# Notes de publication *L’Âge de la Destruction*

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

Document modifié pour la dernière fois le 25 avril 2017

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

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

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

-----

# NOTES GÉNÉRALES

## Informations liées à la sortie

L’extension *L’Âge de la Destruction* contient 199 cartes (15 terrains de base, 70 courantes, 60 inhabituelles, 42 rares et 12 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 10 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *L’Âge de la Destruction*. Certains boosters *L’Âge de la Destruction* contiennent une carte de la série *Chef d’œuvre* (voir ci-dessous).

Événements avant-première : 8-9 juillet 2017

Draft Weekend : 14-16 juillet 2017

Game Day : 5-6 août 2017

L'extension *L’Âge de la Destruction* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 14 juillet 2017. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *La bataille de Zendikar*, *Le serment des Sentinelles*, *Ténèbres sur Innistrad*, *La lune hermétique*, *Kaladesh*, *La révolte éthérique*, *Amonkhet* et *L’Âge de la Destruction*.

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

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

-----

## Série Chef d’œuvre : *Invocations d'Amonkhet*

Maintenant que le Dieu-Pharaon Nicol Bolas est de retour sur Amonkhet, la mise à exécution de ses plans arrive à son terme, et cela comprend entre autres l’arrivée de ses trois dieux de la Destruction. D’une puissance physique et magique inégalée, ces dieux vont usurper la place des dieux des Épreuves et tourmenter les habitants de Naktamon. Grâce aux *Invocations d’Amonkhet*, faites appel à leur pouvoir pendant vos combats et lancez des sorts millénaires à la puissance sans égale !

\* Il y a 54 cartes dans la série *Invocations d’Amonkhet*. Les 30 premières se trouvent dans les boosters *Amonkhet*. Les 24 suivantes sont dans les boosters *L’Âge de la Destruction*. Les cartes *Invocations d’Amonkhet* ont leur propre symbole d’extension.

\* Les cartes *Invocations d’Amonkhet* apparaissant dans les boosters sont jouables dans tous les événements en format Limité utilisant ces boosters. Dans un tournoi en Paquet scellé, ces cartes font partie de votre sélection. Dans un tournoi en Booster Draft, vous devez drafter ces cartes pour les inclure dans votre sélection.

\* Cependant, les cartes *Invocations d’Amonkhet* ne sont pas légales dans les formats Construits où elles n’étaient pas légales auparavant. Être publiées dans les boosters *Amonkhet* ou *L’Âge de la Destruction* ne les rend paslégales en Standard.

\* Les cartes *Invocations d’Amonkhet* Premium apparaissent en version anglaise dans les boosters de toutes les langues.

\* Les cartes *Invocations d’Amonkhet* sont extrêmement rares. Si vous en trouvez une, considérez-vous comme quelqu’un de très chanceux !

-----

## Cartes Élément de l’histoire *L’Âge de la Destruction*

Il y a bon nombre de moments importants dans l’histoire de *L’Âge de la Destruction*, mais les cinq les 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 : L’Âge de la Révélation

Élément de l’histoire 2 : L’Âge de la Gloire

Élément de l’histoire 3 : L’Âge de la Promesse

Élément de l’histoire 4 : L’Âge de l’Éternité

Élément de l’histoire 5 : L’Âge de la Destruction

Les cartes Élément de l’histoire de l’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 chiffre indiquant la séquence des cartes dans l’histoire.

-----

## Nouvelle capacité mot-clé : éternalisation

Le Dieu-Pharaon s’est assuré que, sur Amonkhet, la mort n’empêche personne de le servir. Cependant, ceux qui connaissent une fin glorieuse obtiennent un honneur encore plus grand : nés dans la mort, ils renaissent éternels. La nouvelle capacité d’éternalisation permet aux morts valeureux de prendre place au sein des Éternels de Bolas pour le servir.

Combattante éprouvée
{U}
Créature : humain et guerrier
1/1
Éternalisation {4}{U}{U} *({4}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie et humain et guerrier 4/4 noir sans coût de mana. N’utilisez l’éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

Les règles officielles de l’éternalisation sont les suivantes :

702.128. Éternalisation

702.128a L’éternalisation est une capacité activée qui fonctionne pendant que la carte avec l’éternalisation est dans un cimetière. « Éternalisation [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu’il est noir, qu’il est 4/4, qu’il n’a pas de coût de mana et que c’est un zombie en plus de ses autres types. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

\* Pour chaque carte avec l’éternalisation, un supplément de jeu d’un jeton correspondant est disponible dans certains des boosters *L’Âge de la Destruction*. Ces suppléments ne sont pas requis pour jouer avec les cartes avec l’éternalisation. Vous pouvez utiliser les mêmes objets que pour n’importe quel autre jeton pour représenter un jeton éternalisé.

\* Si une créature avec l’éternalisation est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale, vous avez la priorité immédiatement après. Si c’est légal pour vous de le faire, vous pouvez activer sa capacité d’éternalisation avant que n’importe quel joueur ne puisse essayer de l’exiler, avec la Houlette de la réprobation par exemple.

\* Une fois que vous avez activé une capacité d’éternalisation, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d’arrêter la capacité en exilant la carte avec un effet tel que celui de la Houlette de la réprobation.

\* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d’origine et rien d’autre, hormis les caractéristiques spécifiquement modifiées par l’éternalisation. Il ne copie aucune information concernant l’objet que la carte était avant d’être mise dans votre cimetière.

\* Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 4/4. Il n’a aucun coût de mana et son coût converti de mana est donc 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d’autres effets peuvent copier.

\* Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

\* Plusieurs cartes ont un coût d’éternalisation qui inclut « Défaussez-vous d’une carte. » Vous ne pouvez pas vous défausser de la carte avec l’éternalisation pour payer son propre coût car la carte doit être dans votre cimetière pour commencer à activer sa capacité d’éternalisation.
-----

## Nouvelle capacité mot-clé : affliction

Les guerriers de la horde de Bolas sont caustiques de bien des manières, surtout ceux qui bénéficient de la nouvelle capacité : affliction. L’affliction place votre adversaire devant une situation sans échappatoire : ils perdent des points de vie qu’ils bloquent ou non.

