

Notes de publication Dominaria

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

Document modifié pour la dernière fois le 31 janvier 2018

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

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 *Dominaria* contient 269 cartes (20 terrains de base, 101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares et 15 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 10 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *Dominaria* et 1 carte promotionnelle unique (disponible dans le cadre de la promotion en magasin Buy-a-Box *Dominaria*).

Magic Open House : 14-15 avril 2018
Week-end d'avant-première : 21-22 avril 2018
Draft Weekend : 28-29 avril 2018
Ligue Magic : à partir du 30 avril 2018
Standard Showdown : à partir du 6 mai 2018
Championnat du magasin : 30 juin-1er juillet 2018

L'extension *Dominaria* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 27 avril 2018. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Kaladesh*, *La révolte éthérique*, *Amonkhet*, *L'Âge de la Destruction*, *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan* et *Dominaria*. Les cartes des decks de bienvenue (et autres produits annexes) portant le code d'identification de l'extension W17 sont aussi autorisées en format Standard.

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

Cartes Élément de l'histoire de *Dominaria*

Il y a bon nombre de moments importants dans l'histoire de *Dominaria*, mais certains des plus cruciaux, surnommés « Éléments de l'histoire », sont représentés sur des cartes. Vous pouvez en savoir plus sur ces événements en lisant les nouvelles officielles de *Magic* sur **mtgstory.com**.

Élément de l'histoire 1 : Lien brisé

Élément de l'histoire 2 : Dernière séparation

Élément de l'histoire 3 : Règlement de comptes

Élément de l'histoire 4 : Entre les griffes de Bolas

Les cartes Élément de l'histoire de cette extension ont un symbole Planeswalker dans leur encadré de texte. L'icône n'a aucun effet sur le jeu. Les cartes imprimées indiquent aussi l'URL de **mtgstory.com** et un numéro indiquant la séquence des cartes dans l'histoire.

Nouvelle mécanique de jeu : cartes de saga

L'extension *Dominaria* introduit un nouveau type d'enchantement : les sagas. Chaque saga raconte l'histoire d'un événement clé du passé qui se déroule à chacun de vos tours.

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}

Enchantement : saga

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

I, II — Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

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

* Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, son contrôleur met un marqueur « sagesse » dessus. Au moment où votre première phase principale commence (immédiatement après votre étape de pioche), vous mettez un autre marqueur « sagesse » sur chaque saga que vous contrôlez. Mettre un marqueur « sagesse » sur une saga d'une de ces manières n'utilise pas la pile.

* Chaque symbole à gauche de l'encadré de texte d'une saga représente une *capacité de chapitre*. Un chapitre est une capacité déclenchée qui se déclenche quand un marqueur « sagesse » qui est mis sur une saga fait que le nombre de marqueurs « sagesse » sur la saga devient supérieur ou égal au numéro du chapitre de la capacité. Les capacités de chapitre sont mises sur la pile et il est possible d'y répondre.

* Une capacité de chapitre ne se déclenche pas si un marqueur « sagesse » est mis sur une saga qui avait déjà un nombre de marqueurs « sagesse » supérieur ou égal au numéro de ce chapitre. Par exemple, le troisième marqueur « sagesse » mis sur une saga déclenche la capacité du chapitre III, mais celles des chapitres I et II ne se déclenchent pas à nouveau.

* Une fois qu'une capacité de chapitre s'est déclenchée, la capacité sur la pile n'est pas affectée par le fait que la saga gagne ou perde des marqueurs, ou qu'elle quitte le champ de bataille.

* Si plusieurs capacités de chapitre se déclenchent en même temps, leur contrôleur les place sur la pile dans l'ordre de son choix. Si l'une d'elle requiert des cibles, ces cibles sont choisies au moment où les capacités sont mises sur la pile, avant que l'une d'entre elles ne se résolve.

* Si des marqueurs sont retirés d'une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit des marqueurs « sagesse ». Retirer des marqueurs « sagesse » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d'un chapitre précédent.

* Une fois que le nombre de marqueurs « sagesse » sur une saga est supérieur ou égal au plus grand numéro de ses capacités de chapitre (dans l'extension *Dominaria*, il s'agit toujours de trois), le contrôleur de la saga la sacrifie dès

que la capacité de chapitre a quitté la pile, probablement parce qu'elle s'est résolue ou a été contrecarrée. Cette action basée sur l'état n'utilise pas la pile.

Thème principal : permanents légendaires

Des personnages légendaires, anciens et inédits, ont acquis une grande importance sur la totalité du plan. Dans tous les boosters *Dominaria*, vous trouverez au moins une créature légendaire. Au-delà des créatures, l'extension contient également un nombre important d'autres cartes légendaires.

Jodah, archimage éternel

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/3

Vol

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Mox d'ambre

{0}

Artefact légendaire

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

* À partir de l'extension *Dominaria*, les cartes légendaires autres que les planeswalkers bénéficient d'un cadre modifié avec des embellissements supplémentaires au niveau de la barre de nom. Cette modification est purement cosmétique et n'a aucune signification de règle, mais elle peut vous aider à identifier d'un simple coup d'œil les cartes légendaires pendant une partie.

* Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires du même nom, il en choisit un et met les autres dans le cimetière de leur propriétaire. C'est ce qu'on appelle la « règle de légende ».

* La « règle de légende » s'intéresse aux permanents légendaires ayant exactement le même nom anglais. Par exemple, vous pouvez contrôler Téfèiri, plieur de temps et Téfèiri, héros de *Dominaria*.

* La « règle de légende » n'utilise pas la pile. Une fois que vous contrôlez deux permanents légendaires qui ont le même nom, vous ne pouvez pas agir avant que la « règle de légende » ne s'applique. Si des capacités se déclenchent à l'arrivée sur le champ de bataille du nouveau permanent légendaire, elles sont mises sur la pile après l'application de la « règle de légende ».

* Hormis la « règle de légende », le super-type légendaire des cartes de permanent n'entraîne aucune restriction particulière. Vous pouvez contrôler n'importe quel nombre de permanents légendaires qui n'ont pas le même nom, et votre deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes légendaires (mais pas plus de quatre exemplaires de chaque).

Nouvelle mécanique de jeu : rituels légendaires

Dominaria introduit les cartes de rituel légendaire qui représentent des moments extraordinaires du passé des personnages. Ces sorts puissants ne peuvent être invoqués qu'avec l'aide d'une créature légendaire ou d'un planeswalker de votre côté du champ de bataille.

Salve désastreuse d'Urza

{4}{W}

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

* Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire. Une fois que vous commencez à lancer un rituel légendaire, perdre le contrôle de vos créatures légendaires et planeswalkers n'affecte pas le sort.

* Hormis la restriction de lancement, le super-type légendaire sur un rituel n'implique aucune règle supplémentaire. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de rituels légendaires pendant un même tour, et votre deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes légendaires (mais pas plus de quatre exemplaires ayant le même nom).

Nouveau terme : historique

Si vous regardez les cartes de saga, les cartes légendaires et les cartes d'artefact de cette extension, vous découvrirez un large aperçu de l'histoire vaste et mystérieuse de Dominaria. Certaines cartes célèbrent le passé glorieux du plan en vous récompensant pour avoir joué ces cartes *historiques*. Historique est un terme de jeu qui se réfère au fait qu'une carte ait le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le type d'enchantement saga.

Djoïra, capitaine de l'Aquilon

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

* Une carte, un sort ou un permanent est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga. Posséder deux de ces qualités ne rend pas un objet plus historique qu'un autre, et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un objet est historique ou il ne l'est pas.

* Certaines capacités se déclenchent « À chaque fois que vous lancez un sort historique ». Une telle capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si le sort est contrecarré.

* Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenche pas si une carte historique est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée.

* Les terrains ne sont jamais lancés, alors les capacités qui se déclenchent « À chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenchent pas si vous jouez un terrain légendaire. Elles ne se déclenchent pas non plus si une carte sur le champ de bataille se transforme en terrain légendaire, comme les cartes recto-verso des extensions *Ixalan* et *Les combattants d'Ixalan*.

Retour de mot-clé : kick

Le kick est un mot-clé déjà vu qui vous permet de payer plus pour donner à vos sorts un peu de peps.

Avaleur baloth

{2}{G}{G}

Créature : bête

4/4

Kick {4} (*Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Si l'Avaleur baloth a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

La règle du kick n'a pas été modifiée depuis sa dernière apparition.

* Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois le coût de kick.

* Si vous mettez un permanent avec une capacité de kick sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas le kicker.

* Si vous copiez un sort d'éphémère ou de rituel kické, la copie est également kickée. Si une carte ou un jeton arrive sur le champ de bataille en tant que copie d'un permanent, le nouveau permanent n'est pas kické, même si l'original l'était.

* Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), 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.

Modification de règle : les blessures ne peuvent plus être redirigées vers les planeswalkers

Auparavant, vous pouviez rediriger les blessures non-combat qu'une source que vous contrôlez devait infliger à un adversaire et faire que cette source inflige ces blessures à l'un de ses planeswalkers à la place. Avec la sortie de l'extension *Dominaria*, cette règle est retirée du jeu. Un grand nombre de cartes qui infligeaient un certain nombre de blessures au « joueur ciblé » reçoivent des errata selon les consignes suivantes :

- Les capacités qui indiquent « une cible, créature ou joueur » ont été modifiées en « n'importe quelle cible ».
- Les capacités qui indiquent « un joueur ciblé » ont été modifiées en « une cible, joueur ou planeswalker ». Cependant, si la quantité de blessures est calculée à l'aide d'informations concernant ce joueur ou les objets qu'il contrôle, la capacité reste inchangée et peut désormais uniquement infliger des blessures au joueur.
- Les capacités qui indiquent « un adversaire ciblé » ont été modifiées en « un adversaire ou planeswalker ciblé » avec la même exception que celle décrite ci-dessus. Ces sorts et capacités peuvent cibler un planeswalker que vous contrôlez.
- Les capacités qui infligent des blessures mais ne requièrent pas de cible n'ont pas reçu d'erratum, à l'exception d'une, Casse-fiole la redoutable.

