter un jeton, mais sa dernière capacité ne renvoie pas le jeton sur le champ de bataille.
- La Forme fantôme de Kaya est mise dans votre cimetière une fois que le permanent enchanté quitte le champ de bataille. Elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille avec ce permanent.
- Si un effet exile le permanent enchanté et le renvoie immédiatement sur le champ de bataille, la dernière capacité de la Forme fantôme de Kaya se déclenche, mais elle n'a aucun effet. Si un effet exile le permanent enchanté et devait le renvoyer plus tard sur le champ de bataille, la Forme fantôme de Kaya renvoie cette carte sur le champ de bataille et elle ne sera pas renvoyée plus tard.
- Si le permanent enchanté est mis dans un cimetière ou l'exil mais quitte cette zone avant la résolution de la dernière capacité de la Forme fantôme de Kaya, cette carte reste dans sa nouvelle zone, et ce même si cette zone est également un cimetière ou l'exil. Vous ne la renvoyez pas sur le champ de bataille.
- Si la Forme fantôme de Kaya et le permanent enchanté sont tous deux mis dans des cimetières et/ou exilés au même moment, le permanent enchanté est renvoyé sur le champ de bataille.

- Si la Forme fantôme de Kaya enchante un permanent que vous contrôlez mais ne possédez pas, ce permanent est renvoyé sur le champ de bataille sous votre contrôle quand il meurt ou qu'il est exilé. 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, toute créature que vous contrôliez grâce à l'effet de la Forme fantôme de Kaya est exilée.

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

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

Frère de bande d'Ajani

{1} {W}

Créature : chat et soldat

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

- La capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Accueil d'Ajani ou de 2 de la Promotion de campagne.
- Si le Frère de bande d'Ajani subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité du Frère de bande d'Ajani ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Fugue d'ombre de Davriel

{3} {B}

Rituel

Le joueur ciblé se défait de deux cartes et perd 2 points de vie.

- Le joueur ciblé perd 2 points de vie même s'il ne peut se défaiter que d'une carte ou d'aucune.

Gideon, l'assermenté (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {W} {W}

Planeswalker légendaire : Gideon

4

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures non-Gideon, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures.

+2 : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, l'assermenté devient une créature 5/5 blanche Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci. (*Il ne peut pas attaquer s'il a été lancé ce tour-ci.*)

-9 : Exilez Gideon, l'assermenté et chaque créature que vos adversaires contrôlent.

- Une créature non-Gideon est une créature qui n'est pas également un planeswalker Gideon. Par exemple, la Compagnie de Gideon est une créature non-Gideon.
 - Toute créature Gideon attaquante ne gagnera pas de marqueur +1/+1, mais tant qu'au moins deux créatures attaquantes ne sont pas Gideon, ces créatures attaquantes gagnent chacune un marqueur +1/+1.
 - La première capacité de loyauté de Gideon ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Gideon était déjà sur le champ de bataille ; il a simplement changé ses types.
 - Si Gideon devient une créature au tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser une de ses capacités {T} (s'il en acquiert).
 - La première capacité de loyauté de Gideon le fait devenir une créature avec le type de créature soldat. Il reste un planeswalker avec le type de planeswalker Gideon. (Il garde aussi tous les autres types ou sous-types de cartes qu'il pourrait avoir eus.) Chaque sous-type est en corrélation avec le type de carte approprié : planeswalker est seulement un type (pas un type de créature), et soldat est juste un type de créature (pas un type de planeswalker).
 - Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Gideon après que sa première capacité de loyauté s'est résolue, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus précisément, les blessures sont marquées sur Gideon (puisque'il est une créature), et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (puisque'il est un planeswalker). Bien qu'il soit aussi une créature, si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
 - Si Gideon a 9 marqueurs « loyauté » au moment où vous activez sa dernière capacité, il est mis dans votre cimetière et n'est pas exilé.
-

Gideon Lamenoire

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon

4

Tant que c'est votre tour, Gideon Lamenoire est une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

+1 : Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

-6 : Exilez le permanent non-terrain ciblé.

- Si un effet fait que Gideon perd toutes ses capacités pendant votre tour, il est toujours une créature Humain et Soldat et un planeswalker Gideon.
- Si un équipement devient attaché à Gideon pendant qu'il est une créature, il devient détaché pendant le prochain entretien qui n'est pas le vôtre. C'est aussi vrai pour toute aura qui devient attachée à Gideon et qui ne peut pas enchanter un planeswalker non-créature.
- Tout marqueur mis sur Gideon reste sur lui quand il n'est pas une créature, et ce même s'il n'a aucun effet sur un planeswalker non-créature.
- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Gideon pendant votre tour, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus précisément, les blessures sont marquées sur Gideon (puisqu'il est une créature), et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (puisqu'il est un planeswalker). Bien qu'il ait l'indestructible, si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Vous choisissez quelle capacité la créature ciblée acquiert au moment où la première capacité de loyauté de Gideon se résout, pas au moment où vous l'activez.

Grizzli de Vivien

{2}{G}

Créature : ours et esprit

2/3

{3}{G} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature ou de planeswalker, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

- La capacité du Grizzli de Vivien vous fait mettre la carte au-dessous de votre bibliothèque si vous ne la mettez pas dans votre main pour une raison quelconque, que ce ne soit pas une carte de créature ou de planeswalker ou que vous choisissiez de ne pas la mettre dans votre main.
-

Honorer le Dieu-Pharaon

{2} {R}

Rituel

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

Piochez deux cartes. Amassez 1. *(Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)*

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer Honorer le Dieu-Pharaon ; vous ne pouvez pas lancer le sort sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Huatli, le cœur du soleil

{2} {g/w}

Planeswalker légendaire : Huatli

7

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

-3 : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- La première capacité de Huatli ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, l'Embuscade de Domri ne fera pas qu'une créature inflige un nombre de blessures égal à son endurance.
- L'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est uniquement déterminée au moment où la capacité de loyauté de Huatli commence à se résoudre.

Hydre à bioessence

{3} {G} {U}

Créature : hydre et mutant

4/4

Piétinement

L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez.

À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence.

- Les capacités qui se déclenchent quand des marqueurs sont mis sur un permanent se déclenchent quand un permanent arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs et quand un joueur met des marqueurs sur un permanent.
- Si l'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille au même moment qu'un planeswalker que vous contrôlez, les marqueurs « loyauté » que ce planeswalker reçoit ne sont pas comptés pour déterminer le

nombre de marqueurs avec lequel l'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille, mais ils provoquent le déclenchement de sa dernière capacité.

Ilharg, le Sanglier terrasseur

{3} {R} {R}

Créature légendaire : sanglier et dieu

6/6

Piétinement

À chaque fois qu'Ilharg, le Sanglier terrasseur attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature, engagée et attaquante, depuis votre main.

Renvoyez cette créature dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

Quand Ilharg, le Sanglier terrasseur meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker la nouvelle créature attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui qu'Ilharg attaque.
 - Même si la nouvelle créature attaque, elle n'est jamais déclarée comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple, comme celles du Pégase fidèle ou du Bataillon improvisé).
 - Si la nouvelle créature quitte le champ de bataille avant l'étape de fin, probablement parce qu'elle est morte en combat, la carte reste dans sa zone actuelle. Elle n'est pas renvoyée dans votre main.
 - Si la nouvelle créature a une capacité qui se déclenche au début de l'étape de fin, cette capacité se déclenche et se résout même si la créature est renvoyée dans votre main pendant l'étape de fin avant que cette capacité ne se résolve.
-

Indolent d'Ashiok

{4} {U}

Créature : cauchemar

3/5

{3} {U} : L'Indolent d'Ashiok ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Une fois que cette créature a été bloquée, activer sa capacité ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.
-

Invasion de la cité

{1} {U} {R}

Rituel

Amassez X, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. *(Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)*

- L'Invasion de la cité est encore sur la pile pendant que vous comptez les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Il ne se compte pas lui-même.
- S'il n'y a aucune carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière, vous amassez 0. Si vous ne contrôlez pas d'armée, vous créez un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée qui mourra après la fin de la résolution de l'Invasion de la cité.
- Le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière est uniquement compté au moment où l'Invasion de la cité se résout.
- Une carte double qui est à la fois un éphémère et un rituel n'est comptée qu'une seule fois par l'Invasion de la cité.

Invasion de la Horde de l'effroi

{1} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez 1. *(Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)*

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La force du jeton Zombie n'est vérifiée qu'immédiatement après son attaque. Toute autre capacité qui se déclenche quand des créatures que vous contrôlez attaquent ne sera pas encore résolue.
- Si la force du jeton est modifiée plus tard dans le tour après son attaque, y compris pendant que la deuxième capacité de l'Invasion de la Horde de l'effroi est sur la pile, cela ne fait pas acquérir ou perdre le lien de vie au jeton.

Inversion de Narset

{U} {U}

Éphémère

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

- La capacité de l'Inversion de Narset peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.

- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Summum de la promesse), la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. L'Inversion de Narsset et la copie se résolvent avant le sort d'origine.
- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout donc pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
- Si une copie d'un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée puis cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état.