Éternel khenra
{1}{B}
Créature : zombie et chacal et guerrier
2/2
Affliction 1 *(À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)*

Les règles officielles de l’affliction sont les suivantes :

702.129. Affliction

702.129a L’affliction est une capacité déclenchée. « Affliction N » signifie « À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd N points de vie. »

702.129b Si une créature a plusieurs occurrences d’affliction, chacune d’elles se déclenche séparément.

\* Si plusieurs créatures bloquent une créature avec l’affliction, l’affliction ne se déclenche qu’une seule fois.

\* L’affliction fait que le joueur défenseur perd des points de vie ; ce ne sont ni des blessures, ni des blessures de combat.

\* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.

\* L’affliction se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si la perte de points de vie réduisent les points de vie d’un joueur à 0 ou moins, ce joueur perd la partie immédiatement. Une créature bloqueuse avec le lien de vie n’inflige pas de blessures de combat suffisamment tôt pour sauver ce joueur.

-----

## Retour d’action mot-clé : surmener

Les combattants les plus résistants d’Amonkhet se battaient autrefois pour être auréolés de gloire au combat. Désormais, ils peinent à survivre au cœur de l’impitoyable désert qui a envahi les rues de Naktamon. L’action mot-clé surmener apparaît également dans l’extension *L’Âge de la Destruction* comme un coût d’activation de capacités.

Ferrailleur khenra
{2}{R}
Créature : chacal et guerrier
2/3
Menace
Vous pouvez surmener le Ferrailleur khenra au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +2/+0 jusqu’à la fin du tour. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

Marraine de l’espoir
{1}{G}
Créature : humain et druide
2/2
{1}, {T} : Dégagez le terrain ciblé.
{1}, {T}, surmenez la Marraine de l’espoir : Dégagez deux terrains ciblés. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

\* Toutes les cartes de l’extension *Amonkhet*, ainsi que celles de *L’Âge de la Destruction*, qui vous permettent de surmener une créature vous laissent le faire au moment où vous la déclarez comme créature attaquante. Vous ne pouvez pas le faire plus tard pendant le combat, et les créatures mises sur le champ de bataille attaquantes ne peuvent pas être surmenées. Toute capacité qui se déclenche au moment de surmener une créature attaquante se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

\* Certaines cartes de l’extension *L’Âge de la Destruction* vous permettent de surmener une créature en tant que coût d’activation de l’une de ses capacités. Vous pouvez la surmener pour payer ce coût même si vous l’avez déjà surmenée plus tôt dans le tour. La surmener plusieurs fois ne l’empêchera de se dégager que pendant votre prochaine étape de dégagement.

\* Si une créature a une capacité déclenchée ciblée qui se déclenche quand vous la surmenez au moment où elle attaque, vous pouvez la surmener au moment où elle attaque même s’il n’y a aucune cible légale pour cette capacité déclenchée.

\* Certaines cartes ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous surmenez n’importe quelle créature. Ces capacités se déclenchent quand vous surmenez cette créature ou n’importe quelle autre créature que vous contrôlez.

\* Vous ne pouvez pas surmener une créature à moins qu’un effet vous autorise à le faire. Des effets qui engagent une créature et l’empêchent de se dégager, comme celui de la Paralysie décisionnelle, ne surmènent pas cette créature.

\* Si une créature surmenée est déjà dégagée pendant votre prochaine étape de dégagement (sans doute car elle avait la vigilance ou qu’un effet l’a dégagée), l’effet de surmener l’empêchant de se dégager prend fin sans conséquence.

\* Si vous acquérez le contrôle de la créature d’un autre joueur jusqu’à la fin du tour et que vous la surmenez, elle se dégagera pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

-----

## Retour de thèmes et de mécaniques de jeu de l'extension *Amonkhet*

L’extension *L’Âge de la Destruction* présente certaines mécaniques de l’extension *Amonkhet*. Pour plus d’informations sur les cartes doubles avec la répercussion, le recyclage, les marqueurs -1/-1 et les déclencheurs de défausse, veuillez consulter les [Notes de publication Amonkhet](http://tbd.com/).

-----

## Cycle : dieux de la Destruction

Le sacre du sang de Razaketh a tiré les trois dieux de la Destruction de leur sommeil et ces monstruosités émergent maintenant de leur nécropole afin d’accomplir leur sinistre destinée.

Le Dieu-Scorpion
{3}{B}{R}
Créature légendaire : dieu
6/5
À chaque fois qu’une créature avec un marqueur -1/-1 sur elle meurt, piochez une carte.
{1}{B}{R} : Mettez un marqueur -1/-1 sur une autre créature ciblée.
Quand Le Dieu-Scorpion meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

\* Si cette créature meurt mais qu’elle quitte votre cimetière avant la prochaine étape de fin, elle reste dans sa nouvelle zone.

\* La « prochaine étape de fin » fait référence à la prochaine étape de fin qui a lieu, pas à l’étape de fin du prochain tour. Si cette créature meurt avant l’étape de fin d’un tour, par exemple pendant le combat, elle sera renvoyée dans la main de son propriétaire au début de l’étape de fin de ce tour-ci.

-----

## Cycle : la chute des dieux des Épreuves

Les Épreuves ont donné naissance à la moisson d’éternels de Bolas, ce qui était son plan depuis le départ. Désormais, les dieux des Épreuves sont voués à mourir sous les coups du Dieu-Scorpion. Cependant, ils ne comptent pas périr sans faire preuve une dernière fois de leur immense puissance magique. Chacun de ces ultimes coups d’éclat provoque une telle perturbation du mana que vos terrains ne se dégageront pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Dernier jugement de Bontu
{1}{B}{B}
Rituel
Détruisez toutes les créatures. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

\* Aucun terrain que vous contrôlez ne se dégage pendant votre prochaine étape de dégagement, pas même ceux qui ne sont pas engagés au moment de la résolution de ce sort. Cela inclut les terrains qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de ce sort.