En plus de ces modifications, un petit nombre de cartes supplémentaires qui modifient les blessures sont affectées. Il faut notamment noter que les effets qui préviennent les blessures qui devaient être infligées à une cible ont reçu un erratum selon les mêmes consignes.

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Fournaise immolatrice de Jaya

{X}{R}{R}

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fournaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.

* Si un sort ou une capacité requiert une cible sans autre description, la cible peut être une créature, un joueur ou un planeswalker. Cela peut être décrit par « n'importe quelle cible », « une autre cible », ou bien une quantité comme « jusqu'à trois cibles ». Les cartes et les permanents qui ne sont ni des créatures ni des planeswalkers ne peuvent pas être ciblés de cette manière.

* Plus de 700 cartes ont reçu des errata dans le cadre de ce changement. Pour consulter le texte actuel d'une carte, y compris tout erratum la concernant, rendez-vous sur <http://Gatherer.Wizards.com>.

Les cartes publiées dans l'extension *Dominaria* qui infligent des blessures aux créatures et/ou joueurs, mais pas aux planeswalkers (comme la carte de deck de planeswalker Chandra, pyromancienne audacieuse et la carte

promotionnelle Chantefeu et Languesoleil) requièrent des cibles comme indiqué, et ce même si des cartes similaires ont reçu des errata.

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

+1 : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

-3 : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

-7 : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

Chantefeu et Languesoleil

{4}{R}{W}

Créature légendaire : minotaure et clerc

4/6

Les sorts d'éphémère et de rituel rouges que vous contrôlez ont le lien de vie.

À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel blanc vous fait gagner des points de vie, Chantefeu et Languesoleil infligent 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Nouveaux termes : diverses modifications non fonctionnelles

Également à partir de l'extension *Dominaria*, plusieurs modifications mineures ont également été apportées à la terminologie générale de *Magic*. Ces modifications sont d'ordre stylistique et n'entraînent aucun changement de fonctionnalité.

Le mot « réserve » a été retiré des textes de carte. Le concept existe toujours dans les règles du jeu. Si un joueur reçoit l'instruction d'ajouter une certaine quantité de mana, il ajoute ce mana à sa réserve.

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

1/1

{T} : Ajoutez {G}.

Magic, dans sa version anglaise, a adopté le pronom « they » à la place de « he or she » pour parler d'un joueur à la troisième personne. Ce changement n'affecte pas la version française.

Explorateur homaride

{3}{U}

Créature : homaride et éclairé

3/3

Quand l'Explorateur homaride arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Les capacités qui modifient la manière dont un sort se comporte sur la pile, comme les coûts supplémentaires, s'y réfèrent avec « ce sort » et non pas le nom de la carte.

Riposte de sorcier

{1}{U}{U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

Contrecarrez le sort ciblé.

Et enfin, un trait apparaît désormais entre le texte de règle et le texte d'ambiance sur les cartes qui possèdent les deux afin de mieux les distinguer.

Cycle : « terrains vérificateurs »

L'extension *Dominaria* contient un cycle de terrains doubles aux couleurs ennemies qui vous aident à toujours avoir le mana dont vous avez besoin. Ces cartes ont été publiées pour la première fois dans l'extension *Innistrad*, tandis que leurs homologues aux couleurs alliées ont été récemment publiées dans l'extension *Ixalan*.

Chapelle isolée

Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

* Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de ces terrains doubles vérifient les terrains que vous contrôlez ayant l'un des deux types de terrain listés, pas l'un des deux noms listés. Les terrains qu'ils vérifient ne doivent pas obligatoirement être des terrains de base. Par exemple, si vous contrôlez les Bosquets épars (un terrain non-base avec les types de terrain forêt et plaine), la Chapelle isolée arrive dégagée sur le champ de bataille.

* Ces terrains doubles n'ont pas eux-mêmes de type de terrain. Par exemple, la Chapelle isolée n'est pas une plaine. Une deuxième Chapelle isolée n'arrivera pas dégagée si vous ne contrôlez qu'une Chapelle isolée.

* Au moment où ces terrains arrivent sur le champ de bataille, ils vérifient les terrains qui sont déjà sur le champ de bataille. Ils ne voient pas les terrains qui arrivent sur le champ de bataille en même temps qu'eux.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Adeliz, le vent de cendres

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* La dernière capacité d'Adeliz n'affecte que les sorciers que vous contrôlez au moment où elle se résout, y compris Adeliz elle-même. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou celles qui deviennent des sorciers plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1.

* La dernière capacité d'Adeliz se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Adoubement

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

* L'Adoubement peut enchanter une créature qui est déjà un chevalier. Elle gagnera +2/+2 et aura l'initiative, mais elle ne gagnera pas les bénéfices de devenir un chevalier.

Allosaure territorial

{2}{G}{G}

Créature : dinosaure

5/5

Kick {2}{G} (*Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand l'Allosaure territorial arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, il se bat contre une autre créature ciblée.

* Si l'Allosaure territorial n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, ou si la cible de cette capacité est illégale, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

* La capacité de l'Allosaure territorial peut cibler une autre créature que vous contrôlez (comme un dinosaure avec la capacité de rage). Si vous l'avez kické mais que votre adversaire ne contrôle aucune créature qui est une cible légale, la capacité doit cibler une de vos créatures. Faites bien attention au « coup » de kick des dinosaures.

Animus ancien

{1}{G}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez si elle est légendaire. Elle se bat ensuite contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

* Vous ne pouvez pas lancer l'Animus ancien à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.

* La créature que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être légendaire. Elle ne recevra simplement pas de marqueur +1/+1 avant de se battre si elle ne l'est pas.

* Si une des cibles est illégale au moment où l'Animus ancien essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où l'Animus ancien essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur sur la créature que vous contrôlez si elle est légendaire.

Aruspice thallidé

{3}{B}

Créature : fungus

2/3

{2}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

* Vous pouvez sacrifier l'Aruspice thallidé pour payer le coût de sa propre capacité.

Arvad le maudit

{3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

3/3

Contact mortel, lien de vie

Les autres créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

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

Aryel, chevalière Vent des vertus

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

4/4

Vigilance

{2}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

* Engager Aryel pour activer l'une de ses capacités pendant qu'elle attaque ne la retire pas du combat.

* Vous pouvez engager n'importe quel chevalier dégagé que vous contrôlez, y compris un chevalier que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la dernière capacité d'Aryel. Cependant, vous devez avoir contrôlé Aryel de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent pour utiliser l'une de ses capacités activées.

* Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité d'Aryel, aucun joueur ne peut agir tant que le coût de la capacité n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de rendre la valeur de X invalide en retirant ou en engageant vos chevaliers.

* Si la force de la créature ciblée est supérieure à X au moment où la dernière capacité d'Aryel essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne pouvez pas engager de chevaliers supplémentaires une fois que la capacité a été activée.

Auto-réplicateur de Mishra

{5}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort historique vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de l'Auto-réplicateur de Mishra. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

* Le jeton aura la capacité de l'Auto-réplicateur de Mishra. Il pourra aussi créer des copies de lui-même.

* Pendant la résolution de la capacité déclenchée de l'Auto-réplicateur de Mishra, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour créer plus d'un jeton. Cependant, si vous contrôlez plus d'un Auto-réplicateur de Mishra, vous pouvez payer {1} pour chacune de leurs capacités.

* Le jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur l'Auto-réplicateur de Mishra, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force de l'Auto-réplicateur de Mishra, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement un Auto-réplicateur de Mishra, mais si un effet de copie a affecté cet Auto-réplicateur de Mishra, il est pris en compte.

* Si l'Auto-réplicateur de Mishra quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie de l'Auto-réplicateur de Mishra, en utilisant les valeurs copiables de l'Auto-réplicateur de Mishra au moment où il a quitté le champ de bataille.

Baguette de sorcier

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Si cette créature est un sorcier, elle inflige 2 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker à la place. »

Équipement {3}

* Le fait que la créature équipée soit un sorcier n'est vérifié qu'au moment où la capacité se résout. Si cette créature a quitté le champ de bataille, utilisez ses dernières informations connues pour déterminer si elle était un sorcier.

* La créature équipée est la source de la capacité qui inflige des blessures, et des blessures infligées, pas la Baguette de sorcier.

Baird, intendant d'Argive

{2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/4

Vigilance

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

* Si vous contrôlez Baird, vos adversaires peuvent choisir de ne pas payer pour attaquer avec une créature qui attaque « si possible ». S'il n'y a aucun autre joueur ou planeswalker à attaquer, cette créature n'attaque simplement pas.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les créatures peuvent attaquer votre équipier et les planeswalkers que votre équipier contrôle sans nécessité de payer de mana. C'est une modification de l'ancienne règle.

Barrage goblin

{3}{R}

Rituel

Kick — Sacrifiez un artefact ou un goblin. (*Vous pouvez sacrifier un artefact ou un goblin en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.*)

Le Barrage goblin inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige aussi 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

* Vous ne pouvez pas lancer le Barrage goblin à moins que vous ne choisissiez une créature comme cible, même s'il a été kické. Cependant, vous pouvez cibler un goblin ou une créature-artefact que vous contrôlez et le sacrifier ensuite pour payer le coût de kick. Le joueur ou le planeswalker ciblé subira 4 blessures.