Inversion des rôles

{U} {U} {R}

Rituel

Échangez le contrôle de deux permanents ciblés qui partagent un type de permanent.

- Si l'un des permanents ciblés est une cible illégale quand l'Inversion des rôles se résout, l'échange n'aura pas lieu.
 - L'effet de l'Inversion des rôles dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si les permanents arrêtent de partager un type de permanent après que l'Inversion des rôles s'est résolue.
 - Vous n'êtes pas obligé de contrôler un des permanents ciblés.
 - Si le même joueur contrôle les deux permanents quand l'Inversion des rôles se résout, rien ne se passe.
 - Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
 - Les types de permanent sont les artefacts, les créatures, les enchantements, les planeswalkers et les terrains. Les super-types, tels que légendaire, ne sont pas des types de permanent. Par exemple, vous ne pouvez pas échanger le contrôle d'une créature légendaire avec un planeswalker légendaire.
-

Jace, porteur de mystères

{1} {U} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Jace

4

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

+1 : Le joueur ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Piochez une carte.

-8 : Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie.

- Si pour une raison quelconque vous ne pouvez pas gagner la partie (parce que votre adversaire contrôle un Ange de platine, par exemple), vous ne perdez pas en ayant voulu piocher une carte dans une bibliothèque ne contenant aucune carte. La pioche a quand même été remplacée.
- Si au moins deux joueurs contrôlent Jace, porteur de mystères et que chaque joueur a l'instruction de piocher un certain nombre de cartes, le joueur dont c'est le tour pioche en premier autant de cartes. Si cela fait que ce joueur gagne la partie à la place, la partie est immédiatement terminée. Si la partie n'est pas encore terminée, répétez ce processus pour chaque autre joueur dans l'ordre du tour.
- Si le joueur ciblé est une cible illégale quand la première capacité de loyauté de Jace essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
- Suivez les instructions dans l'ordre indiqué sur la première capacité de loyauté de Jace : si vous vous ciblez vous-même, vous mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis vous piochez une carte.
- Si votre bibliothèque contient moins de sept cartes pendant la résolution de la dernière capacité de Jace, et que Jace a déjà quitté le champ de bataille, vous piochez autant de cartes que vous pouvez puis vous gagnez la partie avant que les actions basées sur l'état ne vous fassent perdre la partie pour avoir essayé de piocher dans une bibliothèque vide.

Jace, stratège ésotérique (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Jace

4

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

+1 : Piochez une carte.

-7 : Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

- La première capacité de Jace ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que Jace ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée.
- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la première capacité de Jace se déclenche après que vous piochez la deuxième carte du tour quelle qu'elle soit (le cas échéant). Vous choisissez une cible pour la capacité après avoir pioché toutes les cartes.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

- Après la résolution de la dernière capacité de Jace, son effet s'applique même si Jace a quitté le champ de bataille.

Jaya, mage du feu vénérée

{4} {R}

Planeswalker légendaire : Jaya

5

Si une autre source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige autant de blessures plus 1 à ce permanent ou à ce joueur à la place.

-2 : Jaya, mage du feu vénérée inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La première capacité de Jaya ne fait pas que Jaya inflige des blessures ; elle affecte la quantité de blessures infligées par la source rouge initiale.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures que votre source rouge devait infliger, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Jaya ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées simultanément à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou simultanément à un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine avant d'ajouter 1. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 rouge avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite modifiés à 3 et 4, respectivement.

Karn, le grand créateur

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

5

Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à son coût converti de mana.

-2 : Vous pouvez choisir une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou en exil, révéler cette carte et la mettre dans votre main.

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle, comme l'équipement. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par Karn.
- La première capacité de Karn affecte uniquement les artefacts sur le champ de bataille. Les capacités activées qui fonctionnent dans d'autres zones peuvent toujours être activées.

- Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- La dernière capacité de Karn ne peut pas affecter une carte face cachée en exil, et ce même si vous savez que c'est une carte d'artefact.
- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Kasmina, mentor énigmatique

{3} {U}

Planeswalker légendaire : Kasmina

5

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent une créature ou un planeswalker que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

-2 : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Sorcier. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Pour déterminer le coût total d'un sort d'un adversaire qui cible une créature ou un planeswalker que vous contrôlez, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que ce joueur paie, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de l'effet de Kasmina), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Les sorts qui ciblent plus d'une créature et/ou d'un planeswalker que vous contrôlez ne coûtent que {2} de plus à lancer.
- Vous ne pouvez rien faire entre le moment où vous piochez une carte et celui où vous vous défaussez d'une carte, y compris lancer la carte que vous avez piochée.

Kaya, fléau des morts

{3} {w/b} {w/b} {w/b}

Planeswalker légendaire : Kaya

7

Vos adversaires et les permanents avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités que vous contrôlez comme s'ils n'avaient pas la défense talismanique.

-3 : Exilez la créature ciblée.

- Si un sort ou une capacité que vous contrôlez cible un adversaire avec la défense talismanique ou un permanent d'un adversaire avec la défense talismanique, et que Kaya quitte le champ de bataille pendant que ce sort ou cette capacité est sur la pile, ce joueur ou ce permanent devient une cible illégale pour ce sort ou cette capacité. Cela inclut la propre capacité de loyauté de Kaya.

Kefnet l'Éternel-dieu

{2} {U} {U}

Créature légendaire : zombie et dieu

4/5

Vol

Vous pouvez révéler la première carte que vous piochez à chaque tour au moment où vous la piochez. À chaque fois que vous révéléz une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, copiez cette carte et vous pouvez lancer la copie. Cette copie coûte {2} de moins à lancer.

Quand Kefnet l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- Il est important de révéler la première carte que vous piochez à chaque tour (ou de choisir de ne pas la révéler) avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main. Vous regardez la carte au moment où vous la piochez avant de choisir de la révéler ou non.
 - Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée si vous ne voulez pas la copier à ce moment-là.
 - Si vous révéléz une carte de cette manière, elle reste révélée jusqu'à la fin de la résolution de la capacité déclenchée de Kefnet.
 - Vous pouvez révéler et copier une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière durant 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 copiée avec la capacité de Kefnet.
 - Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.
 - Vous ne pouvez lancer la copie qu'au moment où la capacité déclenchée de Kefnet se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment-là (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), la copie cesse d'exister. Vous ne pouvez pas la lancer plus tard.
 - Vous pouvez lancer la copie pendant la résolution de la capacité déclenchée si c'est un rituel, sans vous préoccuper de qui c'est le tour ni de la phase actuelle.
 - Si la carte quitte votre main avant la résolution de la capacité déclenchée de Kefnet, vous la copiez en utilisant ses dernières informations connues.
 - La copie est créée et lancée depuis votre main.
 - 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 Kefnet). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - Si vous contrôlez plus d'un Kefnet l'Éternel-dieu d'une quelconque manière (peut-être grâce à une Doublure d'étincelles), vous pouvez révéler une carte que vous avez piochée pour n'importe quel nombre de leurs capacités. L'une après l'autre, chacune copie la carte si c'est un éphémère ou un rituel, et vous pouvez lancer chacune d'elles. Chaque copie se résout avant que vous ne puissiez lancer la suivante, et le coût de chaque copie n'est réduit que de {2}.
-

Kiora, mandeuse de b  h  moth
{2} {g/u}
Planeswalker l  gendaire : Kiora

7

   chaque fois qu'une cr  ature avec une force sup  rieure ou   gale    4 arrive sur le champ de bataille sous votre contr  le, piochez une carte.

-1 : D  gagez le permanent cibl  .

- La cr  ature qui arrive sur le champ de bataille doit avoir une force sup  rieure ou   gale    4 au moment o   elle arrive sur le champ de bataille sinon la premi  re capacit   de Kiora ne se d  clenche pas. Les capacit  s statiques qui augmentent ou abaissent la force d'une cr  ature sont prises en compte, ainsi que les marqueurs +1/+1 avec lesquels arrive la cr  ature. Cependant, vous ne pouvez pas faire arriver sur le champ de bataille une cr  ature avec une force inf  rieure ou   gale    3, augmenter sa force avec un sort, une capacit   activ  e ou une capacit   d  clench  e, et d  clencher la capacit   de Kiora.
- Si la force de la cr  ature qui arrive sur le champ de bataille devient inf  rieure ou   gale    3 apr  s qu'elle est arriv  e sur le champ de bataille, vous piochez quand m  me une carte.

Krenko, baron de la rue d'  tain
{2} {R}
Cr  ature l  gendaire : goblin

1/2

   chaque fois que Krenko, baron de la rue d'  tain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis cr  ez un nombre de jetons de cr  ature 1/1 rouge Gobelin   gal    la force de Krenko.

- Si Krenko quitte le champ de bataille apr  s le d  clenchement de sa capacit   mais avant sa r  solution, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur lui, mais vous utilisez sa force au moment o   il a cess   d'exister sur le champ de bataille pour d  terminer combien de jetons Gobelin cr  er.
- Les jetons cr   s par la capacit   d  clench  e de Krenko ne sont pas attaquants. Comme tous les attaquants sont choisis en m  me temps, un jeton cr    de cette mani  re ne peut pas attaquer, et ce m  me s'il acquiert la c  l  rit  .