\* Si plus d’un sort indique que les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement, les effets disparaissent tous pendant cette étape de dégagement. Vous dégagerez les terrains que vous contrôlez pendant l’étape de dégagement suivant celle-ci.

-----

## Thème : les déserts d’Amonkhet

Sans la protection de l’Hekma, les citoyens de la cité sont contraints de s’aventurer dans les terres inhospitalières. Les rejoindrez-vous pour tirer profit des forces oubliées croupissant sous le sable ?

Ruines de Ramunap
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R} à votre réserve.
{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

\* Désert est un sous-type de terrain sans signification précise. Il ne confère pas de capacité de mana intrinsèque au terrain. D’autres cartes peuvent s’intéresser au fait que des terrains soient des déserts.

\* Si un désert a une capacité avec un coût indiquant « Sacrifiez un désert », vous pouvez sacrifier ce désert pour payer le coût de sa propre capacité.

Non seulement les déserts vous récompensent de leur propre puissance, mais certaines cartes de l’extension *L’Âge de la Destruction* s’améliorent si vous contrôlez un désert ou s’il y a une carte de désert dans votre cimetière.

Dromadaire misérable
{1}{B}
Créature : zombie et chameau
2/1
Quand le Dromadaire misérable meurt, si vous contrôlez un désert ou s’il y a une carte de désert dans votre cimetière, le joueur ciblé se défausse d’une carte.

\* Si une capacité vérifie si vous contrôlez un désert ou s’il y a une carte de désert dans votre cimetière, le fait qu’il y en ait plusieurs n’a aucune importance. En contrôler un ou cinq revient au même. Il n’y a aucun bonus supplémentaire accordé par le fait d’en contrôler un et d’en avoir un dans votre cimetière.

\* Dans le cas des capacités qui se déclenchent uniquement si vous contrôlez un désert ou s’il y a une carte de désert dans votre cimetière, une des conditions doit être vraie au moment où la capacité se déclenche, et une des conditions doit l’être au moment où la capacité se résout. Cependant, il n’est pas nécessaire que ce soit la même condition. Par exemple, vous pouvez sacrifier votre unique désert après le déclenchement de la capacité, mais avant qu’elle ne se résolve.

-----

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Acte héroïque
{1}{W}
Éphémère
Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour et peut bloquer une créature supplémentaire ce tour-ci.

\* Vous pouvez lancer l’Acte héroïque même si la créature ciblée ne peut pas immédiatement bloquer, par exemple parce que vous êtes le joueur attaquant.

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

\* L’Acte héroïque peut cibler une créature dégagée. Elle gagne toujours +2/+2 et peut bloquer une créature supplémentaire.

\* Les effets de l’Acte héroïque sont cumulatifs. Si plusieurs Actes héroïques se résolvent en ciblant la même créature, cette créature peut bloquer autant de créatures supplémentaires ce tour-ci.
-----

Ange de la réprobation
{2}{W}{W}
Créature : ange
3/3
Vol, vigilance
{2}{W}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.
{2}{W}, {T}, surmenez l’Ange de la réprobation : Exilez une autre créature ciblée jusqu’à ce que l’Ange de la réprobation quitte le champ de bataille. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

\* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tout équipement devient détaché et reste sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d’exister.

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

\* Si l’Ange de la réprobation quitte le champ de bataille avant que sa première capacité activée ne se résolve, la créature ciblée est quand même exilée. Cette carte est renvoyée sur le champ de bataille même si l’Ange de la réprobation a quitté le champ de bataille avant la prochaine étape de fin.

\* Si l’Ange de la réprobation quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, la créature ciblée n’est pas exilée.

\* La carte exilée par la dernière capacité de l’Ange de la réprobation est renvoyée sur le champ de bataille immédiatement après que l’Ange de la réprobation a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l’état.

\* Engager l’Ange de la réprobation pour activer l’une de ses capacités pendant qu’il attaque ne le retire pas du combat.
-----

Appel
{G}
Rituel
Jusqu’à la fin du tour, la créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.
//
Autorité
{1}{W}
Rituel
Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)*
Engagez jusqu’à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu’à la fin du tour.

\* La valeur de X est uniquement déterminée au moment où l’Appel commence à se résoudre. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.

\* Vous pouvez lancer l’Autorité sans choisir aucune créature ciblée. Les créatures que vous contrôlez acquièrent toujours la vigilance jusqu’à la fin du tour. Cependant, si vous choisissez des cibles et que chacune d’elles devient illégale avant la résolution de l’Autorité, le sort est contrecarré et vos créatures n’acquièrent pas la vigilance.
-----

Araignée des obélisques
{1}{B}{G}
Créature : araignée
1/4
Portée
À chaque fois que l’Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

\* La première capacité déclenchée de l’Araignée des obélisques ne met qu’un seul marqueur -1/-1 sur la créature, et ce quel que soit le nombre de blessures de combat infligées.

\* Si l’Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature mais que cette créature n’est pas sur le champ de bataille au moment où la première capacité déclenchée de l’Araignée des obélisques se résout, sans doute parce que l’Araignée des obélisques a déjà tué cette créature, cette capacité ne mettra pas de marqueur -1/-1 sur elle.

\* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées à la fin du tour, le marqueur que la première capacité déclenchée de l’Araignée des obélisques met sur une créature peut rendre mortelles des blessures précédemment marquées sur une créature.

\* Si l’Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature en même temps qu’elle subit des blessures mortelles, sa première capacité déclenchée mettra un marqueur -1/-1 sur l’autre créature. Cependant, comme l’Araignée des obélisques a quitté le champ de bataille avant la résolution de cette capacité, sa dernière capacité ne se déclenche pas.