Bénédictio selon Gaia

{1}{G}

Rituel

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

Piochez une carte.

Quand la Bénédictio selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

* Si la Bénédictio selon Gaia n'a pas de cartes ciblées légales dans un cimetière, soit parce que ses cibles sont devenues illégales, soit parce que vous n'en avez choisies aucune, le joueur ciblé mélange sa bibliothèque.

* Si un effet met plusieurs cartes depuis votre bibliothèque dans votre cimetière en même temps, mettez-y toutes ces cartes avant que la Bénédictio selon Gaia ne mélange votre cimetière dans votre bibliothèque.

Bombardement incertain

{5}{R}

Enchantement

Quand le Bombardement incertain arrive sur le champ de bataille, choisissez quatre permanents non-enchantement que vous ne contrôlez pas et mettez un marqueur « visée » sur chacun d'eux.

Au début de votre étape de fin, si au moins deux permanents que vous ne contrôlez pas ont un marqueur « visée » sur eux, détruisez un de ces permanents au hasard.

* Les permanents non-enchantement qui reçoivent des marqueurs « visée » ne sont pas ciblés. Les permanents avec la défense talismanique peuvent recevoir un marqueur « visée » de cette manière.

* Les marqueurs « visée » sont interchangeables. Votre Bombardement incertain peut détruire n'importe quel permanent avec un marqueur « visée » sur lui que vous ne contrôlez pas, et ce quelle que soit la manière dont ce marqueur est arrivé là. Par exemple, ces marqueurs « visée » peuvent provenir d'un deuxième Bombardement incertain que vous avez lancé ou qu'un autre adversaire a lancé.

* Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le permanent est choisi au hasard et celui où il est détruit. Notamment, si un terrain est sélectionné au hasard, il ne peut pas être engagé pour du mana avant d'être détruit.

* Si un permanent a l'indestructible et un marqueur « visée » sur lui, le permanent détruit au hasard doit être choisi parmi les autres permanents avec des marqueurs « visée ».

Bouclier du royaume

{2}

Artefact : équipement

Si une source devait infliger des blessures à la créature équipée, prévenez 2 de ces blessures.

Équipement {1}

* Si plusieurs sources devaient infliger des blessures à la créature équipée en même temps, par exemple plusieurs créatures bloqueuses, 2 blessures de chacune de ces sources seraient prévenues.

* Si une créature est équipée par deux Boucliers du royaume, 4 blessures sont prévenues. Trois Boucliers du royaume préviennent 6 blessures, et ainsi de suite.

* Si plusieurs effets de remplacement doivent modifier la manière dont les blessures devraient être infligées, le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.

Boussole de navigateur

{1}

Artefact

Quand la Boussole de navigateur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix en plus de ses autres types.

* Le terrain ciblé qui acquiert un type de terrain de base acquiert la capacité de mana correspondante. Comme le nouveau type de terrain de base est « en plus » de ses autres types, il conserve les capacités qu'il avait précédemment.

Brigadier kelde

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

3/1

Kick {3}{R} (*Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Célérité

Quand le Brigadier kelde arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, 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.

* Vous pouvez cibler une créature dégagée et en acquérir le contrôle avec la capacité du Brigadier kelde. Vous pouvez aussi dégager une créature que vous contrôlez déjà et lui donner la célérité.

Champ de présience

{3}{U}

Enchantement

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Vous pouvez faire ceci à tout moment.*)

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.

{3} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

* Le Champ de présience 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 ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant que vous ayez fini de lancer ce sort ou d'activer cette capacité. 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 devrez toujours payer tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs, tels que ceux accordés par Jodah, archimage éternel.

* La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.

* La carte que vous exilez depuis le dessus de votre bibliothèque est déterminée au moment où la dernière capacité du Champ de présience se résout. Ce n'était peut-être pas la carte qui était au-dessus de votre bibliothèque quand vous avez activé cette capacité.

Champion Feuille-Acier

{G}{G}{G}

Créature : elfe et chevalier

5/4

Le Champion Feuille-Acier ne peut pas être bloqué par des 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.

Chandra, pyromancienne audacieuse (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

5

+1 : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

-3 : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

-7 : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

* La première capacité de Chandra ne peut pas cibler un planeswalker.

* La dernière capacité de Chandra cible uniquement le joueur. Les créatures et les planeswalkers avec la défense talismanique que ce joueur contrôle subiront des blessures.

Chant de Freyalise

{1}{G}

Enchantement : saga

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

I, II — Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix ».

III — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance, le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

* Chaque capacité de chapitre du Chant de Freyalise 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 de capacités ou ne gagnent pas de marqueur +1/+1.

Chantefeu et Languesoleil (*Carte promotionnelle Buy-a-Box*)

{4}{R}{W}

Créature légendaire : minotaure et clerc

4/6

Les sorts d'éphémère et de rituel rouges que vous contrôlez ont le lien de vie.

À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel blanc vous fait gagner des points de vie, Chantefeu et Languesoleil infligent 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

* Si une source avec le lien de vie que vous contrôlez vous inflige des blessures, vous gagnez et perdez simultanément autant de points de vie. Votre total de points de vie ne change pas.

* La dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne peut pas cibler un planeswalker.

* Un sort vous fait gagner des points de vie si son coût ou son effet vous instruit de gagner des points de vie, ou si une instruction de son coût ou de son effet est modifiée par un effet de remplacement et que l'événement modifié inclut le gain de points de vie. Si le coût ou l'effet d'un sort instruit à une source avec le lien de vie que vous contrôlez d'infliger des blessures, ce sort provoque aussi le gain de points de vie.

* Si un sort d'éphémère ou de rituel blanc que ne vous contrôlez pas vous fait gagner des points de vie, la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche.

* 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 dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche qu'une seule fois.

* La dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche pas si une carte d'éphémère ou de rituel blanc qui n'est pas un sort vous fait gagner des points de vie, comme la capacité déclenchée de la Foi renouvelée quand elle est recyclée.

* Si un sort rouge et blanc que vous contrôlez inflige des blessures à plusieurs choses en n'utilisant qu'une seule fois le mot « infliger », la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche qu'une seule fois. De la même manière, si l'effet d'un sort rouge et blanc lui fait infliger des blessures à une chose, puis infliger d'autres blessures avec une deuxième occurrence du mot « infliger », la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche deux fois, et ainsi de suite.

* Si un sort rouge et blanc que vous contrôlez inflige des blessures et vous instruit aussi de gagner des points de vie, la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche deux fois.

Charge

{W}

Éphémère

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

* La Charge affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

2/2

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

Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

* L'effet du Chef de guerre goblin réduit uniquement le mana générique dans le coût des sorts de goblin que vous lancez. Par exemple, il ne réduit pas le coût du Prospecteur skirkien à moins de {R}.

Chevalière de la grâce

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Initiative

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

La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

* La « Défense talismanique contre [qualité] » est une variante de la capacité de défense talismanique. « Défense talismanique contre le noir » signifie « Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts noirs que vos adversaires contrôlent ou de capacités de sources noires que vos adversaires contrôlent. »

* Si un effet dit qu'une créature perd la défense talismanique ou peut être ciblée comme si elle n'avait pas la défense talismanique, cela s'applique également à la défense talismanique contre le noir.

* La Chevalière de la grâce gagne uniquement +1/+0 si un joueur contrôle un permanent noir, quel que soit le nombre de permanents noirs que les joueurs contrôlent.

Chevalière de la malice

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

2/2

Initiative

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

La Chevalière de la malice gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent blanc.

* La « Défense talismanique contre [qualité] » est une variante de la capacité de défense talismanique. « Défense talismanique contre le blanc » signifie « Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts blancs que vos adversaires contrôlent ou de capacités de sources blanches que vos adversaires contrôlent. »

* Si un effet dit qu'une créature perd la défense talismanique ou peut être ciblée comme si elle n'avait pas la défense talismanique, cela s'applique également à la défense talismanique contre le blanc.

* La Chevalière de la malice gagne uniquement +1/+0 si un joueur contrôle un permanent blanc, quel que soit le nombre de permanents blancs que les joueurs contrôlent.

Chute de l'Empire Thran

{5}{W}

Enchantement : saga

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

I — Détruisez tous les terrains.

II, III — Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille deux cartes de terrain depuis son cimetière.

* Si un joueur n'a pour une raison quelconque qu'une seule carte de terrain dans son cimetière quand une des deux dernières capacités de chapitre de la Chute de l'Empire Thran se résout, ce joueur renvoie cette carte sur le champ de bataille.

Clin d'œil

{1}{U}

Éphémère

Kick {1}{U} *(Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Clin d'œil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte s'il a été kické.

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

Kick {5}{R} *(Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. *(Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)*

* Si le Combat par le feu est kické, il peut cibler des créatures, des joueurs et des planeswalkers.

* Vous décidez du nombre de cibles et de la répartition des blessures au moment où vous mettez le Combat par le feu sur la pile. Chacune des cibles doit subir au moins 1 blessure si le Combat par le feu est kické.

* Si certaines des cibles sont illégales au moment où le Combat par le feu essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, et les blessures qui devraient être infligées aux cibles illégales sont perdues.

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : goblin

2/2

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

* Vous pouvez sacrifier n'importe quel goblin que vous contrôlez pour activer la capacité activée du Commandant des assiégeants, pas uniquement ceux que sa capacité déclenchée met sur le champ de bataille. Vous pouvez même sacrifier le Commandant des assiégeants lui-même.

Congélation

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 0/4, a le défenseur, perd toutes ses autres capacités, et est un mur bleu en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

* La Congélation remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, s'y appliqueront quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

* Si la créature enchantée a une capacité qui accorde des capacités à d'autres objets, l'effet de la Congélation l'empêchera de le faire. Si la créature enchantée acquiert une capacité après la résolution de la Congélation, elle gardera cette capacité.