Kronch enrag  
{2} {R}
Cr  ature : b  te
4/3

Le Kronch enrag   ne peut pas attaquer seul.

- Le Kronch enrag   peut uniquement   tre d  clar   comme attaquant si une autre cr  ature est d  clar  e comme attaquante en m  me temps. Une fois qu'il attaque, retirer l'autre cr  ature ne fait pas que le Kronch enrag   cesse d'attaquer.
- Si vous contr  lez plus d'une cr  ature qui ne peut pas attaquer seule, elles peuvent attaquer ensemble, m  me si aucune autre cr  ature n'attaque.
- Bien que le Kronch enrag   ne puisse pas attaquer seul, les autres cr  atures attaquantes ne sont pas oblig  es d'attaquer le m  me joueur ou planeswalker. Par exemple, le Kronch enrag   peut attaquer un adversaire et une autre cr  ature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contr  le.

- Si une créature qui ne peut pas attaquer seule doit aussi attaquer si possible, son contrôleur doit attaquer avec elle et une autre créature si possible.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le Kronch enragé peut attaquer en même temps qu'une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque.

La Massacreuse

{3} {B} {B}

Créature légendaire : humain et assassin

4/4

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

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

La Vagabonde

{3} {W}

Planeswalker légendaire

5

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez.

-2 : Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

- Si La Vagabonde devait subir des blessures non-combat mortelles en même temps que des blessures devaient vous être infligées à vous et/ou aux autres permanents que vous contrôlez, les blessures qui devaient vous être infligées à vous et/ou à vos autres permanents sont prévenues.

Légionnaire de la dixième circonscription

{R} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la

Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un

marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième

circonscription, puis regard 1.

- La capacité de la Légionnaire de la dixième circonscription se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Vous appliquez regard 1 même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille.

Le Sort ancestral

{B} {B}

Rituel

Détruisez n'importe quel nombre de planeswalkers

ciblés. Choisissez un planeswalker que vous contrôlez.

Mettez deux marqueurs « loyauté » sur lui pour chaque

planeswalker détruit de cette manière.

- Vous choisissez les planeswalkers ciblés à détruire au moment où vous lancez Le Sort ancestral, mais vous ne choisissez un planeswalker qui recevra les marqueurs « loyauté » qu'à sa résolution.
- Vous pouvez lancer Le Sort ancestral sans contrôler de planeswalker. Les planeswalkers ciblés seront toujours détruits. Vous pouvez aussi le lancer sans cibler de planeswalker si vous voulez vraiment le faire.

Lien d'abondance

{1} {G}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles

et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous

de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix. Vous

gagnez 3 points de vie.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
 - Vous gagnez 3 points de vie même si vous ne révélez pas de carte de permanent parmi les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
-

Lien de discipline

{4} {W}

Rituel

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez lancer le Lien de discipline même si vos adversaires ne contrôlent aucune créature ou si vous ne contrôlez aucune créature. Les créatures qui sont sur le champ de bataille sont affectées le cas échéant.

Lien de passion

{4} {R} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Le Lien de passion inflige 2 blessures à n'importe quelle autre cible.

- Si l'une des cibles devient illégale après le lancement du Lien de passion mais avant sa résolution, l'autre est toujours affectée, le cas échéant.
- Dans quelques rares cas, acquérir le contrôle de la créature ciblée peut faire que la deuxième cible devienne illégale. Tant que la deuxième cible est une cible légale au moment où le Lien de passion commence à se résoudre, avant que la créature ciblée ne change de contrôle, la deuxième cible subit des blessures.

Lien de perspicacité

{3} {U}

Rituel

Chaque joueur met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Renvoyez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel depuis votre cimetière dans votre main. Exilez le Lien de perspicacité.

- Le Lien de perspicacité ne cible pas les cartes pour les renvoyer dans votre main. Vous choisissez quelles cartes renvoyer au moment de sa résolution. Vous pouvez choisir jusqu'à deux cartes de votre cimetière à cet instant, y compris celles que vous venez de mettre dans votre cimetière avec le Lien de perspicacité.
- Vous pouvez renvoyer deux cartes d'éphémère, deux cartes de rituel, une de chaque, une seule carte d'éphémère ou de rituel, ou aucune carte.

Liliana, générale de la Horde de l'effroi

{4} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

6

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

+1 : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

-4 : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

-9 : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

- Si Liliana meurt en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- Si Liliana devient une créature et meurt d'une quelconque manière, sa première capacité se déclenche.
- Au moment où la deuxième capacité de loyauté de Liliana se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit deux créatures qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps. Si un joueur ne peut choisir qu'une seule créature, il le fait.
- Au moment où la dernière capacité de Liliana se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou l'adversaire dont ce serait le tour d'une manière quelconque) fait tous les choix imposés, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les permanents non choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.
- Les types de permanent sont les artefacts, les créatures, les enchantements, les planeswalkers et les terrains. Les super-types, tels que légendaire, ne sont pas des types de permanent.
- Pendant les choix pour la dernière capacité de Liliana, si un permanent a plus d'un type de permanent, il peut compter pour n'importe lequel d'entre eux. Par exemple, vous pourriez choisir une créature-artefact comme l'artefact que vous épargnez, une autre créature comme la créature, et une créature-enchantement comme l'enchantement. De même, vous pourriez choisir une créature-enchantement à la fois comme la créature et comme l'enchantement que vous épargnez, même si vous contrôlez une autre créature et/ou un autre enchantement.

Litholames de Nahiri

{1} {R}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour lui faire gagner +4/+0.

Livrer au mal

{2} {B}

Rituel

Choisissez jusqu'à quatre cartes ciblées dans votre cimetière. Si vous contrôlez un planeswalker Bolas, renvoyez ces cartes dans votre main. Sinon, un adversaire en choisit deux. Laissez les cartes choisies dans votre cimetière et mettez le reste dans votre main. Exilez Livrer au mal.

- Le fait que vous contrôliez un planeswalker Bolas est uniquement vérifié au moment où ce sort se résout.
- Si certaines des cibles choisies ne sont plus légales au moment où Livrer au mal se résout, un adversaire choisit parmi les cibles légales restantes. Si aucune cible n'est encore légale, le sort ne se résout pas. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire et il n'est pas exilé.
- Vous pouvez lancer Livrer au mal avec moins de quatre cibles. Cependant, si vous ne contrôlez pas de planeswalker Bolas au moment où Livrer au mal se résout, votre adversaire choisit deux des cartes que vous avez ciblées (ou une ou zéro si vous en avez choisies moins de deux) et le reste (le cas échéant) est mis dans votre main.

- Vous pouvez lancer Livrer au mal sans cible si vous le souhaitez. La carte est exilée et rien d'autre ne se passe.
- Vous choisissez un adversaire qui doit faire le choix final des cartes qui restent dans votre cimetière, mais tous les joueurs peuvent discuter et le conseiller sur son choix.

Loup d'Arlinn

{2} {G}

Créature : loup

3/2

Le Loup d'Arlinn ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

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

Martyr de la cause

{1} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

Quand le Martyr de la cause meurt, proliférez.

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

- Si une autre créature avec un marqueur +1/+1 sur elle subit des blessures mortelles en même temps que le Martyr de la cause, la capacité déclenchée ne peut pas proliférer un marqueur +1/+1 sur l'autre créature à temps pour la sauver.

Mépris selon le Tyran

{U} {B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez une créature ciblée dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.
- Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

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

Monstruosité dévorante

{2} {R}

Créature : monstruosité

2/2

Au moment où la Monstruosité dévorante arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures et/ou de planeswalkers. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Vous choisissez le nombre de créatures et de planeswalkers et lesquels sacrifier pour la capacité de la Monstruosité dévorante pendant qu'elle arrive sur le champ de bataille. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez les permanents à sacrifier et celui où la Monstruosité dévorante est sur le champ de bataille avec ces marqueurs.
- Si un des permanents sacrifiés a des capacités qui se déclenchent quand la Monstruosité dévorante arrive sur le champ de bataille (comme celle du Dompteur de kronch), ces capacités ne se déclenchent pas.
- Si la Monstruosité dévorante arrive d'une quelconque manière sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature ou un planeswalker, vous ne pouvez pas sacrifier cette créature ou ce planeswalker. Vous pouvez uniquement choisir des permanents qui sont déjà sur le champ de bataille.

Mowu, compagnon loyal

{3} {G}

Créature légendaire : chien de chasse

3/3

Piétinement, vigilance

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur Mowu, compagnon loyal, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur lui à la place.

- Comme l'effet de remplacement de Mowu n'affecte que Mowu, il s'applique si Mowu arrive d'une quelconque manière sur le champ de bataille avec au moins un marqueur +1/+1 sur lui et il donne à Mowu un marqueur +1/+1 supplémentaire.