\* Si vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur plusieurs créatures en même temps, la dernière capacité de l’Araignée des obélisques se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l’Araignée des obélisques fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.
-----

Archère au brandon
{1}{R}
Créature : humain et archer
2/1
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, l’Archère au brandon inflige 1 blessure à chaque adversaire.

\* La capacité de l’Archère au brandon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l’Archère au brandon inflige 2 blessures au total à l’équipe adverse.
-----

Avemain intrépide
{2}{W}
Créature : oiseau et guerrier
2/1
Vol
À chaque fois que l’Avemain intrépide attaque, dégagez une créature ciblée que vous contrôlez.

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

\* Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec l’Avemain intrépide, dégager une créature engagée, puis attaquer avec cette créature.
-----

Balafreur d’os en maraude
{2}{B}
Créature : zombie et minotaure
3/3
Le Balafreur d’os en maraude ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre zombie.

\* Le fait que vous contrôliez un autre zombie est vérifié seulement au moment où vous déclarez les bloqueurs. Le Balafreur d’os en maraude n’arrête pas de bloquer si vous n’en contrôlez plus d’autre plus tard.

\* L’autre zombie n’est pas contraint de bloquer.
-----

Broyer
{1}{B}
Rituel
Ciblez jusqu’à deux créatures. Mettez un marqueur -1/-1 sur chacune d’elles.
//
Cendres
{3}{W}
Rituel
Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)*
Exilez n’importe quel nombre de créatures ciblées qui ont des marqueurs -1/-1 sur elles.

\* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois avec Broyer pour lui faire gagner deux marqueurs -1/-1.

\* Si l’une des créatures ciblées par les Cendres perd ses marqueurs -1/-1, quitte le champ de bataille ou devient une cible illégale d’une quelconque manière avant que le sort ne se résolve, elle ne sera pas exilée, mais les autres cibles légales le seront.
-----

Campement des survivants
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

\* Pour activer la dernière capacité, vous pouvez engager une créature dégagée que vous contrôlez de votre choix, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. (Remarquez qu'engager la créature n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].)
-----

Celui-qui-est-creux
{5}
Créature-artefact : golem
4/4
Celui-qui-est-creux coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte que vous avez recyclée ou défaussée ce tour-ci.
Recyclage {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

\* Le coût de Celui-qui-est-creux est réduit même si les cartes que vous avez recyclées ou dont vous vous êtes défaussé ne sont pas dans votre cimetière.

\* Une fois que vous vous êtes défaussé de trois cartes, Celui-qui-est-creux coûte {0} à lancer. Cela ne s’arrête pas à {1} ou à un coût de mana négatif.

\* La première capacité de Celui-qui-est-creux ne vous autorise pas à vous défausser de cartes. Vous aurez besoin d’un autre effet qui vous instruit ou vous permet de le faire.
-----

Championne au fléau solaire
{2}{W}
Créature : humain et sorcier
2/3
Quand la Championne au fléau solaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.
Éternalisation — {2}{W}{W}, défaussez-vous d’une carte. *({2}{W}{W}, défaussez-vous d’une carte, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N’utilisez l’éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

\* La quantité de points de vie que vous gagnez est déterminée au moment où la capacité déclenchée de la Championne au fléau solaire se résout. Les joueurs peuvent répondre à la capacité en essayant de modifier sa force.

\* Si la Championne au fléau solaire quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer le nombre de points de vie gagnés. Si ce nombre est négatif, vous ne gagnez pas de points de vie et vous n’en perdez pas non plus.
-----

Championne d’esprits
{2}{U}
Créature : naga et sorcier
2/1
Quand la Championne d’esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.
Éternalisation {5}{U}{U} *({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N’utilisez l’éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

\* Utilisez la force de la Championne d’esprits au moment où la première capacité se résout pour déterminer si vous voulez utiliser la capacité et le nombre de cartes que vous piochez, le cas échéant. Si vous utilisez la capacité, vous vous défaussez de deux cartes quel que soit le nombre de cartes que vous piochez. Si la Championne d’esprits quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille.
-----

Chasseur acharné
{2}{G}{G}
Créature : crocodile
4/4
Tant qu’une créature a un marqueur -1/-1 sur elle, le Chasseur acharné a la vigilance et le contact mortel.

\* Une créature avec un marqueur -1/-1 sur elle contrôlée par n’importe quel joueur satisfait à la capacité du Chasseur acharné.

\* Si le Chasseur acharné perd la vigilance après avoir attaqué, il reste dégagé.
-----

Cheval solaire à crête
{3}{W}{W}
Créature : cheval
5/5
Les autres chevaux que vous contrôlez ont l’indestructible.
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 5/5 blanche Cheval.

\* Si une créature a subi des blessures, ces blessures restent marquées sur elle jusqu’à l’étape de nettoyage. Si un autre cheval que vous contrôlez a subi des blessures mortelles, et que plus tard dans le tour le Cheval solaire à crête quitte le champ de bataille, ce cheval est détruit.

\* La capacité déclenchée du Cheval solaire à crête ne se déclenche pas à moins que vous n’ayez gagné des points de vie pendant le tour avant le début de votre étape de fin. Elle ne peut pas être satisfaite par une autre capacité déclenchée qui vous permet de gagner des points de vie pendant cette étape de fin.

\* La capacité déclenchée du Cheval solaire à crête s’intéresse uniquement au fait que vous ayez gagné des points de vie pendant le tour, même si le Cheval solaire à crête n’était pas sur le champ de bataille quand c’est arrivé. Peu importe le nombre de points de vie que vous avez gagné, que vous ayez aussi perdu des points de vie, ou même que vous ayez perdu plus de points de vie que vous n’en avez gagnés.
-----

Coup perforant
{2}{R}{R}
Rituel
Le Coup perforant inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

\* L’effet de remplacement du Coup perforant exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n’importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s’applique à la créature ciblée même si le Coup perforant ne lui inflige aucune blessure (à cause d’un effet de prévention) ou si le Coup perforant inflige des blessures à une créature différente (à cause d’un effet de redirection).
-----

Dague du Valeureux
{2}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +2/+0 et a affliction 1. *(À chaque fois qu’elle devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)*
Équipement {2} *({2} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

\* Si une créature a plusieurs occurrences d’affliction, chacune d’elles se déclenche séparément.
-----

Défaite de Nissa
{2}{G}
Rituel
Détruisez une forêt ciblée, un enchantement vert ciblé ou un planeswalker vert ciblé. Si ce permanent était un planeswalker Nissa, piochez une carte.