Construction d'entraînement

{1}

Créature-artefact : construction

1/1

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

* Si une autre créature subit des blessures mortelles en même temps que la Construction d'entraînement, la capacité de la Construction d'entraînement ne peut pas mettre de marqueur +1/+1 sur l'autre créature à temps pour la sauver.

Coureur des laves guitûk

{R}

Créature : humain et sorcier

1/2

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

* Si le Coureur des laves guitûk perd la célérité après avoir été déclaré comme attaquant au tour où il arrive sous votre contrôle, il continue d'attaquer. Il n'est pas retiré du combat. Mais s'il perd la célérité avant votre étape de déclaration des attaquants, il ne pourra pas attaquer.

Cyclope déchaîné

{3}{R}

Créature : cyclope

4/4

Le Cyclope déchaîné gagne -2/-0 tant qu'au moins deux créatures le bloquent.

* Si tous les bloqueurs du Cyclope déchaîné sauf un sont retirés du combat, l'effet du Cyclope déchaîné arrête immédiatement de réduire sa force.

Darigaaz réincarné

{4}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon

7/7

Vol, piétinement, célérité

Si Darigaaz réincarné devait mourir, à la place exilez-le avec trois marqueurs « œuf » sur lui.

Au début de votre entretien, si Darigaaz est exilé avec un marqueur « œuf » sur lui, retirez-lui un marqueur « œuf ».

Puis si Darigaaz n'a pas de marqueur « œuf » sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille.

* Si un autre effet dit d'exiler Darigaaz s'il devait mourir, vous pouvez appliquer en premier son propre effet à Darigaaz et lui donner trois marqueurs « œuf ».

* Si Darigaaz est exilé sans marqueur « œuf » sur lui, sa dernière capacité ne se déclenche pas et il n'est pas renvoyé sur le champ de bataille.

Déchirure temporelle de Karn

{4}{U}{U}

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Exilez la Déchirure temporelle de Karn.

* Si le joueur ciblé ou le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Déchirure temporelle de Karn se résout, l'autre cible est affectée normalement et la Déchirure temporelle de Karn est exilée. Si les deux cibles sont illégales, la Déchirure temporelle de Karn ne se résout pas et n'est pas exilée.

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

5/3

Le Djaggernaut attaque à chaque combat si possible.

Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par les murs.

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

Djinn des tempêtes

{U}{U}{U}

Créature : djinn

0/4

Vol

Le Djinn des tempêtes gagne +1/+0 pour chaque île de base que vous contrôlez.

* La capacité du Djinn des tempêtes qui modifie sa force s'applique uniquement pendant qu'il est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, c'est une carte de créature 0/4.

Don de croissance

{1}{G}

Éphémère

Kick {2} *(Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

* Si le Don de croissance a été kické, la créature ciblée est délogée avant de gagner +4/+4.

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez l'Éclair de sorcier, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'augmenter le coût du sort en retirant vos sorciers.

Éclaireur de Llanowar

{1}{G}

Créature : elfe et éclaireur

1/3

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

* L'effet de l'Éclaireur de Llanowar 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 autant de terrains que possible ce tour-ci ou si ce n'est pas votre tour.

Éclat de lithoforce

{1}

Artefact

{T} : Ajoutez {C} pour chaque artefact que vous contrôlez appelé Éclat de lithoforce.

* La capacité activée de l'Éclat de lithoforce est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Élémental d'épines

{5}{G}{G}

Créature : élémental

7/7

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

* Quand vous attribuez des blessures de combat, vous choisissez si vous voulez attribuer toutes les blessures aux créatures bloqueuses, ou si vous voulez toutes les attribuer au joueur ou au planeswalker que l'Élémental d'épines attaque. Vous ne pouvez pas diviser les blessures entre eux.

Entre les griffes de Bolas

{4}{U}{U}

Enchantement légendaire : aura

Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

Le permanent enchanté est légendaire.

* Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché. Il reste attaché, mais l'effet d'une aura qui « vous » affecte s'applique toujours à son contrôleur et non pas à vous. Le contrôleur d'un équipement peut le déplacer pendant sa prochaine phase principale, et ainsi de suite.

* Si vous contrôlez deux Entre les griffes de Bolas attachés à deux permanents avec le même nom, la « règle de légende » s'applique à la fois aux permanents enchantés et aux Entre les griffes de Bolas. Vous pouvez choisir de garder l'Entre les griffes de Bolas qui enchante le permanent que vous souhaitez garder.

* 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.

Escroc ondin

{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

Flash

Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort ou activez une capacité, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que le sort ou la capacité ait été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer les capacités activées d'un permanent pour les empêcher de se résoudre. Une fois activée, la capacité sur la pile se résout même si la créature perd la capacité.

* Si la créature ciblée a une capacité qui se déclenche quand elle devient engagée, cette capacité se déclenche avant que la créature ne perde toutes ses capacités.

* Si la créature ciblée a une force et une endurance écrites sous la forme */* avec une capacité qui définit sa force et son endurance, elle est 0/0 quand elle perd toutes ses capacités. Si sa force et son endurance sont écrites sous la forme */*+1, c'est une 0/1, et ainsi de suite.

Éveil sylvestre

{2}{G}

Rituel

Jusqu'à votre prochain tour, tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 2/2 Élémental avec la portée, l'indestructible et la célérité. Ce sont toujours des terrains.

* L'Éveil sylvestre ne dégage aucun des terrains qui deviennent des créatures.

* L'Éveil sylvestre affecte uniquement les terrains que vous contrôlez au moment où il se résout. Les terrains que vous commencez à contrôler avant votre prochain tour ne deviennent pas des créatures.

* Les terrains affectés par l'Éveil sylvestre cessent d'être des créatures au début de votre prochaine étape de dégageant, avant que vous ne dégagez vos permanents. Si cela cause l'application d'une action basée sur l'état, ou le déclenchement de toute capacité, celle-ci est gérée pendant votre entretien.

Evra, témoin d'Alcyon

{4}{W}{W}

Créature légendaire : avatar

4/4

Lien de vie

{4} : Échangez votre total de points de vie contre la force d'Evra, témoin d'Alcyon.

* Si Evra n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité activée se résout, l'échange ne peut pas se faire et la capacité n'a aucun effet. Cependant, si Evra est sur le champ de bataille mais a une force inférieure ou égale à 0, l'échange se fait et vous perdez la partie.

* Quand sa capacité activée se résout, la force d'Evra devient votre ancien total de points de vie et vous gagnez ou perdez la quantité de points de vie nécessaire pour que votre total de points de vie soit égal à l'ancienne force d'Evra. D'autres effets qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

* Tout effet, marqueur, aura ou équipement modifiant la force s'applique après que la force d'Evra est définie à votre ancien total de points de vie. Par exemple, disons qu'Evra est enchantée par l'Adoubement (ce qui en fait une 6/6) et que votre total de points de vie est 7. Après l'échange, Evra est une créature 9/6 (sa force est devenue 7, et a été modifiée par l'Adoubement), et votre total de points de vie est 6.

Expert Poingdefeu

{4}{R}

Créature : humain et sorcier

3/3

Quand l'Expert Poingdefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de sorciers que vous contrôlez.

* Le nombre de sorciers que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité de l'Expert Poingdefeu se résout. Si l'Expert Poingdefeu est toujours sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

Familier de Djoïra

{4}

Créature-artefact : oiseau

2/2

Vol

Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

* La dernière capacité du Familier de Djoïra ne réduit pas son propre coût pendant que vous le lancez.

Force verdoyante

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

Créature : élémental

7/7

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

* La capacité de la Force verdoyante se déclenche au début de chaque entretien, pas seulement chacun de vos entretiens.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Force verdoyante ne se déclenche qu'une seule fois pendant l'entretien d'une équipe.

Fongepied, le clandestin

{1}{B}{G}

Créature légendaire : fungus

2/3

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

* Si un saprobionte que vous contrôlez meurt en même temps que Fongepied, Fongepied inflige des blessures et vous gagnez des points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Fongepied fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Foudre irradiante

{3}{R}

Éphémère

La Foudre irradiante inflige 3 blessures au joueur ciblé et 1 blessure à chaque créature que ce joueur contrôle.

* La Foudre irradiante cible uniquement le joueur. Les créatures que ce joueur contrôle qui ont la défense talismanique subiront des blessures.

Fornaise immolatrice de Jaya

{X}{R}{R}

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fornaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.

* Vous ne pouvez pas cibler la même cible plus d'une fois pour que la Fornaise immolatrice de Jaya lui inflige plus de blessures.

Fureur du seigneur de guerre

{R}

Rituel

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

Piochez une carte.

* Vous pouvez lancer la Fureur du seigneur de guerre même si vous ne contrôlez aucune créature. Vous piocherez toujours une carte.

Garna, la Flamme de sang

{3}{B}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/3

Flash

Quand Garna, la Flamme de sang arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

* Les cartes de créature à renvoyer dans votre main sont déterminées au moment où la capacité déclenchée de Garna se résout. Si Garna se retrouve d'une manière quelconque dans votre cimetière avant cela, par exemple à cause de la « règle de légende », elle sera renvoyée dans votre main.

Garde du corps intrépide

{W}

Créature : humain et chevalier

2/1

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.

Sacrifiez la Garde du corps intrépide : La créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

* La première capacité de la Garde du corps intrépide n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de créature protégée.

* Si la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, cette créature ne peut pas être choisie pour sa capacité.

* Si la créature choisie quitte le champ de bataille, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle créature à protéger par la Garde du corps intrépide. Si vous activez sa dernière capacité dans ce cas, aucune créature n'acquiert l'indestructible.