Narset, déchireuse des voiles

{1} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Narset

5

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

-2 : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vos adversaires peuvent chacun piocher une carte au maximum pendant le tour de chaque joueur. Les cartes piochées plus tard pendant ce tour sont ignorées.
- Si un adversaire n'a pas pioché de carte pendant un tour, et qu'un sort ou une capacité lui demande de piocher plusieurs cartes, il pioche une carte. Cependant, si l'instruction de piocher plusieurs cartes est

optionnelle (par exemple, « Vous pouvez piocher deux cartes »), le joueur ne peut pas choisir de piocher une carte de cette manière, il ne pioche aucune carte.

- Narset « verra » les cartes piochées par les adversaires plus tôt pendant le tour où elle est arrivée sur le champ de bataille, et ce même si elle ne peut pas affecter les cartes piochées avant son arrivée sur le champ de bataille. Par exemple, si un adversaire pioche deux cartes, et qu'ensuite Narset arrive sur le champ de bataille, cet adversaire ne peut plus piocher de cartes ce tour-ci, mais les deux cartes piochées ne sont pas affectées.
- Les effets de remplacement (tels que celui de la Liche du Souterrègne ou la première capacité de Jace, porteur de mystères) ne peuvent pas être utilisés pour remplacer les pioches que Narset interdit. Cependant, si la première pioche d'un adversaire est remplacée (par la capacité de la Liche du Souterrègne, par exemple), cette première pioche ne s'est pas déroulée et Narset n'empêchera pas la prochaine pioche (qui peut également être remplacée par la capacité de la Liche du Souterrègne).

Neheb, champion de la Horde de l'effroi

{2} {R} {R}

Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier

5/4

Piétinement

À chaque fois que Neheb, champion de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes et ajoutez autant de {R}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- D'autres effets peuvent vous faire piocher plus ou moins de cartes que le nombre de cartes dont vous venez de vous défausser. Dans ces cas, la quantité de mana que vous ajoutez est égale au nombre de cartes dont vous vous êtes défaussé, pas au nombre de cartes que vous avez piochées.

Néoforme

{G} {U}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez votre bibliothèque.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans en sacrifier une, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent répondre à la Néoforme uniquement après qu'elle a été lancée et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.
- Si une créature ou une carte de créature de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

- Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement un coût converti de mana de 0.
- Une créature qui est mise sur le champ de bataille de cette manière arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 si elle devait autrement arriver sans marqueur +1/+1.

Nicol Bolas, Dragon-dieu

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

Planeswalker légendaire : Bolas

4

Nicol Bolas, Dragon-dieu a toutes les capacités de loyauté de tous les autres planeswalkers sur le champ de bataille.

+1 : Vous piochez une carte. Chaque adversaire exile une carte de sa main ou un permanent qu'il contrôle.

-3 : Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

-8 : Chaque adversaire qui ne contrôle pas une créature légendaire ou un planeswalker légendaire perd la partie.

- Nicol Bolas ne retire pas les capacités de loyauté des autres planeswalkers.
- Nicol Bolas n'acquiert pas les capacités statiques ou déclenchées des autres planeswalkers ou les capacités activées qu'ils peuvent avoir qui ne sont pas des capacités de loyauté.
- Bien que Nicol Bolas, Dragon-dieu puisse finir avec un nombre impressionnant de capacités de loyauté, vous ne pouvez en activer qu'une seule à chaque tour.
- Si une capacité de loyauté d'un planeswalker fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée en la nommant, traitez l'instance de cette capacité sur Nicol Bolas comme si elle faisait référence à Nicol Bolas, Dragon-dieu à la place. Par exemple, si Nahiri, orage de pierres est sur le champ de bataille, Nicol Bolas inflige des blessures si vous activez la capacité qu'il a acquise d'elle.
- Si une capacité d'un planeswalker exile des cartes et qu'une autre capacité de loyauté de ce planeswalker fait référence aux cartes exilées, ces capacités sont liées. Si Nicol Bolas acquiert les deux capacités, les occurrences qu'il a sont liées de la même manière. Les cartes exilées par toute autre capacité de Nicol Bolas (telles que sa première capacité de loyauté) ne sont pas vues par ces capacités liées.
- Si une capacité se déclenche au moment où vous piochez une carte pendant la résolution de la première capacité de loyauté de Nicol Bolas, ces capacités ne se résolvent pas avant que vos adversaires aient exilé une carte ou un permanent.
- Après que vous avez pioché une carte au moment où la première capacité de loyauté de Nicol Bolas se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou l'adversaire dont ce serait le tour d'une manière quelconque) choisit un permanent qu'il contrôle ou choisit une carte de sa main sans la révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Finalement, toutes les cartes choisies sont exilées simultanément.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, si un joueur d'une équipe perd la partie, la totalité de l'équipe perd la partie, et ce même si l'autre joueur contrôle une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Nissa

5

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

+1 : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible. » Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- L'effet de la première capacité de loyauté de Nissa dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.

Niv-Mizzet revenu à la vie

{W} {U} {B} {R} {G}

Créature légendaire : dragon et avatar

6/6

Vol

Quand Niv-Mizzet revenu à la vie arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque paire de couleurs, choisissez une carte qui a exactement ces couleurs parmi elles.

Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Une « paire de couleurs » est exactement deux couleurs. Il y a dix paires de couleurs dans *Magic* : blanc-bleu, blanc-noir, bleu-noir, bleu-rouge, noir-rouge, noir-vert, rouge-vert, rouge-blanc, vert-blanc et vert-bleu.
- Si les dix cartes du dessus de votre bibliothèque ne contiennent pas les dix paires de couleurs, vous choisissez autant de cartes que possible et vous les mettez dans votre main.

Nouveaux horizons

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand les Nouveaux horizons arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

- Vous pouvez lancer les Nouveaux horizons même si vous ne contrôlez aucune créature.

- Si le terrain que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où les Nouveaux horizons se résolvent, le sort dans sa totalité ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Ob Nixilis, perversi par la haine

{3} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Nixilis

5

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, Ob Nixilis, perversi par la haine inflige 1 blessure à ce joueur.

-2 : Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur pioche deux cartes.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité d'Ob Nixilis essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne pioche deux cartes. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur pioche deux cartes.
- Si Ob Nixilis quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, probablement parce qu'il n'avait que 2 marqueurs « loyauté » quand vous avez activé la capacité, sa première capacité n'existe pas pour se déclencher quand le contrôleur de la créature pioche deux cartes.

Officiante cruelle

{W} {B}

Créature : vampire

1/2

À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si l'Officiante cruelle meurt en même temps qu'au moins une autre créature et/ou planeswalker que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacun d'eux.
- Si un planeswalker qui est aussi une créature meurt, la capacité de l'Officiante cruelle ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Officiante cruelle fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

Ogre des tourelles

{3} {R}

Créature : ogre et guerrier

4/3

Portée

Quand l'Ogre des tourelles arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, l'Ogre des tourelles inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- Si vous ne contrôlez pas d'autre créature de force supérieure ou égale à 4 immédiatement après l'arrivée sur le champ de bataille de l'Ogre des tourelles, sa capacité ne se déclenche pas, et ce même si vous pouvez immédiatement augmenter la force d'une créature. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où la capacité se résout, rien ne se passe. Ces créatures ne doivent pas nécessairement être les mêmes.
- La capacité de l'Ogre des tourelles n'inflige pas plus de 2 blessures si vous contrôlez plus d'une autre créature de force supérieure ou égale à 4.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Ogre des tourelles fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Oketra l'Éternelle-déesse

{3} {W} {W}

Créature légendaire : zombie et dieu

3/6

Double initiative

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 4/4 noire Zombie et Guerrier avec la vigilance.

Quand Oketra l'Éternelle-déesse meurt ou est mise en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez la mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- La première capacité déclenchée d'Oketra se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Dans le format Commander, l'identité couleur d'un commandant n'est pas affectée par les mots de couleur (comme « noir ») apparaissant dans son texte. Si Oketra l'Éternelle-déesse est votre commandant, votre deck ne peut pas contenir de symboles de mana noir.

Opportuniste vampire

{1} {B}

Créature : vampire

2/1

{6} {B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

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

Paisseur arboricole

{G}

Créature : bête

0/3

Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

- L'effet du Paisseur arboricole ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Parhélion II

{6} {W} {W}

Artefact légendaire : véhicule

5/5

Vol, initiative, vigilance

À chaque fois que le Parhélion II attaque, créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance, attaquants.

Pilotage 4 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- Vous choisissez quels joueurs ou planeswalkers les deux jetons attaquent. Ils ne doivent pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker que le Parhélion II attaque, et ils peuvent chacun attaquer des joueurs et/ou des planeswalkers différents.
- Même si les jetons attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

Plaque d'armure en lazotèpe

{1} {U}

Éphémère

Amassez 1. (*Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (*Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

- Si vous créez un jeton Zombie et Armée quand la Plaque d'armure en lazotèpe vous instruit d'amasser 1, ce jeton acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.
- Vous amassez 1 et vous accordez la défense talismanique pendant la résolution de la Plaque d'armure en lazotèpe. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Ploiement d'éclair

{3} {R}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Remplacez la cible du sort ou de la capacité avec une cible unique ciblés.