\* La plupart des terrains non-base qui produisent du mana vert ne sont pas des forêts. Par exemple, le Désert de l’Indomptable n’est pas une forêt. Certains terrains non-base, tels que les Halliers protégés de l’extension *Amonkhet*, ont des types de terrain de base imprimés dans la ligne de type et peuvent être des forêts.
-----

Démon de l’apocalypse
{4}{B}{B}
Créature : démon
\*/\*
Vol
La force et l’endurance du Démon de l’apocalypse sont chacune égales au nombre de cartes dans votre cimetière.
Au début de votre entretien, engagez le Démon de l’apocalypse à moins que vous ne sacrifiiez une autre créature.

\* La capacité qui définit la force et l’endurance du Démon de l’apocalypse fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-----

Dernier mot de Kefnet
{2}{U}{U}
Rituel
Acquérez le contrôle de l’artefact ciblé, de la créature ciblée ou de l’enchantement ciblé. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

\* L’effet de modification de contrôle du Dernier mot de Kefnet dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage.

\* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Dernier mot de Kefnet se résout, le sort entier est contrecarré. Vos terrains se dégageront normalement pendant votre prochaine étape de dégagement.

\* Acquérir le contrôle d’une créature 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.

\* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes que ce joueur possède quittent la partie également, et tous les effets qui donnent au joueur le contrôle de permanents cessent immédiatement.
-----

Dernière miséricorde d’Oketra
{1}{W}{W}
Rituel
Votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

\* Pour que votre total de points de vie devienne votre total de points de vie de départ (normalement 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 Dernière miséricorde d’Oketra se résout, elle vous fera gagner 16 points de vie, mais s’il est de 25, elle vous fera perdre 5 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 Dernière miséricorde d’Oketra fait que le total de points de vie de l’équipe devient le total de points de vie de départ de l’équipe (normalement 30), mais vous êtes le seul à gagner ou perdre des points de vie.
-----

Désert hostile
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{2}, exilez une carte de terrain depuis votre cimetière : Le Désert hostile devient une créature 3/4 Élémental jusqu’à la fin du tour. C’est toujours un terrain.

\* Si le Désert hostile devient une créature pendant le tour où il est arrivé sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec, ni l’engager pour du mana.
-----

Destin funeste
{2}{B}
Rituel
Choisissez l’un —
• L’adversaire ciblé exile une créature qu’il contrôle.
• L’adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

\* Si vous choisissez le premier mode du Destin funeste, l’adversaire ciblé choisit quelle créature exiler. Cette créature n’est pas ciblée, par conséquent une créature avec la défense talismanique peut être exilée de cette manière.

\* Si vous choisissez le deuxième mode du Destin funeste, vous devez exiler une carte non-terrain de la main de ce joueur si possible. Si vous ne pouvez pas, probablement parce que la main de ce joueur ne contient que des cartes de terrain, rien ne se passe. Ce joueur n’exile pas de créature qu’il contrôle à la place.
-----

Devineresse des dunes
{2}{G}
Créature : naga et clerc
2/3
{1}, engagez un désert dégagé que vous contrôlez : Vous gagnez 1 point de vie.

\* Vous ne pouvez pas engager un seul désert dégagé pour payer à la fois {1} et « engagez un désert dégagé que vous contrôlez ».
-----

Djeru, face à la vérité
{3}{W}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
4/3
Vigilance
Quand Djeru, face à la vérité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.
Si une source devait infliger des blessures à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures.

\* Si de multiples sources devaient infliger des blessures à un ou plusieurs planeswalkers que vous contrôlez en même temps, par exemple plusieurs créatures attaquantes, 1 blessure de chacune de ces sources à chacun de ces planeswalkers est prévenue.
-----

Don du Dieu-Pharaon
{7}
Artefact
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c’est un zombie 4/4 noir. Il acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour.

\* La capacité du Don du Dieu-Pharaon ne cible pas la carte de créature que vous exilez. Vous en choisissez une au moment où la capacité se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez une carte de créature et l’exilez, et celui où vous créez le jeton.

\* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d’origine et rien d’autre, hormis les caractéristiques qu’il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l’objet que la carte était avant d’être mise dans votre cimetière.

\* Le jeton est un zombie à la place de ses autres types (contrairement aux zombies créés par la capacité d’éternalisation) et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance sont 4/4. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d’autres effets peuvent copier.

\* Contrairement aux jetons créés par une capacité d’éternalisation, ce jeton a le coût de mana, et âr conséquent le coût converti de mana, de la carte qu’il copie.

\* Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
-----

Dunes des morts
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
Quand les Dunes des morts sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

\* La deuxième capacité des Dunes des morts ne vous permet pas de les sacrifier à chaque fois que vous le désirez. Vous devez trouver un autre moyen de mettre les Dunes des morts au cimetière.

\* Si vous sacrifiez les Dunes des morts pour payer le coût d’activation d’une capacité, vous créez le jeton de zombie avant la résolution de cette capacité activée.
-----

En proie
{1}{G}
Rituel
Jusqu’à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »
//
Désespoir
{1}{B}
Rituel
Répercussion
Jusqu’à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d’une carte. »

\* Si vous résolvez plusieurs sorts En proie ou Désespoir pendant un même tour, vos créatures ont autant d’occurrences de la capacité déclenchée associée. Chaque occurrence se déclenche séparément.