Gobelin d'hématite

{1}{R}

Créature : gobelin et guerrier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort, si ce sort a été kické, le Gobelin d'hématite gagne +1/+1 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

* La dernière capacité du Gobelin d'hématite se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si le sort est contrecarré.

Golem rugissant

{3}

Créature-artefact : golem

2/3

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

* Après la résolution de la capacité déclenchée du Golem rugissant, les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités avant que les bloqueurs ne soient déclarés s'il attaque, ou avant que les blessures ne soient infligées s'il bloque.

Grâce curative

{W}

Éphémère

Prévenez les 3 prochaines blessures qui devraient être infligées à une cible ce tour-ci par une source de votre choix. Vous gagnez 3 points de vie.

* La Grâce curative soigne uniquement la créature, le planeswalker ou le joueur qui recevra le « bouclier » de prévention des blessures. La source n'est pas ciblée.

* Vous ne choisissez qu'une seule source, même si elle n'inflige pas 3 blessures.

* Vous gagnez 3 points de vie au moment où la Grâce curative se résout, même s'il n'y a aucune blessure à prévenir.

Grand seigneur de guerre Radha

{2}{R}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/4

Célérité

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, ajoutez autant de mana de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

* La quantité de mana que vous ajoutez correspond au nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué. Les créatures qui sont mises sur le champ de bataille attaquantes avant que la capacité déclenchée de Radha ne se résolve ne comptent pas. Les créatures qui ont attaqué mais quitté le combat avant que la capacité déclenchée ne se résolve comptent.

* Après la résolution de la capacité déclenchée de Radha, vous pouvez lancer des sorts et activer des capacités avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

Grimoire d'Urza

{2}

Artefact

{3} , {T} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'exiliez une carte historique de votre cimetière. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

* Vous ne choisissez de vous défausser d'une carte ou d'exiler une carte de votre cimetière qu'après avoir vu la carte que vous piochez.

* Vous pouvez choisir de vous défausser d'une carte même s'il y a une carte historique dans votre cimetière que vous pourriez exiler.

Grunn, le roi solitaire

{4}{G}{G}

Créature légendaire : grand singe et guerrier

5/5

Kick {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Si Grunn, le roi solitaire a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grunn attaque seul, doublez sa force et son endurance jusqu'à la fin du tour.

* Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, où X est sa force. C'est vrai aussi pour son endurance.

* Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, la créature gagne -X/-0, où X est la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné à Grunn -7/-0 afin qu'il devienne une créature -2/5, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+5. C'est une -4/10 jusqu'à la fin du tour.

* Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la dernière capacité de Grunn ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

Hallar, le pyrarcher

{1}{R}{G}

Créature légendaire : elfe et archer

3/3

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort, si ce sort a été kické, mettez un marqueur +1/+1 sur Hallar, le pyrarcher, puis Hallar inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur lui.

* La dernière capacité de Hallar se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

* Si Hallar quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa dernière capacité mais avant sa résolution, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit au moment où la capacité se résout, mais vous utilisez le nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur Hallar avant qu'il ne quitte le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées à chaque adversaire.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de Hallar fait perdre à l'équipe adverse 2 points de vie pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

Heaume de la multitude

{4}

Artefact légendaire : équipement

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie de la créature équipée, excepté que le jeton n'est pas légendaire si la créature équipée est légendaire. Ce jeton acquiert la célérité.

Équipement {5}

* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

* Le jeton n'est pas légendaire, et cette exception est copiable. Si quelque chose d'autre copie ce jeton plus tard, cette 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.

* Le jeton acquiert indéfiniment la célérité, et cet effet n'est pas copiable. Si quelque chose d'autre copie le jeton plus tard, cette copie n'aura pas la célérité.

* Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.

* Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Clone), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.

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

* Si la créature équipée quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée du Heaume de la multitude, ou s'il n'y a aucune créature équipée, aucun jeton n'est créé. Cependant, si le Heaume de la multitude quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, un jeton de la dernière créature qu'il équipait sera créé. Si cette créature a également quitté le champ de bataille, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer à quoi ressemble le jeton.

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}

Enchantement : saga

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

I, II — Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

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

* La dernière capacité de chapitre de l'Histoire de Bénalia affecte uniquement les chevaliers que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou celles qui deviennent des chevaliers plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+1.

Infection fongoïde

{B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Infection fongoïde essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne créez pas de jeton Saprobionte.

* La créature ciblée sera sur le champ de bataille quand vous créez le jeton Saprobionte, et ce même si elle est sur le point de mourir parce qu'elle a une endurance de 0 ou des blessures mortelles. Ses capacités peuvent affecter la création du jeton ou se déclencher quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités qui se déclenchent de cette manière se résolvent après que la créature ciblée est morte.

Invocation de la divinité

{2}{W}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

* Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où l'Invocation de la divinité essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Jaya Ballard

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

Planeswalker légendaire : Jaya

5

+1 : Ajoutez {R}{R}{R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère ou de rituel.

+1 : Défaussez-vous de jusqu'à trois cartes, puis piochez autant de cartes.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place. »

* Le mana produit par la première capacité de Jaya peut être dépensé pour n'importe quel nombre de sorts d'éphémère et/ou de rituel.

* Vous choisissez le nombre de cartes dont vous vous défaussez pendant que la deuxième capacité de Jaya se résout. Vous pouvez choisir de ne vous défausser d'aucune carte de cette manière (et donc de n'en piocher aucune) si vous le souhaitez.

* L'emblème de Jaya vous autorise uniquement à lancer les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, rien d'autre. Par exemple, vous ne pouvez pas recycler des cartes d'éphémère ou de rituel avec le recyclage depuis votre cimetière.

Jodah, archimage éternel

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/3

Vol

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

* La capacité de Jodah est un coût alternatif pour lancer un sort. Vous ne pouvez pas le combiner à d'autres coûts alternatifs, comme le flashback. Vous pouvez payer des coûts supplémentaires, comme le kick, en plus de ce coût alternatif.

* Si vous appliquez le coût alternatif de Jodah à un sort avec {X} dans son coût de mana, X est 0.

* Si vous lancez un sort pour lequel du mana peut être dépensé comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur, vous pouvez le lancer pour le coût alternatif de Jodah et quand même dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur.

Karn, scion d'Urza

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

5

+1 : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire en choisit une. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

-1 : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

-2 : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

* Un jeton créé par la dernière capacité de Karn se compte lui-même, donc il sera au minimum 1/1.

* Karn est incolore, mais ce n'est pas un artefact. Les jetons Construction créés par la dernière capacité de Karn ne le comptent pas.

Kazarov, sengien pur-sang

{5}{B}{B}

Créature légendaire : vampire

4/4

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur Kazarov, sengien pur-sang.

{3}{R} : Kazarov inflige 2 blessures à une créature ciblée.

* Si Kazarov subit des blessures en même temps qu'une créature qu'un adversaire contrôle, Kazarov doit survivre aux blessures pour obtenir un marqueur +1/+1.

* La capacité déclenchée de Kazarov se déclenche une fois pour chaque créature qui a subi des blessures à un moment donné.

* Si une créature subit une quantité de blessures « pour chaque » quelque chose, ces blessures sont infligées en un seul événement et la capacité déclenchée de Kazarov ne se déclenche qu'une seule fois.

Kwende, fierté de Fêmeiref

{3}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/2

Double initiative

Les créatures avec l'initiative que vous contrôlez ont la double initiative.

* Une créature avec l'initiative et la double initiative inflige les mêmes blessures de combat qu'une créature avec la double initiative. Elle n'inflige pas des blessures trois fois, ni avant les autres créatures avec l'initiative.

* Si une créature que vous contrôlez acquiert l'initiative après que Kwende est arrivé sur le champ de bataille, cette créature acquiert également la double initiative.

* Si une créature perd la double initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées, elle n'inflige pas de blessures de combat normales.

La conjecture du Mirari

{4}{U}

Enchantement : saga

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

I — Renvoyez une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

II — Renvoyez une carte de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

III — Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* La dernière capacité de chapitre de la Conjecture du Mirari copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez, 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 la Fournaise immolatrice de Jaya), 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 (comme le Combat par le feu quand il est kické), la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles subissant ces blessures le puissent encore).

* 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.

La Flamme de Keld

{1}{R}

Enchantement : saga

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

I — Défaussez-vous de votre main.

II — Piochez deux cartes.

III — Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus 2 à ce permanent ou à ce joueur à la place.

* Si plusieurs effets de remplacement doivent modifier la manière dont les blessures devraient être infligées, le joueur qui subit les blessures (ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures) choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.

* Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées simultanément entre plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou entre un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine avant d'ajouter 2. 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 4 et 5, respectivement.

La Guerre des Antiquités

{3}{U}

Enchantement : saga

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

I, II — Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

III — Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts ayant une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

* La dernière capacité de chapitre de La Guerre des Antiquités affecte uniquement les artefacts que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les artefacts que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne deviennent pas des créatures 5/5.

* La dernière capacité de chapitre de La Guerre des Antiquités remplace la force et l'endurance de base d'une créature-artefact et tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature-artefact à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature-artefact, comme ceux de la Croissance titanesque, s'y appliqueront quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

* Si La Guerre des Antiquités devient un enchantement-artefact pour une raison quelconque avant la résolution de sa dernière capacité de chapitre, elle devient une créature-enchantement-artefact 5/5 Saga et sera sacrifiée après la résolution de cette capacité.

* Un équipement qui devient une créature-artefact devient détaché s'il est attaché à une créature. Sa capacité d'équipement peut être activée, mais il ne deviendra pas attaché à la créature ciblée.

Lame de l'aïeul

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+0 et a la vigilance et le piétinement.