- Une fois que vous annoncez que vous lancez le Ploiment d'éclair, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.
- Une fois que vous avez lancé le Ploiment d'éclair, perdre le contrôle de toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4 n'affecte pas le sort ou ne vous fait pas payer plus de mana.
- La cible unique que le sort ciblé ou la capacité ciblée cible ne doit pas nécessairement être une créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.
- Vous ne choisissez pas de nouvelle cible pour le sort ou la capacité avant la résolution du Ploiment d'éclair. Vous devez remplacer la cible si possible. Cependant, vous ne pouvez pas remplacer la cible par une cible illégale. S'il n'y a aucune cible légale à choisir, la cible n'est pas remplacée. Peu importe que la cible d'origine soit devenue illégale d'une manière quelconque.
- Si un sort ou une capacité cible plusieurs choses, vous ne pouvez pas le cibler avec le Ploiment d'éclair, et ce même si toutes ses cibles sauf une sont devenues illégales.
- Si un sort ou une capacité cible le même joueur ou le même objet plusieurs fois, vous ne pouvez pas le cibler avec le Ploiment d'éclair.

Plongeuse céleste ondine

{G} {U}

Créature : ondin et mutant

1/1

Vol

Quand la Plongeuse céleste ondine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{3} {G} {U} : Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Vous pouvez choisir la Plongeuse céleste ondine comme cible pour sa propre capacité.

Plongeon désespéré (*Deck de planeswalker uniquement*)

{1} {W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Plongeon désespéré essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.
- Une créature qui acquiert le vol après avoir été bloquée par une créature sans le vol ou la portée ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas devenir non-bloquée la créature qu'elle bloquait.

Plume, l'affranchie
{R} {W} {W}
Créature légendaire : ange
3/4
Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

- Si Plume est encore sur le champ de bataille au moment où vous finissez de lancer un sort d'éphémère ou de rituel qui cible au moins une créature que vous contrôlez, sa capacité se déclenche. L'effet de remplacement qui exile ce sort et la capacité déclenchée à retardement qui le renvoie dans votre main font tous deux effet même si Plume quitte le champ de bataille après que vous avez lancé le sort.
- Le sort peut avoir d'autres cibles en plus d'une créature que vous contrôlez.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez et qui cible votre créature ne se résout pas pour n'importe quelle raison (soit parce qu'un autre sort ou une capacité le contrecarre, soit parce que toutes ses cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre), il n'est pas exilé. Vous ne le renvoyez pas dans votre main.
- Si l'effet d'un sort d'éphémère ou de rituel vous instruit de l'exiler ou de le mettre autre part, il n'essaie pas d'être mis dans votre cimetière ou d'être exilé par l'effet de Plume, alors vous ne le renvoyez pas dans votre main.
- Si un autre effet de remplacement vous instruit d'exiler un sort d'éphémère ou de rituel, comme celui de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi ou le mot-clé flashback, vous pouvez choisir d'appliquer en premier l'effet de remplacement de Plume. Si vous faites ainsi, la capacité déclenchée à retardement de Plume renvoie cette carte dans votre main.
- Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel que vous ne possédez pas, il n'essaie pas d'être mis dans votre cimetière, alors vous ne l'exilez pas ou ne le renvoyez pas dans votre main avec l'effet de Plume.

Prix de la trahison
{B}
Rituel
Retirez jusqu'à cinq marqueurs de l'artefact ciblé, de la créature ciblée, du planeswalker ciblé ou de l'adversaire ciblé.

- Le Prix de la trahison n'a qu'une seule cible. Vous pouvez retirer différentes sortes de marqueur de cette cible unique, et vous pouvez également retirer plusieurs marqueurs de la même sorte de cette cible unique.
 - Les joueurs n'ont normalement pas de marqueur, mais certaines cartes d'autres extensions disent qu'un joueur « gagne » un marqueur d'une certaine sorte. Il faut noter que les emblèmes ne sont pas des marqueurs.
-

Projection de Jace (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {U} {U}

Créature : sorcier et illusion

2/2

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur la Projection de Jace.

{3} {U} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Jace ciblé.

- Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la capacité déclenchée de la Projection de Jace se déclenche autant de fois.
- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la capacité déclenchée de la Projection de Jace ne se déclenche pas.
- Mettre un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Jace n'active pas ses capacités activées.

Promotion de campagne

{1} {W}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. Cette créature acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Promotion de campagne essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.

Prophétesse brûlante

{1} {R}

Créature : humain et sorcier

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, la Prophétesse brûlante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour, puis regard 1.

- La capacité de la Prophétesse brûlante se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Pyrocœur

{1} {R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou un planeswalker.

Le Pyrocœur inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou un planeswalker pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans ce sacrifice, et vous ne pouvez pas sacrifier de permanents supplémentaires.

- Les joueurs peuvent répondre au Pyrocœur uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire le permanent que vous avez sacrifié pour vous empêcher de lancer ce sort.

Pyrohélice de Chandra

{1} {R}

Éphémère

La Pyrohélice de Chandra inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez la Pyrohélice de Chandra, et pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En d'autres termes, au moment où vous lancez la Pyrohélice de Chandra, vous choisissez de lui faire infliger 2 blessures à une seule cible, ou 1 blessure à chacune des deux cibles.
- Si la Pyrohélice de Chandra cible deux créatures et qu'une d'elles devient une cible illégale, la cible restante subit 1 blessure, pas 2.

Ral, conduit de l'orage

{2} {U} {R}

Planeswalker légendaire : Ral

4

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, Ral, conduit de l'orage inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

+2 : Regard 1.

-2 : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si un effet copie plusieurs fois un sort, comme le Summum de la promesse peut le faire, la première capacité de Ral se déclenche autant de fois.
- 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 créée par la dernière capacité de Ral a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort copié a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie créée par la dernière capacité de Ral. 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 pour la copie.
- Les copies créées par la dernière capacité de Ral 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.

Ralliement d'ailes

{1} {W}

Éphémère

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Le Ralliement d'ailes affecte uniquement les créatures qui sont sous votre contrôle au moment où il se résout. Les créatures qui acquièrent le vol plus tard pendant le tour ou celles que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+2.

Ravnica en guerre

{3} {W}

Rituel

Exilez tous les permanents multicolores.

- Un terrain n'a normalement aucune couleur, même s'il peut produire plusieurs couleurs de mana.

Récolte d'étincelle

{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3} {B}.

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou payer {3} {B} en plus pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans payer l'un de ces coûts, et vous ne pouvez pas non plus les payer plusieurs fois. Les joueurs peuvent répondre à la Récolte d'étincelle uniquement après qu'elle a été lancée et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour faire qu'il coûte plus de mana.

Rédemption réconfortante

{2} {R} {W}

Éphémère

Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes plus une. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la Rédemption réconfortante se résout, vous ne vous défaussez de rien et vous piochez une carte.
 - La quantité de points de vie que vous gagnez est déterminée après que vous avez pioché pendant la résolution de la Rédemption réconfortante. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où les cartes sont piochées et celui où vous gagnez des points de vie.
-

Regroupement

{2} {G}

Éphémère

Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez.

Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

- Si l'une des deux créatures ciblées que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Regroupement se résout, l'autre infligera toujours un nombre de blessures égal à sa force.
- Si la dernière créature ciblée est une cible illégale au moment où le Regroupement se résout, ou si les deux premières cibles sont des cibles illégales, aucune créature n'inflige ni ne subit des blessures.

Renverser la statue

{2} {W}

Éphémère

Engagez le permanent ciblé. Si c'est un artefact, détruisez-le.

Piochez une carte.

- Renverser la statue peut cibler n'importe quel permanent, même un qui est déjà engagé.
- Si Renverser la statue cible un artefact, cet artefact sera engagé s'il est dégagé, puis sera ensuite détruit. Toute capacité qu'il a qui peut se déclencher s'il devient engagé le fait, et elle se résout après la fin de la résolution de Renverser la statue.
- Si le permanent ciblé est une cible illégale quand Renverser la statue essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais n'est ni engagée ni détruite, vous piochez une carte.

Rhonas l'Éternel-dieu

{3} {G} {G}

Créature légendaire : zombie et dieu

5/5

Contact mortel

Quand Rhonas l'Éternel-dieu arrive sur le champ de bataille, doublez la force de chaque autre créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Quand Rhonas l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- La première capacité déclenchée de Rhonas n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'ont pas leur force doublée et n'acquièrent pas la vigilance.
 - Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer.
-

Roalesk, hybride du zénith

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

Créature légendaire : humain et mutant

4/5

Vol, piétinement

Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. *(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)*

- Vous proliférez deux fois pendant la résolution de la dernière capacité de Roalesk. Rien ne peut se passer entre les deux proliférations, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Si Roalesk devait mourir et qu'il est votre commandant dans la variante Commander, vous pouvez le mettre dans la zone de commandement à la place. Cependant, si vous sauvez Roalesk de cette manière, il ne meurt pas et vous ne proliférez pas.