\* Plusieurs occurrences de piétinement ou de menace sont redondantes.

\* Les sorts En proie et Désespoir n’affectent chacun que les créatures que vous contrôlez au moment où ils se résolvent. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n’acquièrent pas la capacité mot-clé ou la capacité déclenchée.
-----

Encouragement de Nissa *(deck de planeswalker uniquement)*
{4}{G}
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte appelée Forêt, une carte appelée Béhémoth trameronces, et une carte appelée Nissa, mage de genèse. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

\* Vous pouvez trouver n’importe laquelle des cartes listées sur l’Encouragement de Nissa, ou bien même toutes. Vous pouvez même n’en trouver aucune, mais cela ne serait pas très encourageant.

\* L’Encouragement de Nissa ne peut pas être utilisé pour trouver une carte avec le type de terrain forêt qui n’est pas aussi appelée Forêt '(comme par exemple les Halliers protégés de l’extension *Amonkhet*).
-----

Énigmomorphe
{1}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez faire que l’Énigmomorphe devienne une créature 3/3 Sphinx avec le vol en plus de ses autres types jusqu’à la fin du tour.
{2}{U} : Regard 1.

\* La première capacité de l’Énigmomorphe se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort sont choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré. Cela signifie que si un sort affecte chaque créature ou chaque créature que vous contrôlez, il affecte l’Énigmomorphe si vous choisissez de faire que l’Énigmomorphe devienne une créature, mais cela signifie aussi qu’un sort ne peut pas cibler l’Énigmomorphe s’il requiert une « créature ciblée ».

\* Si l’Énigmomorphe devient une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec ni utiliser ses capacités {T} (s’il en acquiert).
-----

Étau du désert
{2}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand l’Étau du désert arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un désert ou s’il y a une carte de désert dans votre cimetière, vous gagnez 3 points de vie.
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

\* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la dernière capacité de l’Étau du désert.
-----

Éternel ammout
{2}{B}
Créature : zombie et crocodile et démon
5/5
Affliction 3 *(À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)*
À chaque fois qu’un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l’Éternel ammout.
À chaque fois que l’Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

\* La deuxième capacité de l’Éternel ammout se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
-----

Éternel des Vérités cruelles
{2}{U}
Créature : zombie et clerc
1/3
Affliction 2 *(À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 points de vie.)*
À chaque fois que l’Éternel des Vérités cruelles attaque et qu’il n’est pas bloqué, piochez une carte.

\* Une capacité qui se déclenche quand quelque chose « attaque et n’est pas bloqué » se déclenche pendant l’étape de déclaration des bloqueurs après que les bloqueurs ont été déclarés si (1) cette créature est attaquante et (2) aucune créature n’est déclarée pour la bloquer. Cette capacité se déclenche même si cette créature a été mise sur le champ de bataille attaquante au lieu d’avoir été déclarée comme attaquante pendant l’étape de déclaration des attaquants.
-----

Éternel du feu dévastateur
{3}{R}
Créature : zombie et chacal et clerc
1/4
Affliction 4 *(À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 4 points de vie.)*
À chaque fois que l’Éternel du feu dévastateur attaque et qu’il n’est pas bloqué, vous pouvez lancer une carte d’éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

\* Une capacité qui se déclenche quand quelque chose « attaque et n’est pas bloqué » se déclenche pendant l’étape de déclaration des bloqueurs après que les bloqueurs ont été déclarés si (1) cette créature est attaquante et (2) aucune créature n’est déclarée comme la bloquant. Cette capacité se déclenche même si cette créature a été mise sur le champ de bataille attaquante au lieu d’avoir été déclarée comme attaquante pendant l’étape de déclaration des attaquants.

\* La deuxième capacité de l’Éternel du feu dévastateur se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées, et vous devez lancer un sort à ce moment si vous souhaitez en lancer un sans payer son coût de mana. Vous pouvez lancer un rituel pendant l’étape de déclaration des bloqueurs de cette manière.

\* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

\* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

-----

Éternelle manticore
{3}{R}{R}
Créature : zombie et manticore
5/4
Affliction 3 *(À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)*
L’Éternelle manticore attaque à chaque combat si possible.

\* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, l’Éternelle manticore est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu’elle ne peut pas attaquer, elle n’attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
-----

Excavatrice de Ramunap
{2}{G}
Créature : naga et clerc
2/3
Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière.

\* L’Excavatrice de Ramunap ne modifie pas le moment où vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu’un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.

\* L’Excavatrice de Ramunap ne vous permet pas d’activer les capacités activées de cartes de terrain dans votre cimetière (par exemple le recyclage).
-----

Fidèle du Dieu-Pharaon
{W}
Créature : humain et sorcier
0/4
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, noir ou rouge, vous gagnez 1 point de vie.

\* Si vous lancez un sort qui est d’au moins deux de ces couleurs, vous ne gagnez qu’un seul point de vie.

\* La capacité déclenchée de la Fidèle du Dieu-Pharaon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

-----

Flou de lames
{1}{R}
Éphémère
Mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée. Le Flou de lames inflige 2 blessures au contrôleur de cette créature.

\* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité du Flou de lames se résout, celui-ci est contrecarré et aucun de ses effets n’aura lieu. Le Flou de lames n’infligera aucune blessure à aucun joueur.
-----

Fureur immortelle d’Hazoret
{4}{R}{R}
Rituel
Mélangez votre bibliothèque, puis exilez les quatre cartes du dessus. Vous pouvez lancer n’importe quel nombre de cartes non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 5 parmi elles sans payer leur coût de mana. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

\* Chaque sort individuel que vous lancez de cette manière doit avoir un coût converti de mana inférieur ou égal à 5. Leur coût converti de mana total peut être supérieur.

\* Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous mélangez votre bibliothèque et celui où vous en exilez les quatre cartes du dessus.

\* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d’émergence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

\* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

\* Si une capacité se déclenche au moment où vous lancez l’une de ces cartes, elle n’est mise sur la pile qu’une fois le lancement de la carte terminé. Cette capacité se résout cependant avant n’importe lequel de ces sorts.

\* Si vous lancez l’une de ces cartes, vous le faites en tant que partie de la résolution de la Fureur immortelle d’Hazoret. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour.

\* Si un sort que vous lancez de cette manière cible un autre sort, il peut cibler un sort que vous avez lancé plus tôt pendant la résolution de la Fureur immortelle d’Hazoret. Il peut même cibler la Fureur immortelle d’Hazoret, mais la Fureur immortelle d’Hazoret sera mise dans votre cimetière immédiatement après et la cible du sort deviendra illégale.
-----

Grâce salvatrice
{1}{W}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand la Grâce salvatrice arrive sur le champ de bataille, toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées à la créature enchantée à la place.
La créature enchantée gagne +0/+3.

\* La capacité de la Grâce salvatrice n’a aucun effet sur les blessures infligées plus tôt dans le tour.

\* Si la Grâce salvatrice quitte le champ de bataille pendant le tour où sa capacité déclenchée se résout, les blessures continuent d’être redirigées vers la créature qu’elle enchantait avant de quitter le champ de bataille. Si la créature à laquelle était attachée en dernier la Grâce salvatrice n’est plus sur le champ de bataille ou n’est plus une créature au moment où les blessures doivent être infligées, elles ne sont pas redirigées.

\* Il est possible que soient redirigées sur la créature enchantée plus de blessures qu’elle n’a d’endurance, du moment que ces blessures sont toutes infligées en même temps (par exemple dans le cas des blessures de combat).

\* L’effet de redirection de la Grâce salvatrice ne modifie pas la source des blessures ni le fait que celles-ci soient ou non des blessures de combat.

\* Si vous avez plus d’une Grâce salvatrice qui arrive sur le champ de bataille pendant un même tour, toutes les blessures qui devaient être infligées en même temps à vous et/ou aux permanents que vous contrôlez sont infligées à l’une des créatures enchantées de votre choix. Elles ne sont pas infligées à toutes et vous ne pouvez pas les diviser entre les créatures.

\* Si des blessures non-combat devaient être infligées à un planeswalker que vous contrôlez, l’effet de redirection du planeswalker et l’effet de redirection de la Grâce salvatrice s’appliquent dans l’ordre que vous voulez. Cependant, quel que soit l’ordre dans lequel vous décidez de les appliquer, ces blessures seront infligées à la créature enchantée à la place.
-----

Guêpe de la fin tragique *(deck de planeswalker uniquement)*
{1}{B}
Créature : insecte et horreur
2/1
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker Bolas, vous pouvez sacrifier la Guêpe de la fin tragique. Si vous faites ainsi, détruisez la créature ciblée.

\* Vous choisissez une cible pour la capacité déclenchée de la Guêpe de la fin tragique après avoir lancé un sort de planeswalker Bolas, mais vous ne choisissez pas de sacrifier ou non la Guêpe de la fin tragique avant que cette capacité ne se résolve. Si la créature devient une cible illégale, la totalité de la capacité est contrecarrée et vous ne pouvez pas sacrifier la Guêpe de la fin tragique.
-----

Guivre épuratrice
{5}{G}{G}
Créature : guivre
7/7
Piétinement
Quand la Guivre épuratrice arrive sur le champ de bataille, regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de cette carte.

\* Une fois que la capacité déclenchée de la Guivre épuratrice commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier votre bibliothèque après que vous appliquez le regard mais avant que vous révéliez la carte du dessus de votre bibliothèque.

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

\* Le coût converti de mana d’une carte double est déterminé par le coût de mana combiné de ses deux moitiés.
-----

Horde maudite
{3}{B}
Créature : zombie
3/3
{1}{B} : Le zombie attaquant ciblé acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas. Si son endurance est inférieure ou égale à 0, il est toujours mis dans le cimetière de son propriétaire.)*

\* La capacité de la Horde maudite peut la cibler elle-même pendant qu’elle attaque.

\* Le zombie ciblé acquiert l’indestructible pour le reste du tour, même après qu’il a cessé d’être une créature attaquante.
-----

Hydre de Ramunap
{3}{G}
Créature : serpent et hydre
3/3
Vigilance, portée, piétinement
L’Hydre de Ramunap gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un désert.
L’Hydre de Ramunap gagne +1/+1 tant qu’il y a une carte de désert dans votre cimetière.

\* Contrairement aux autres cartes de cette extension qui ne s’intéressent qu’au fait que vous contrôliez un désert ou qu’il y ait une carte de désert dans votre cimetière, les capacités de l’Hydre de Ramunap vous récompensent si les deux conditions sont satisfaites. Si vous contrôlez au moins un désert et qu’il y a au moins une carte de désert dans votre cimetière, l’Hydre gagne +2/+2.
-----

Intelligence de l’essaim
{6}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

\* L’Intelligence de l’essaim peut copier n’importe quel sort d’éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.

\* L’Intelligence de l’essaim peut copier un sort même s’il est contrecarré avant que la capacité déclenchée de l’Intelligence de l’essaim ne se résolve.

\* 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 (comme la capacité de l’Intelligence de l’essaim elle-même) ne se déclenchent pas.

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

\* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.

\* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Tourment de grêle de feu), 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 la Pyrohélice de Chandra), 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.
-----

Khenra résistant
{1}{G}
Créature : chacal et sorcier
2/2
Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature ciblée gagne +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.
Éternalisation {4}{G}{G} *({4}{G}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie et chacal et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N’utilisez l’éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

\* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée du Khenra résistant se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X n’est pas modifiée plus tard dans le tour, même si la force du Khenra résistant change.