À chaque fois que la créature équipée meurt, attachez la Lame de l'aïeul à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {3}

* S'il n'y a aucune cible pour la capacité déclenchée de la Lame de l'aïeul, ou si la cible de la capacité devient illégale, la Lame de l'aïeul reste sur le champ de bataille détachée.

Lamenoire reforgée

{2}

Artefact légendaire : équipement

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

Équipement de créature légendaire {3}

Équipement {7}

* « Équipement de créature [qualité] » est une variante du mot-clé équipement. « Équipement de créature [qualité] » signifie « [Coût] : Attachez cet équipement à une créature [qualité] ciblée que vous contrôlez. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

* Le fait que la créature ciblée soit légendaire est uniquement vérifié au moment où la première capacité d'équipement est activée et au moment où cette capacité se résout. Si une créature devient plus tard non légendaire d'une manière quelconque, la Lamenoire reforgée lui reste attachée.

La première éruption

{2}{R}

Enchantement : saga

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

I — La première éruption inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

II — Ajoutez {R}{R}.

III — Sacrifiez une montagne. Si vous faites ainsi, La première éruption inflige 3 blessures à chaque créature.

* Pendant que vous résolvez la dernière capacité de chapitre de La première éruption, vous devez sacrifier une montagne si possible. Vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs montagnes pour infliger plus de blessures.

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

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

I — Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II — Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III — Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

* Quand la première capacité de chapitre de La Renaissance de l'aîné se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour (le cas échéant) fait de même. Tous les permanents choisis sont ensuite sacrifiés en même temps. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs.

* Quand la deuxième capacité de chapitre de La Renaissance de l'aîné se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour (le cas échéant) fait de même. Toutes les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.

* 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, le permanent que vous contrôliez grâce à la dernière capacité de chapitre de La Renaissance de l'aîné est exilé.

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

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

I — Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II — Détruisez toutes les créatures non-artefact.

III — Exilez toutes les cartes des cimetières de tous les adversaires.

* L'effet de la première capacité de chapitre de Les Saintes Écritures phyrexianes dure indéfiniment. Il n'expire pas quand Les Saintes Écritures phyrexianes quittent le champ de bataille.

Lien brisé

{1}{G}

Rituel

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

* Vous ne pouvez pas lancer le Lien brisé à moins que vous ne choisissiez un artefact ou un enchantement comme cible.

* L'effet du Lien brisé 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.

* Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où le Lien brisé essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne mettez pas de carte de terrain sur le champ de bataille.

Limon corrosif

{1}{G}

Créature : limon

2/2

À chaque fois que le Limon corrosif bloque ou devient bloqué par une créature équipée, détruisez tous les équipements attachés à cette créature à la fin du combat.

* La série d'équipements à détruire est uniquement déterminée au moment où la capacité déclenchée à retardement du Limon corrosif se résout à la fin du combat. Les équipements seront détruits même si le Limon corrosif quitte le champ de bataille avant ce moment-là.

* Si la créature que le Limon corrosif bloque ou qui le bloque quitte le champ de bataille, l'équipement qui était attaché à cette créature immédiatement avant qu'elle ne quitte le champ de bataille est détruit au moment où la capacité déclenchée à retardement du Limon corrosif se résout à la fin du combat.

Lyra Aubevenant

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange

5/5

Vol, initiative, lien de vie

Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un ange que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Lyra quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Machinations temporelles (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2}{U}

Rituel

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

* Le fait que vous contrôliez un artefact est uniquement vérifié après le renvoi de la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si la créature ciblée est le seul artefact que vous contrôlez, vous ne piochez pas de carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Machinations temporelles essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Mage compagnon de l'Académie

{4}{U}

Créature : humain et sorcier

3/2

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

Quand le Mage compagnon de l'Académie arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

* Si vous contrôlez plus d'un sorcier, le coût du Mage compagnon de l'Académie n'est réduit que de {1}.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez le Mage compagnon de l'Académie, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'augmenter le coût du sort en retirant vos sorciers.

Mage compagnon guitûke

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

3/2

Quand la Mage compagnon guitûke arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre sorcier, la Mage compagnon guitûke inflige 2 blessures à chaque adversaire.

* La capacité de la Mage compagnon guitûke ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas un autre sorcier au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle se déclenche mais que vous ne contrôlez pas d'autre sorcier au moment où elle se résout, elle ne fait rien.

* La capacité déclenchée de la Mage compagnon guitûke n'inflige pas plus de blessures si vous contrôlez plus d'un autre sorcier.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Mage compagnon guitûke fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Maîtrise de la liche

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

Enchantement légendaire

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas perdre la partie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez autant de cartes.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, pour chaque 1 point de vie que vous avez perdu, exilez un permanent que vous contrôlez, ou une carte de votre main ou de votre cimetière.

Quand la Maîtrise de la liche quitte le champ de bataille, vous perdez la partie.

* Même si vous ne pouvez pas perdre la partie, vos adversaires peuvent toujours la gagner si un effet l'indique.

* Bien que vous contrôliez la Maîtrise de la liche, votre total de points de vie est quand même modifié. Les effets de la Maîtrise de la liche ne remplacent pas le gain ou la perte de points de vie.

* Vous n'avez pas à exiler toutes les cartes d'un même endroit. Par exemple, si une source vous inflige 5 blessures, vous pouvez exiler un permanent, deux cartes de votre main et deux cartes depuis votre cimetière.

* Si vous n'avez pas assez d'autres permanents, de cartes en main, et de cartes dans votre cimetière, vous serez obligé d'exiler la Maîtrise de la liche elle-même et vous perdrez la partie.

* Si vous subissez plus de blessures que vous n'avez de cartes à exiler, vous exilez simplement tout ce que vous pouvez.

Manipulateur glacial

{4}

Artefact

{1}, {T} : Engagez l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

* Une fois qu'un joueur annonce qu'il lance un sort ou active une capacité, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que le sort ou la capacité ait été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'engager les permanents de ce joueur pour l'empêcher de payer {T} ou de produire suffisamment de mana.

Maréchal bénalien

{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

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

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

Marwyn, la nourricière

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

1/1

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

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

* La capacité activée de Marwyn est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Meneur de guerre kelde

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

2/2

À chaque fois que le Meneur de guerre kelde attaque, mettez un marqueur « sagesse » sur une saga ciblée que vous contrôlez.

* La capacité de chapitre appropriée de la saga ciblée se déclenche et se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

Mox d'ambre

{0}

Artefact légendaire

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

* La capacité du Mox d'ambre ajoute un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers que vous contrôlez. Il n'ajoute pas un mana de chacune de ces couleurs.

* Si vous ne contrôlez aucune créature légendaire ni aucun planeswalker, vous pouvez activer la capacité du Mox d'ambre, mais vous n'ajoutez aucun mana.

* Si vos créatures légendaires et planeswalkers sont tous incolores, vous pouvez activer la capacité du Mox d'ambre, mais vous n'ajoutez aucun mana. « Incolore » n'est pas une couleur.

Muldrotha, la marée funéraire

{3}{B}{G}{U}

Créature légendaire : élémental et avatar

6/6

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer jusqu'à une carte de permanent de chaque type de permanent depuis votre cimetière. (*Si une carte a plusieurs types de permanent, choisissez-en un au moment où vous la jouez.*)

* Par exemple, vous pouvez lancer une carte de créature-artefact comme carte d'artefact et lancer une autre carte de créature-artefact comme carte de créature.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre cimetière. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser Muldrotha pour jouer un terrain supplémentaire ou pour lancer un planeswalker pendant votre étape de fin.

* Vous devez payer les coûts pour lancer une carte non-terrain de cette manière. Si elle a un coût alternatif, vous pouvez la lancer pour ce coût à la place.

* Une fois que vous avez commencé à lancer une carte, perdre le contrôle de Muldrotha n'affecte pas le sort.

* Si vous jouez une carte depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Muldrotha arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez jouer une autre carte de ce type depuis votre cimetière ce tour-là.

* Si une carte de permanent est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

* Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, comme ceux de Gisa et Geralf, et Karador, chef de clan fantôme, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.

Multani, avatar de la Yavimaya

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental et avatar

0/0

Portée, piétinement

Multani, avatar de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez et chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{1}{G}, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Renvoyez Multani depuis votre cimetière dans votre main.

* La capacité de Multani qui modifie sa force et son endurance s'applique uniquement pendant qu'il est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, c'est une carte de créature 0/0.

* Pour activer la dernière capacité de Multani, vous devez renvoyer des terrains que vous contrôlez depuis le champ de bataille dans la main de leur propriétaire. Les cartes de terrain de votre cimetière ne peuvent pas être renvoyées de cette manière.

Murmure, liturgiste de sang

{3}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

{T}, sacrifiez deux créatures : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

* Murmure peut être une des créatures sacrifiées pour activer sa capacité.

* Aucune des créatures sacrifiées ne peut être la cible de la capacité de Murmure.

Naban, doyen de l'itération

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/1

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un sorcier sous votre contrôle provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

* Naban affecte les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un sorcier, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce sorcier arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».

* Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la première capacité de Naban. Par exemple, un sorcier qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.

* Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir un nom de carte avec l'Ingérence du mage, ne sont pas affectées.

* L'effet de Naban ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.

* L'événement déclencheur ne doit pas spécifiquement faire référence à des « sorciers ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle » se déclenche deux fois si la créature qui arrive est un sorcier.

* Vérifiez chaque permanent tel qu'il existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si vous contrôlez l'Adaptation ésotérique et que le type de créature choisi est sorcier, un Ours runegriffe qui arrive sur le champ de bataille provoquera un déclenchement supplémentaire de toute capacité qu'il déclenche.