Royaume carcéral

{2} {W}

Enchantement

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

- Vous appliquez quand même regard 1 si la première capacité du Royaume carcéral n'a aucune cible légale ou si la cible devient une cible illégale avant que la capacité ne se résolve.
 - Si le Royaume carcéral quitte le champ de bataille avant que sa première capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
 - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Ruse de Jace (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3} {U} {U}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, stratège ésotérique, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

- Vous pouvez lancer la Ruse de Jace sans choisir de créatures ciblées. Vous cherchez simplement Jace, stratège ésotérique. Cependant, si vous choisissez n'importe quelles cibles et qu'elles deviennent toutes illégales avant la résolution de la Ruse de Jace, le sort ne se résout pas et vous ne cherchez pas.

Sacrifice de Gideon

{W}

Éphémère

Choisissez une créature ou un planeswalker que vous contrôlez. Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées au permanent choisi à la place (*s'il est encore sur le champ de bataille*).

- Le Sacrifice de Gideon n'a aucun effet sur les blessures déjà infligées plus tôt dans le tour.
 - Si vous ne contrôlez aucune créature ou aucun planeswalker au moment où le Sacrifice de Gideon se résout, rien ne se passe. L'effet de redirection des blessures ne pourra être appliqué à aucun événement de blessures.
 - Si la créature ou le planeswalker choisi n'est pas sur le champ de bataille ou n'est pas une créature ou un planeswalker au moment où les blessures devraient être infligées, les blessures ne sont pas redirigées.
 - Il est possible de rediriger plus de blessures vers la créature choisie qu'elle n'a d'endurance ou vers le planeswalker choisi qu'il n'a de loyauté tant que ces blessures sont toutes infligées au même moment (comme c'est le cas pour les blessures de combat) ou sont toutes infligées pendant la résolution d'un seul sort ou d'une seule capacité.
 - Le Sacrifice de Gideon ne modifie pas la source des blessures, ni le fait que les blessures soient des blessures de combat.
 - Si vous lancez plus d'un Sacrifice de Gideon dans un même tour, toutes les blessures qui devraient vous être infligées à vous et/ou aux permanents que vous contrôlez au même moment sont infligées à l'un des permanents choisis de votre choix. Elles ne sont pas infligées à tous les permanents, et vous ne pouvez pas partager les blessures entre eux. La prochaine fois que des blessures devraient vous être infligées, vous pouvez choisir un autre de ces permanents qui subira ces blessures.
-

Saheeli, sublime artificière
{1} {u/r} {u/r}
Planeswalker légendaire : Saheeli

5

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

-2 : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'un autre artefact ciblé ou d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

- La première capacité de Saheeli se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La capacité de loyauté de Saheeli fait que l'artefact ciblé copie les valeurs imprimées sur le permanent ciblé, ainsi que tout effet de copie qui lui a été appliqué. Elle ne copie pas les marqueurs sur ce permanent ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, elle ne copie pas les effets qui ont fait que le permanent ciblé devient une créature.
- L'artefact ciblé est un artefact en plus de tous les autres types que la deuxième cible possède quels qu'ils soient, et cette exception est copiable. Si quelque chose d'autre copie l'artefact plus tard dans le tour, cette copie sera aussi un artefact.
- Si l'artefact ciblé copie un permanent qui copie quelque chose d'autre, il devient ce que cette cible copie.
- Si un effet commence à s'appliquer sur l'artefact ciblé avant qu'il ne devienne une copie d'un autre permanent, cet effet continue de s'appliquer.
- Si l'artefact ciblé devient une créature au tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} à moins qu'il ait la célérité.
- Si l'artefact ciblé n'est pas un équipement et devient une copie d'un équipement, il devient détaché quand il redevient un artefact non-équipement.
- Si l'artefact ciblé est un équipement attaché à une créature et qu'il devient une copie d'un permanent non-équipement, il devient détaché. S'il devient une copie d'un équipement, il reste attaché.

Salutation de Jaya
{1} {R}
Éphémère
La Salutation de Jaya inflige 3 blessures à une créature ciblée. Regard 1.

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

Salve aveuglante
{2} {R}
Éphémère
La Salve aveuglante inflige 1 blessure à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Piochez une carte.

- Lancer la Salve aveuglante après qu'une créature a bloqué ne retire pas la créature bloqueuse du combat à moins que les blessures infligées par la Salve aveuglante fassent mourir cette créature. Cela ne fera pas devenir non-bloquée la créature qu'elle bloquait, même si la créature bloqueuse meurt.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Salve aveuglante essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Samut, fracasseuse de tyran

{2} {r/g} {r/g}

Planeswalker légendaire : Samut

5

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

-1 : La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de loyauté de Samut essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Sans échappatoire

{2} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ou de planeswalker ciblé.

Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Regard 1.

- Un sort de créature ou de planeswalker qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour Sans échappatoire. Le sort n'est pas contrecarré quand Sans échappatoire se résout, mais vous appliquez regard 1 quand même.

Sarkhan l'Insoumis

{3} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

5

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

- Un planeswalker qui devient une créature à cause de la première capacité de loyauté de Sarkhan ne peut pas attaquer à moins que vous ne l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour.
- Une fois que la première capacité de loyauté de Sarkhan s'est résolue, chaque planeswalker que vous contrôlez (y compris Sarkhan) n'est plus un planeswalker pendant le reste du tour. Il ne perd plus de marqueurs « loyauté » ou de capacités, et vous pouvez toujours activer ses capacités de loyauté si vous ne

l'avez pas encore fait ce tour-ci. Il ne perd pas de marqueurs « loyauté » s'il subit des blessures pendant qu'il n'est pas un planeswalker.

Sergent loxodon

{3}{W}

Créature : éléphant et soldat

3/3

Vigilance

Quand le Sergent loxodon arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Sergent loxodon n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas la vigilance.
 - Acquérir la vigilance à tout moment après celui où vous choisissez d'attaquer avec une créature ne la fait pas devenir dégagée.
-

Serment de Kaya

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

Quand le Serment de Kaya arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire attaque un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature, le Serment de Kaya inflige 2 blessures à ce joueur et vous gagnez 2 points de vie.

- Si la cible est une cible illégale au moment où la première capacité du Serment de Kaya essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.
 - Si un adversaire attaque plus d'un planeswalker que vous contrôlez, la dernière capacité du Serment de Kaya se déclenche une fois pour chacun de ces planeswalkers attaqués.
-

Soif de Sorin

{B}{B}

Éphémère

La Soif de Sorin inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Soif de Sorin essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.
-

Sorin, seigneur de sang vengeur

{2} {W} {B}

Planeswalker légendaire : Sorin

4

Tant que c'est votre tour, les créatures et les planeswalkers que vous contrôlez ont le lien de vie.

+2 : Sorin, seigneur de sang vengeur inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

-X : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec un coût converti de mana de X ciblée. Cette créature est un vampire en plus de ses autres types.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature ou le même planeswalker sont redondantes.
- Si Sorin quitte le champ de bataille après que vous avez activé sa première capacité de loyauté pendant votre tour mais avant sa résolution, vous gagnez toujours 1 point de vie au moment où cette capacité inflige des blessures.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Sphinge de sauvetage

{2} {U} {U}

Créature : sphinx

3/2

Vol

Au moment où la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

- Vous choisissez de renvoyer un permanent non-terrain et lequel renvoyer pour la capacité de la Sphinge de sauvetage pendant qu'elle arrive sur le champ de bataille. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez le permanent à renvoyer et celui où la Sphinge de sauvetage est sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1.
- Si le permanent renvoyé avait une capacité qui aurait dû se déclencher quand la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille (comme celle du Dompteur de kronch), cette capacité ne se déclenche pas.
- Si la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, vous ne pouvez pas renvoyer ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir des permanents qui sont déjà sur le champ de bataille.

Statue du Dieu-Pharaon

{6}

Artefact légendaire

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de la première capacité de la Statue du Dieu-Pharaon), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Statue du Dieu-Pharaon fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Strix du front céleste

{1} {U}

Créature : oiseau

1/2

Vol

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

Strix du front céleste gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Strix du front céleste se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Soulèvement de la population

{2} {W}

Créature : humain

2/2

À chaque fois qu'une autre créature ou qu'un

planeswalker que vous contrôlez meurt, mettez un

marqueur +1/+1 sur le Soulèvement de la population.

- Si un planeswalker qui est aussi une créature meurt, la capacité du Soulèvement de la population ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si le Soulèvement de la population et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'ils ont subi des blessures mortelles au combat), le Soulèvement de la population n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui.

Storrev, liche des Devkarin

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

Créature légendaire : zombie et elfe et sorcier

5/4

Piétinement

À chaque fois que Storrev, liche des Devkarin inflige des

blessures de combat à un joueur ou un planeswalker,

renvoyez dans votre main une carte de créature ou de

planeswalker ciblée depuis votre cimetière qui n'y a pas

été mise pendant ce combat.

- Si Storrev meurt à cause de blessures de combat subies en même temps qu'elle inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, sa capacité se déclenche toujours.
- La capacité déclenchée de Storrev ne peut pas cibler une carte qui a été mise dans votre cimetière pendant cette phase de combat. Cela inclut les créatures et planeswalkers qui sont morts à cause des blessures de

combat, les créatures et planeswalkers qui sont morts pour n'importe quelle autre raison, et les cartes qui ont été mises là depuis n'importe quelle autre zone.