* Si vous contrôlez deux Naban d'une manière quelconque, un sorcier qui arrive sur le champ de bataille provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Naban provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.

* Si un sorcier qui arrive sur le champ de bataille en même temps que Naban (y compris Naban lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

* Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité déclenchée.

* Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste

d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des coûts convertis de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez lancer aucune, une ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.

Naru Meha, maître sorcier

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Flash

Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un sorcier que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Naru quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

* La capacité déclenchée de Naru 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 la Fournaise immolatrice de Jaya), 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 (comme le Combat par le feu quand il est kické), la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore).

* 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.

Nichée de rats

{1}{B}

Créature : rat

2/1

La Nichée de rats gagne +1/+0 pour chaque autre rat que vous contrôlez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Nichée de rats.

* La dernière capacité de la Nichée de rats vous permet seulement d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format.

Obscur marché

{3}{B}

Éphémère

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. L'Obscur marché vous inflige 2 blessures.

* Si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque, vous les mettez toutes dans votre main et aucune dans votre cimetière.

Phénix au cri de guerre

{3}{R}

Créature : phénix

2/2

Vol, célérité

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Phénix au cri de guerre sur le champ de bataille, engagé et attaquant, depuis votre cimetière.

* Au moment où le Phénix au cri de guerre revient sur le champ de bataille grâce à sa capacité déclenchée, vous choisissez quel adversaire ou quel planeswalker adverse il attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même adversaire ou planeswalker adverse que celui de vos autres créatures attaquant.

* Si le Phénix au cri de guerre arrive sur le champ de bataille attaquant, il n'a pas été déclaré comme créature attaquante ce tour-là. Les capacités qui se déclenchent quand une créature attaque ne se déclencheront pas.

Protecteur de Gaia

{3}{G}

Créature : élémental et guerrier

4/2

Le Protecteur de Gaia doit être bloqué si possible.

* Une seule créature est tenue de bloquer le Protecteur de Gaia. Les autres créatures peuvent aussi le bloquer, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.

* Le joueur défenseur choisit quelle créature bloque le Protecteur de Gaia, pas vous.

* Si chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour n'importe quelle raison (comme le fait d'être engagée), le Protecteur de Gaia n'est pas bloqué. S'il y a un coût associé au blocage du Protecteur de Gaia, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, le Protecteur de Gaia n'a pas à être bloqué dans ce cas non plus.

Règlement de comptes

{2}{B}{B}

Rituel

Exilez la créature ciblée. Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un planeswalker que vous contrôlez.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Règlement de comptes essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne mettez pas de marqueurs « loyauté » sur un planeswalker.

* Les deux marqueurs « loyauté » doivent être mis sur le même planeswalker.

* Vous ne choisissez pas quel planeswalker reçoit les marqueurs « loyauté » avant la résolution du Règlement de comptes. Si vous ne contrôlez pas de planeswalker, vous exilez simplement la créature ciblée et vous ne mettez de marqueurs « loyauté » sur rien.

Renaissance glorieuse des Archéens

{5}{W}{B}

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent légendaire depuis votre cimetière.

* Vous devez renvoyer toutes les cartes de permanent légendaire sur le champ de bataille, même si la « règle de légende » en remettra certains dans votre cimetière. Si des capacités se déclenchent à l'arrivée sur le champ de bataille des permanents légendaires, elles sont mises sur la pile après l'application de la « règle de légende ».

* Tous les permanents mis sur le champ de bataille de cette manière arrivent en même temps. Si certains ont des capacités déclenchées qui se déclenchent quand quelque chose d'autre arrive sur le champ de bataille, ils se verront les uns les autres.

Riposte de sorcier

{1}{U}{U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

Contrecarrez le sort ciblé.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez la Riposte de sorcier, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'augmenter le coût du sort en retirant vos sorciers.

Rona, disciple de Gix

{1}{U}{B}

Créature légendaire : humain et artificier

2/2

Quand Rona, disciple de Gix arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte historique ciblée depuis votre cimetière. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

Vous pouvez lancer des cartes non-terrain exilées par Rona.

{4}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

* Si Rona quitte le champ de bataille, les cartes exilées restent exilées indéfiniment. Si Rona arrive à nouveau sur le champ de bataille, elle n'est pas associée aux cartes exilées par « l'autre » Rona. La nouvelle Rona exile un nouvel ensemble de cartes avec sa première et sa dernière capacité. Seules ces cartes peuvent être lancées en utilisant la deuxième capacité de la nouvelle Rona.

* Les cartes exilées de votre bibliothèque sont exilées face visible.

* Après la résolution de la dernière capacité de Rona, vous avez la priorité si c'est votre tour. Vous pouvez lancer la carte exilée avant que tout joueur ne puisse agir, si c'est légal de le faire.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous lancez depuis l'exil.

* Vous devrez toujours payer tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs, tels que ceux accordés par Jodah, archimage éternel.

* Les cartes exilées ne sont pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas les recycler, vous en défausser, ou activer leurs capacités activées.

* Une fois que vous avez commencé à lancer une carte, perdre le contrôle de Rona n'affecte pas le sort.

* La carte que vous exilez depuis le dessus de votre bibliothèque est déterminée au moment où la dernière capacité de Rona se résout. Ce n'était peut-être pas la carte qui était au-dessus de votre bibliothèque quand vous avez activé cette capacité.

Rune de garde du conservateur

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a la défense talismanique.

Quand le permanent enchanté quitte le champ de bataille, s'il était historique, piochez deux cartes. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

* Si la Rune de garde du conservateur est attachée à un permanent historique que vous ne contrôlez pas, vous piochez deux cartes quand ce permanent quitte le champ de bataille, pas le contrôleur de ce permanent.

* Si vous donnez la défense talismanique au permanent d'un adversaire, par exemple en l'enchantant avec la Rune de garde du conservateur, ce joueur peut toujours cibler ce permanent, mais vous ne pouvez pas.

Sceller

{1}{W}

Enchantement

Flash

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

* Si Sceller quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. * Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.

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

Seigneur démon Belzenlok

{4}{B}{B}

Créature légendaire : ancêtre et démon

6/6

Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exilez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si le coût converti de mana de la carte est supérieur ou égal à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

* Une fois que la capacité déclenchée se résout, la capacité continue jusqu'à ce que vous exilez une carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, ou que vous ne puissiez pas exiler de carte non-terrain pendant ce processus. Vous ne pouvez pas choisir d'arrêter de recevoir les bénédictions du Seigneur démon Belzenlok plus tôt.

* Les cartes de terrain exilées de cette manière restent exilées.

* La capacité du Seigneur démon Belzenlok lui fait vous infliger une certaine quantité de blessures en une seule fois, il n'inflige pas plusieurs fois 1 blessure.

* Si le coût de mana de la carte non-terrain inclut {X}, X est considéré être 0.

* Si la carte non-terrain n'a pas de coût de mana, son coût converti de mana est 0.

* Le coût converti de mana d'une carte double, comme une carte avec la répercussion du bloc *Amonkhet*, est égal au coût de mana combiné de ses deux moitiés.

Sentinelle du Trident de perles

{4}{U}

Créature : ondin et soldat

3/3

Flash

Quand la Sentinelle du Trident de perles arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent historique ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

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

* La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin même si la Sentinelle du Trident de perles n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.

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

* Si la Sentinelle du Trident de perles arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de fin d'un tour, la carte exilée ne sera pas renvoyée sur le champ de bataille avant le début de l'étape de fin du tour suivant.

Sentinelle servile

{2}{B}

Créature : squelette et guerrier

2/1

{3} : Engagez la Sentinelle servile. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

* Vous pouvez activer la capacité de la Sentinelle servile même si elle est déjà engagée. Elle acquiert quand même l'indestructible.

Servant voltaïque

{2}

Créature-artefact : construction

1/3

Au début de votre étape de fin, dégagez un artefact ciblé.

* La capacité du Servant voltaïque peut cibler une créature-artefact, y compris lui-même.

Shanna, héritage de Sissay

{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

0/0

Shanna, héritage de Sissay ne peut pas être la cible de capacités que vos adversaires contrôlent.
Shanna gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

* Les sorts que vos adversaires contrôlent peuvent cibler Shanna.

* La capacité de Shanna qui modifie sa force et son endurance s'applique uniquement pendant qu'elle est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, c'est une carte de créature 0/0.

* Tant que Shanna est sur le champ de bataille, sa dernière capacité la compte, donc elle sera au minimum 1/1.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à Shanna peuvent devenir mortelles si d'autres créatures que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.

Sphère d'amortissement

{2}

Artefact

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.
Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

* Si plusieurs effets de remplacement devaient modifier le mana qu'une capacité que vous contrôlez produit, choisissez-en un à appliquer. Après cela, déterminez si n'importe quel autre s'applique. Un effet de remplacement ne peut pas s'appliquer au même événement plus d'une fois de cette manière.

* La deuxième capacité de la Sphère d'amortissement compte les sorts qui ont été lancés pendant un tour, même si la Sphère d'amortissement n'était pas sur le champ de bataille au moment où ils ont été lancés. Par exemple, si la Sphère d'amortissement est elle-même le troisième sort lancé pendant un tour, le prochain sort que vous lancez coûte {3} de plus à lancer.

* Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif), ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Serment de Téfeiri

{3}{W}{U}

Enchantement légendaire

Quand le Serment de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, exiliez un autre permanent ciblé que vous contrôlez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez deux fois par tour à la place d'une fois.

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

* La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin même si le Serment de Téfeiri n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.

* Si la carte exilée est une aura, le propriétaire de cette carte choisit ce qu'elle enchante au moment où elle est renvoyée sur le champ de bataille. Toute aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste exilée pour de bon.