Summum de la destruction

{X} {G} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si une carte de créature de votre bibliothèque ou de votre cimetière inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Si X est supérieur ou égal à 10, la carte de créature que vous venez de mettre sur le champ de bataille gagne +X/+X et acquiert la célérité.
 - Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous révélez quelle carte de créature vous allez mettre sur le champ de bataille et celui où elle gagne +X/+X et acquiert la célérité si X est supérieur ou égal à 10. Toute capacité qui se déclenche au moment où elle arrive sur le champ de bataille est mise sur la pile après que vos créatures gagnent +X/+X et acquièrent la célérité.
 - Si vous ne trouvez pas de carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, les créatures que vous contrôlez gagnent toujours +X/+X et acquièrent toujours la célérité si X est supérieur ou égal à 10.
-

Summum de l'éternité

{X} {B} {B}

Rituel

Détruisez jusqu'à trois créatures ciblées d'endurance inférieure ou égale à X. Si X est supérieur ou égal à 10, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de votre cimetière.

- Le Summum de l'éternité peut cibler jusqu'à trois créatures qui ont chacune une endurance inférieure ou égale à X. Autrement dit, leur endurance totale n'a pas besoin d'être inférieure ou égale à X.
- Si certaines mais pas toutes les créatures ciblées que vous choisissez sont des cibles illégales au moment où le Summum de l'éternité se résout, les cibles légales sont toujours détruites, et si X est supérieur ou égal à 10, vous renvoyez toujours les cartes sur le champ de bataille.
- Si certaines ou toutes les cibles sont des cibles légales mais ne sont pas détruites, probablement parce qu'elles ont l'indestructible, vous renvoyez toujours les cartes sur le champ de bataille si X est supérieur ou égal à 10.
- Si vous ciblez une créature que vous possédez et que X est supérieur ou égal à 10, cette carte sera parmi celles renvoyées sur le champ de bataille.
- Toute capacité qui se déclenche quand les créatures ciblées meurent ou sont renvoyées sur le champ de bataille sera mise sur la pile après la résolution du Summum de l'éternité. Si c'est votre tour, les

déclenchements de votre adversaire se résolvent en premier, même si ses créatures sont mortes avant que les vôtres n'arrivent sur le champ de bataille.

- Vous pouvez lancer le Summum de l'éternité sans choisir de créatures ciblées. Si X est supérieur ou égal à 10, vous renvoyez simplement sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de votre cimetière. Cependant, si vous choisissez des cibles et que celles-ci deviennent toutes illégales avant que le sort n'essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et vous ne mettez pas de cartes sur le champ de bataille.

Summum de la promesse

{X} {R} {R}

Rituel

Vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et/ou jusqu'à une carte de rituel ciblée chacune avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X depuis votre cimetière sans payer leur coût de mana. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. Si X est supérieur ou égal à 10, copiez chacun de ces sorts deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Au moment où le Summum de la promesse se résout, vous lancez d'abord la carte d'éphémère ciblée et/ou la carte de rituel ciblée dans n'importe quel ordre. Ensuite, si X est supérieur ou égal à 10, vous copiez chacun de ces sorts deux fois et vous mettez les copies sur la pile dans l'ordre de votre choix. Les copies se résolvent avant les sorts d'origine.
 - Une carte double qui est une carte d'éphémère et de rituel peut être deux fois la cible du Summum de la promesse. Cependant, vous ne lancez cette carte qu'une seule fois, elle ne peut pas être lancée une deuxième fois.
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Récolte d'étincelle, vous devez les payer pour lancer la carte.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
 - Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. 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.
 - Les copies créées par le Summum de la promesse 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.
-

Suppression d'étincelle

{W}{B}

Éphémère

Exilez un permanent ciblé avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Surgissement de Ral

{2}{U}{R}

Éphémère

Le Surgissement de Ral inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Si le permanent ciblé ou le joueur ciblé est une cible illégale au moment où le Surgissement de Ral essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne regardez pas les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
- Si vous n'avez qu'une seule carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main. Vous ne perdez pas la partie si votre bibliothèque est vide tant que vous n'essayez pas de piocher dans votre bibliothèque.

Tamiyo, collectionneuse de récits

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo

5

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire vous défausser de cartes ou sacrifier de permanents.

+1 : Choisissez un nom de carte non-terrain, puis révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez toutes les cartes du nom choisi dans votre main et le reste dans votre cimetière.

-3 : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Au moment où un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle se résout, s'il devait vous forcer à sacrifier un permanent ou à vous défausser d'une carte, vous ne le faites pas. Cette partie de l'effet ne fait rien. Si ce sort ou cette capacité vous donne l'option de sacrifier un permanent ou de vous défausser d'une carte, vous ne pouvez pas prendre cette option.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle indique que quelque chose se passe à moins que vous ne sacrifiiez un permanent (comme le fait Mogis, dieu du Massacre) ou que vous ne vous défaussiez d'une carte (comme le fait le Douloureux dilemme), vous ne pouvez pas choisir de sacrifier ou de vous défausser. D'un autre côté, si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous instruit de sacrifier un permanent à moins que vous n'effectuiez une action (comme le fait la Vague meurtrière) ou de vous défausser d'une carte à moins que vous n'effectuiez une action, vous pouvez choisir de faire ou pas l'action. Si vous ne faites pas l'action, rien ne se passe, puisque le sort ou la capacité ne peut pas faire que vous sacrifiiez un permanent ou que vous vous défaussiez de cartes.

- La capacité de Tamiyo affecte les sacrifices, mais pas les autres moyens dont les permanents peuvent quitter le champ de bataille. Elle n'empêche pas une créature de mourir pour avoir subi des blessures mortelles ou pour avoir une endurance de 0, et elle n'empêche pas un permanent d'être mis dans le cimetière de son propriétaire à cause de la « règle de légende ». Aucune de ces choses n'est un sacrifice. Ce ne sont que les conséquences des règles du jeu.
- Si un sort ou une capacité que votre adversaire contrôle réduit la taille maximale de votre main, la première capacité de Tamiyo ne vous empêche pas de vous défausser de cartes quand les règles du jeu vous font vous défausser pendant votre étape de nettoyage.
- Si Tamiyo a 3 marqueurs « loyauté », vous ne pouvez pas activer sa dernière capacité pour la renvoyer dans votre main. Elle ne sera pas dans votre cimetière pendant que vous choisissez les cibles de sa capacité.

Téfeiri, effileur de temps

{1} {W} {U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

4

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

-3 : Renvoyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

- Si un effet permet à vos adversaires de lancer des sorts à tout moment où ils pourraient lancer un éphémère (par exemple, si votre adversaire contrôle aussi un Téfeiri, effileur de temps et active sa capacité de loyauté +1), la restriction de la première capacité de Téfeiri a la priorité sur cette autorisation.
- Vous pouvez activer la dernière capacité de Téfeiri sans choisir de cibles. Vous piochez simplement une carte. Cependant, si vous choisissez une cible et que le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Téfeiri essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Tezzeret, Maître du Pont (*Carte promotionnelle Buy-a-Box*)

{4} {U} {B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

5

Les sorts de créature et de planeswalker que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts. (*Ils coûtent {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

+2 : Tezzeret, Maître du Pont inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Vous gagnez X points de vie.

-3 : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

-8 : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact parmi elles.

- Affinité pour les artefacts signifie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez. »

- Tezzeret lui-même n'a pas l'affinité pour les artefacts.
- L'affinité ne modifie pas le coût converti de mana du sort. Cela modifie uniquement la quantité de mana que vous payez pour lancer le sort.
- L'affinité ne peut réduire que le mana générique du coût d'un sort. Cela ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré.
- La réduction de coût est établie avant que vous ne payiez tout coût pour le sort. Plus précisément, vous pouvez confirmer la réduction pour un artefact que vous contrôlez puis sacrifier ensuite cet artefact pour activer une capacité de mana.
- Si des coûts supplémentaires ou des augmentations de coût devaient s'appliquer à un sort avec l'affinité, appliquez-les avant d'appliquer toute réduction de coût.
- Si un sort a plusieurs occurrences de l'affinité, chacune s'applique.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de loyauté de Tezzeret fait perdre deux fois X points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez X points de vie.

Tibalt, instigateur élané

{2} {R}

Planeswalker légendaire : Tibalt

5

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

-2 : Créez un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec

« Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

- Les sorts et les capacités qui font que vos adversaires gagnent des points de vie se résolvent toujours pendant que Tibalt est sur le champ de bataille. Aucun adversaire ne gagne de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un adversaire à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel pendant que Tibalt est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.

Tolsimir, ami des loups

{2} {G} {G} {W}

Créature légendaire : elfe et éclaireur

3/3

Quand Tolsimir, ami des loups arrive sur le champ de bataille, créez Voja, ami des elfes, un jeton de créature légendaire 3/3 verte et blanche Loup.

À chaque fois qu'un loup arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie et cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si Tolsimir est déjà sur le champ de bataille quand sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, sa dernière capacité se déclenche au moment où Voja est créé.
- Vous pouvez mettre la dernière capacité de Tolsimir sur la pile sans choisir de cible. Vous gagnez simplement 3 points de vie. Cependant, si vous choisissez une cible et que le permanent ciblé est une cible

illégale au moment où la dernière capacité de Tolsimir essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie et aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

- Si le loup qui est arrivé sur le champ de bataille n'est plus sur le champ de bataille au moment où la dernière capacité de Tolsimir se résout, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures, mais vous gagnez 3 points de vie.
- Tolsimir, ami des loups a un nom différent de Tolsimir Sangdeloup (de l'extension *Ravnica: la Cité des Guildes*), et Voja, ami des elfes a un nom différent de Voja, le jeton créé par Tolsimir Sangdeloup. Comme la « règle de légende » ne s'intéresse qu'aux noms anglais exactement identiques, cela signifie que vous pouvez contrôler ces quatre créatures en même temps.

Tomik, avoquiste éminent

{W}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

Vol

Les terrains sur le champ de bataille et les cartes de terrain dans les cimetières ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Vos adversaires ne peuvent pas jouer de cartes de terrain depuis les cimetières.

- La capacité du milieu de Tomik est similaire à la défense talismanique, mais les effets qui interagissent avec la défense talismanique ne comptent pas ces terrains ou ces cartes de terrain comme ayant la défense talismanique.
- Les joueurs ne peuvent normalement pas jouer une carte de terrain depuis un cimetière. Si un joueur trouve un moyen de le faire, la dernière capacité de Tomik a la priorité sur cette autorisation.

Torsion temporelle de Téfeiri

{1}{U}

Éphémère

Exilez un permanent ciblé 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. Si elle arrive sur le champ de bataille comme une créature, elle arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- 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.
- Le permanent revient dégagé à moins qu'un autre effet ne le fasse arriver sur le champ de bataille engagé.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Pour déterminer si le permanent arrive sur le champ de bataille en tant que créature, prenez en considération tout effet qui modifie les caractéristiques de ce permanent une fois qu'il est sur le champ de bataille, y compris les propres capacités de ce permanent qui n'affectent que lui et les effets d'autres objets.

- Une créature qui est renvoyée sur le champ de bataille de cette manière arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 si elle devait autrement arriver sans marqueur +1/+1.

Tranchant sanguinolent

{1} {B} {B}

Rituel

Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Amassez 2. *(Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)*

- Vous pouvez lancer le Tranchant sanguinolent sans choisir de créature ciblée. Vous amassez 2 seulement. Cependant, si vous choisissez une cible et qu'elle devient illégale avant la résolution du Tranchant sanguinolent, le sort ne se résout pas et vous n'amassez pas.

Transmutation de Kasmina

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 1/1.

- La Transmutation de Kasmina remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer après que la Transmutation de Kasmina devient attachée à une créature remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux du Tranchant sanguinolent, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
- Si la créature affectée acquiert une capacité après que la Transmutation de Kasmina lui devient attachée, elle garde cette capacité.

Triomphe de Gideon

{1} {W}

Éphémère

L'adversaire ciblé sacrifie une créature qui a attaqué ou bloqué ce tour-ci. Si vous contrôlez un planeswalker Gideon, ce joueur sacrifie deux de ces créatures à la place.

- Le Triomphe de Gideon peut être lancé avant que les blessures de combat ne soient infligées. Dans ce cas, il peut être lancé avant ou après le choix des bloqueurs.
- Le Triomphe de Gideon peut être lancé après que les blessures de combat ont été infligées. Dans ce cas, le joueur ciblé choisit une ou deux créatures qui ont attaqué ou bloqué pendant ce tour et ont survécu aux blessures de combat.

- Une créature qui a été mise sur le champ de bataille attaquante n'a pas attaqué, elle ne peut donc pas être sacrifiée.
- Une créature qui a attaqué et a été retirée du combat (par exemple par les Tours d'Orazca) a quand même attaqué, par conséquent, elle peut être sacrifiée.
- Le Triomphe de Gideon cible le joueur, pas la ou les créatures à sacrifier. Une créature avec la défense talismanique peut être sacrifiée de cette manière.

Triomphe de Liliana

{1} {B}

Éphémère

Chaque adversaire sacrifie une créature. Si vous contrôlez un planeswalker Liliana, chaque adversaire se défausse aussi d'une carte.

- Vous pouvez lancer le Triomphe de Liliana même si certains ou tous vos adversaires ne seront pas en mesure de sacrifier une créature. Si vous contrôlez un planeswalker Liliana, ils se défaussent quand même d'une carte, et ce même s'ils n'ont pas pu sacrifier de créature.
- Au moment où le Triomphe de Liliana se résout, l'adversaire dont c'est le tour (ou si c'est votre tour, le prochain adversaire dans l'ordre du tour) choisit une créature à sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps. Ensuite, si vous contrôlez un planeswalker Liliana, dans le même ordre, chaque adversaire choisit une carte de sa main sans la révéler, et ces cartes sont défaussées en même temps.

Troll défieur

{4} {G}

Créature : troll

6/5

Chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

- La capacité du Troll défieur l'affecte tant que sa force reste supérieure ou égale à 4.
- Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 3 que vous contrôlez est devenue bloquée par au moins deux créatures, modifier sa force ne provoquera pas l'arrêt du blocage des créatures bloqueuses.
- Si une créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez a la menace, elle ne peut pas être bloquée par une seule créature et elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature. Elle ne peut donc pas être bloquée du tout.

Ugin, l'ineffable

{6}

Planeswalker légendaire : Ugin

4

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

-3 : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité d'Ugin). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort incolore dont le coût de mana est {2} ou {1} coûte {0} à lancer.
- Quand vous avez regardé une première fois la carte exilée face cachée, vous pouvez la regarder à nouveau à tout moment où vous le souhaitez. Si un autre joueur acquiert le contrôle du jeton Esprit, ce joueur ne peut pas regarder la carte exilée.
- Si l'esprit quitte le champ de bataille pour une raison quelconque, vous mettez la carte exilée dans votre main, et ce même si Ugin a quitté le champ de bataille avant que cela ne se passe.
- Si vous avez activé plusieurs fois la capacité d'Ugin, vous devez noter quelle carte exilée appartient à chaque jeton Esprit.
- Si un effet tel que celui de la Saison de dédoublement fait qu'Ugin crée deux jetons Esprit, vous n'exilez toujours qu'une carte de votre bibliothèque. Vous mettez cette carte dans votre main la première fois que l'un de ces jetons quitte le champ de bataille.
- Un terrain n'a normalement aucune couleur, même s'il peut produire une ou plusieurs couleurs de mana.

Victimes de la guerre

{2} {B} {B} {G} {G}

Rituel

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez l'artefact ciblé.
 - Détruisez la créature ciblée.
 - Détruisez l'enchantement ciblé.
 - Détruisez le terrain ciblé.
 - Détruisez le planeswalker ciblé.
- Vous pouvez choisir n'importe quel nombre de modes pour les Victimes de la guerre, mais vous ne pouvez pas en choisir un plus d'une fois.
 - Chaque permanent ciblé est détruit dans l'ordre spécifié. Les capacités qui se déclenchent quand un est détruit ne sont pas mises sur la pile avant la fin de la résolution des Victimes de la guerre.
-

Visée stable

{1} {G}

Éphémère

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +1/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

- La Visée stable peut cibler une créature qui est déjà dégagée. Elle gagne toujours +1/+4 et acquiert toujours la portée.

Visionnaire imprévisible

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

1/3

{1} {U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Vous ne pouvez rien faire entre le moment où vous piochez une carte et celui où vous vous défaussez d'une carte, y compris lancer la carte que vous avez piochée.

Vivien, championne des terres sauvages

{2} {G}

Planeswalker légendaire : Vivien

4

Vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash.

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée acquiert la vigilance et la portée.

-2 : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez-en une face cachée et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Tant qu'elle reste exilée, vous pouvez regarder cette carte et vous pouvez la lancer si c'est une carte de créature.

- Pendant la résolution de la dernière capacité de Vivien, vous devez exiler l'une des trois cartes, et ce même si aucune d'elles n'est une carte de créature. Vous pouvez regarder la carte exilée à tout moment, et ce même si ce n'est pas une carte de créature.
 - Vous devez suivre les permissions et les restrictions de temps applicables si vous voulez lancer la carte exilée. Cela signifie que si Vivien quitte le champ de bataille, vous ne pouvez pas lancer le sort de créature comme s'il avait le flash à moins qu'un autre effet ne vous permette de le faire.
 - Une fois que vous lancez la carte de créature, elle quitte l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer à nouveau si cette carte devient à nouveau exilée.
-

Zone de déflagration

Terrain

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{X}, {T} : Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

- Un coût d'activation de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Si vous voulez que X soit 3, vous payez {6} pour activer la capacité de la Zone de déflagration.
- Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement un coût converti de mana de 0.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Magic: The Gathering, Magic, La Guerre des Planeswalkers, Ixalan, Les combattants d'Ixalan, Dominaria, Les guildes de Ravnica, L'allégeance de Ravnica, La bataille de Zendikar, Les cicatrices de Mirrodin, Amonkhet, L'Âge de la Destruction, Ravnica: la Cité des Guildes et les Decks de planeswalker sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2019 Wizards.