* Pour la deuxième capacité du Serment de Téfeiri, vous pouvez activer deux fois la même capacité d'un planeswalker, ou activer deux capacités différentes de ce planeswalker.

* Si vous contrôlez plus d'un Serment de Téfeiri d'une manière quelconque, vous ne pouvez pas activer les capacités de planeswalkers que vous contrôlez plus de deux fois pendant un même tour.

Skizzik

{3}{R}

Créature : élémental

5/3

Kick {R} (*Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, si Skizzik n'a pas été kické, sacrifiez-le.

* La capacité de Skizzik vérifie à chaque étape de fin s'il a été kické pendant qu'il était lancé. Vous n'avez pas à payer son coût de kick à chaque tour (et vous ne pouvez pas le faire, même si vous avez très envie de le kicker à nouveau).

Skwi, l'immortel

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin

2/1

Vous pouvez lancer Skwi, l'immortel depuis votre cimetière ou depuis l'exil.

* La capacité de Skwi ne vous empêche pas de le lancer depuis n'importe quelle autre zone.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales et payer son coût pour lancer Skwi depuis votre cimetière ou l'exil.

Stupéfier

{2}{U}

Éphémère

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

Piochez une carte.

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

Sur les ailes de Serra

{3}{W}

Enchantement légendaire : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée est légendaire, gagne +1/+1 et a le vol, la vigilance et le lien de vie.

* Plusieurs occurrences de vol, de vigilance et/ou de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

* Si vous contrôlez deux Sur les ailes de Serra attachés à deux créatures avec le même nom que vous contrôlez, la « règle de légende » s'applique à la fois aux créatures enchantées et aux deux Sur les ailes de Serra. Vous pouvez choisir de garder le Sur les ailes de Serra qui enchante la créature que vous souhaitez garder.

* Si vous contrôlez deux permanents avec le même nom, mais qu'un seul est légendaire, la « règle de légende » ne s'applique pas.

Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

4

+1 : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégager deux terrains.

-3 : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez le permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

* Vous ne choisissez les deux terrains à dégager qu'à la prochaine étape de fin.

* Vous choisissez la cible de la capacité déclenchée de l'emblème de Téfeiri après avoir vu la carte piochée.

Temps des glaces

{3}{U}

Enchantement : saga

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

I, II — Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez le Temps des glaces.

III — Renvoyez toutes les créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

* Les effets des deux premières capacités de chapitre du Temps des glaces expirent si vous en perdez le contrôle, même si vous regagnez immédiatement son contrôle ou lancez un autre Temps des glaces.

* L'effet de la dernière capacité de chapitre du Temps des glaces renvoie les créatures qui sont engagées pour n'importe quelle raison, pas seulement celles engagées par le Temps des glaces.

Teshar, apôtre de l'Ancêtre

{3}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

* Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est considéré être 0.

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin

1/3

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

* Une fois qu'une créature que vous contrôlez a été bloquée, changer sa force pour qu'elle soit inférieure ou égale à 1 ne la fait pas devenir débloquée. Changer son endurance à 1 ne la fait pas devenir débloquée, et changer son endurance à moins de 1 la fait mourir.

Thallidé fritillaire

{1}{G}

Créature : fungus

2/2

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un fungus ou un saprobionte gagne +1/+1.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature Fungus ou Saprobionte que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Thallidé fritillaire quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

* Si une créature est à la fois un fungus et un saprobionte d'une manière quelconque, la capacité du Thallidé fritillaire lui donne uniquement +1/+1.

Tiana, pourvoyeuse de navire

{3}{R}{W}

Créature légendaire : ange et artificier

3/3

Vol, initiative

À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* La dernière capacité de Tiana se déclenche et crée une capacité déclenchée à retardement qui vous permet de renvoyer l'aura ou l'équipement pendant la prochaine étape de fin. Elle le fera même si Tiana quitte le champ de bataille avant la prochaine étape de fin.

* Si une aura que vous contrôlez est mise dans un cimetière immédiatement après que Tiana a quitté le champ de bataille, sans doute parce que Tiana a quitté le champ de bataille mais que l'aura a été mise dans le cimetière en tant qu'action basée sur l'état après qu'elle n'a plus été attachée à rien, la dernière capacité de Tiana ne se déclenche pas.

* Si une aura ou un équipement que vous contrôlez est mis dans un cimetière en même temps que Tiana, sans doute parce qu'un effet a détruit tous les permanents non-terrain, vous pourrez le renvoyer dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* Si une aura ou un équipement est mis dans votre cimetière pendant une étape de fin, vous pourrez les renvoyer pendant la prochaine étape de fin, pas l'actuelle.

* Si une aura ou un équipement quitte le cimetière après avoir déclenché la dernière capacité de Tiana, ils ne seront pas renvoyés dans la main de son propriétaire au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout.

Torgaar, famine incarnée

{6}{B}{B}

Créature légendaire : avatar

7/6

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Quand Torgaar, famine incarnée arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à un joueur. Le total de points de vie de ce joueur devient la moitié de son total de points de vie de départ, arrondie à l'unité inférieure.

* La première capacité de Torgaar ne peut pas réduire son coût à moins de {B}{B}. Vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures, même si elles ne réduisent pas plus le coût de Torgaar.

* Pour que votre total de points de vie devienne la moitié de votre total de points de vie de départ (normalement 10, la moitié de 20), vous gagnez ou perdez la quantité de points de vie appropriée. Par exemple, si votre total de points de vie est 4 quand la capacité de Torgaar se résout et vous cible, elle vous fera gagner 6 points de vie, mais s'il est

de 25, elle vous fera perdre 15 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de Torgaar fait que le total de points de vie de l'équipe devient la moitié du total de points de vie de départ de l'équipe (normalement 15, la moitié de 30), mais seul le joueur ciblé gagne ou perd des points de vie.

Tourment de Chaînes

{3}{B}

Enchantement : saga

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

I, II — Le Tourment de Chaînes inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

III — Créez un jeton de créature X/X noire Cauchemar et Horreur, X étant la moitié de vos points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Il vous inflige X blessures.

* Si un autre effet fait que la force ou l'endurance du jeton Cauchemar et Horreur est un chiffre différent de X immédiatement après son arrivée sur le champ de bataille, la quantité de blessures qu'il vous inflige est toujours égale à X, pas à sa force ou à son endurance modifiée.

* Si un effet comme celui de la Procession consécrationnaire fait que la dernière capacité de chapitre du Tourment de Chaînes crée deux jetons Cauchemar et Horreur, chacun vous inflige X blessures.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les premières capacités de chapitre du Tourment de Chaînes font chacune perdre 4 points de vie à l'équipe adverse et vous font gagner 2 points de vie.

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

3/3

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

* Si les blessures que le Tournoyeur de chaînes goblin devait infliger à un joueur sont prévenues, il inflige quand même 1 blessure aux créatures et aux planeswalkers de ce joueur.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Tournoyeur de chaînes goblin fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Triomphe de Gerrard

{1}{W}

Enchantement : saga

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

I, II — Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée de force la plus élevée que vous contrôlez.

III — La créature ciblée de force la plus élevée que vous contrôlez acquiert le vol, l'initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

* Les capacités de chapitre du Triomphe de Gerrard ciblent chacune une créature que vous contrôlez avec la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez. Si la force d'une autre créature que vous contrôlez devient supérieure avant la résolution de cette capacité, la cible est illégale.

Urgoros, Lui-qui-est-vide

{4}{B}{B}

Créature légendaire : spectre

4/3

Vol

À chaque fois qu'Urgoros, Lui-qui-est-vide inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte au hasard. S'il ne peut pas le faire, vous piochez une carte.

* Si ce joueur a une carte en main, il s'en défausse au hasard (même si ce n'est pas vraiment du hasard). Vous ne piochez pas de carte.

Valduk, gardien de la Flamme

{2}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

3/2

Au début du combat pendant votre tour, pour chaque aura et chaque équipement attachés à Valduk, gardien de la Flamme, créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

* Valduk compte toutes les auras et tous les équipements qui lui sont attachés, pas uniquement les auras et les équipements que vous contrôlez.

* Si Valduk quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité mais avant sa résolution, utilisez le nombre d'auras et d'équipement qui lui étaient attachés avant qu'il ne quitte le champ de bataille pour déterminer combien de jetons créer.

* Si Valduk quitte le champ de bataille après la résolution de sa capacité, les jetons sont toujours exilés au début de la prochaine étape de fin.

Verix Ailelame

{2}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

4/4

Kick {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Vol

Quand Verix Ailelame arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez Karox Ailelame, un jeton de créature légendaire 4/4 rouge Dragon avec le vol.

* Verix Ailelame présente une nouvelle écriture pour la création de jetons légendaires. Son fonctionnement est similaire au texte « créez un jeton de créature légendaire 4/4 rouge Dragon avec le vol appelé Karox Ailelame ».

Vigueur démoniaque

{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

* La Vigueur démoniaque peut enchanter un jeton, mais sa dernière capacité ne renverra pas le jeton dans votre main.

Vœu druidique de Kamahl

{X}{G}{G}

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de terrain et/ou de permanent légendaire avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Mettez le reste dans votre cimetière.

* Pour les cartes de votre bibliothèque qui incluent {X} dans leur coût de mana, X est considéré être 0.

* Tous les permanents mis sur le champ de bataille de cette manière arrivent en même temps. Si certains ont des capacités déclenchées qui se déclenchent quand quelque chose d'autre arrive sur le champ de bataille, ils se verront les uns les autres.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Kaladesh, La révolte éthérique, Amonkhet, L'Âge de la Destruction, Innistrad, Ixalan, Les combattants d'Ixalan et Deck de planeswalker sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2018 Wizards.