\* Si le Khenra résistant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

\* Si la force du Khenra résistant est négative au moment où sa capacité déclenchée se résout, X est considéré être 0. (C'est une modification de l'ancienne règle.)
-----

Khenra trembleterre
{1}{R}
Créature : chacal et guerrier
2/1
Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Éternalisation {4}{R}{R} *({4}{R}{R}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie et chacal et guerrier 4/4 noir sans coût de mana. N’utilisez l’éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

\* La force de la créature ciblée est vérifiée quand vous la ciblez avec la capacité de la Khenra trembleterre et quand cette capacité se résout. Une fois que la capacité se résout, que la force de la créature augmente ou que celle de la Khenra trembleterre dimine, la créature ciblée sera toujours incapable de bloquer.

\* Les sorts, capacités activées et capacités déclenchées ne peuvent pas augmenter la force de la Khenra trembleterre avant que vous ayez à choisir une cible pour sa capacité. Les capacités statiques, telles que celle de la Seigneuresse des maudits, augmentent sa force à temps pour vous permettre de cibler une créature plus grosse.
-----

L’Âge de la Destruction
{3}{R}{R}
Rituel
Toutes les créatures perdent l’indestructible jusqu’à la fin du tour. L’Âge de la Destruction inflige 5 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker non-Bolas.

\* Les créatures avec l’indestructible qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de L’Âge de la Destruction ont toujours l’indestructible.

\* Une fois que L’Âge de la Destruction commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de redonner l’indestructible à une créature pour l’empêcher de subir les blessures.
-----

L’Âge de l’Éternité
{X}{X}{U}{U}{U}
Rituel
Exilez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c’est un zombie 4/4 noir.

\* Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d’origine et rien d’autre, hormis les caractéristiques qu’il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l’objet que la carte était avant d’être mise dans votre cimetière.

\* Les jetons sont des zombies à la place de leurs autres types (contrairement aux zombies créés par la capacité d’éternalisation) et ils sont noirs à la place de leurs autres couleurs. Leur force et leur endurance sont 4/4. Ce sont des valeurs copiables des jetons que d’autres effets peuvent copier.

\* Contrairement aux jetons créés par une capacité d’éternalisation, ces jetons ont le coût de mana, et donc le coût converti de mana, des cartes qu’ils copient.

\* Si une carte copiée par l’un des jetons avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

-----

L’Âge de la Gloire
{3}{B}
Éphémère
Exilez la créature ciblée. Si cette créature était un dieu, son contrôleur révèle sa main et en exile toutes les cartes ayant le même nom que cette créature.

\* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où L’Âge de la Gloire se résout, le sort entier est contrecarré. Aucun joueur ne révèle sa main ni n’en exile des cartes.
-----

L’Âge de la Promesse
{4}{G}
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu’à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez votre bibliothèque. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

\* Quand L’Âge de la Promesse vérifie le nombre de déserts que vous contrôlez, cela inclut tout désert précédemment trouvé par L’Âge de la Promesse.
-----

L’Âge de la Révélation
{3}{W}{W}{W}
Rituel
L’Âge de la Révélation coûte {3} de moins à lancer s’il y a au moins dix permanents non-terrain sur le champ de bataille.
Détruisez tous les permanents non-terrain.

\* Vous déterminez le coût de lancement de L’Âge de la Révélation avant de le payer. Par exemple, si les seuls permanents sur le champ de bataille sont Tezzeret le Conspirateur et neuf Piles à étherium qu’il vous a données, L’Âge de la Révélation coûte {W}{W}{W} à lancer. Vous pouvez sacrifier trois Piles à étherium pour payer ce coût, même s’il n’y a plus au moins dix permanents non-terrain après avoir produit {W}{W}{W}.
-----

Laisser
{1}{W}
Éphémère
Renvoyez dans votre main n’importe quel nombre de permanents ciblés que vous possédez.
//
Hasard
{3}{R}
Rituel
Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)*
Défaussez-vous de n’importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes.

\* Vous êtes propriétaire d’un permanent si la carte qui le représente a commencé la partie dans votre deck, ou si c’est un jeton qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle. Laisser peut cibler un permanent que vous possédez mais que vous ne contrôlez pas.
-----

La vie continue
{G}
Éphémère
Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

\* Vous ne gagnez pas plus de 8 points de vie même si plus d’une créature est morte ce tour-ci.

\* La vie continue vérifie si une créature est morte pendant ce tour uniquement au moment où elle se résout.
-----

Le Dieu-Sauterelle
{4}{U}{R}
Créature légendaire : dieu
4/4
Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.
{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.
Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

\* Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la première capacité de Le Dieu-Sauterelle ne se déclenche pas.
-----

Le Dieu-Scarabée
{3}{U}{B}
Créature légendaire : dieu
5/5
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.
{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie 4/4 noir.
Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

\* Le nombre de zombies que vous contrôlez est compté au moment où la première capacité du Dieu-Scarabée se résout. Les joueurs peuvent essayer de modifier ce nombre en réponse à la capacité (par exemple en activant sa deuxième capacité).

\* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d’origine et rien d’autre, hormis les caractéristiques qu’il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l’objet que la carte était avant d’être mise dans le cimetière de son propriétaire.

\* Le jeton est un zombie à la place de ses autres types (contrairement aux zombies créés par la capacité d’éternalisation) et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance sont 4/4. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d’autres effets peuvent copier.

\* Contrairement aux jetons créés par une capacité d’éternalisation, ce jeton a le coût de mana, et donc le coût converti de mana, de la carte qu’il copie.

\* Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Dieu-Scarabée fait que l’équipe adverse perd un nombre de points de vie égal à deux fois le nombre de zombies que vous contrôlez, même si vous n’appliquez le regard qu’à une valeur égale au nombre de zombies que vous contrôlez.
-----

Le Dieu-Scorpion
{3}{B}{R}
Créature légendaire : dieu
6/5
À chaque fois qu’une créature avec un marqueur -1/-1 sur elle meurt, piochez une carte.
{1}{B}{R} : Mettez un marqueur -1/-1 sur une autre créature ciblée.
Quand Le Dieu-Scorpion meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

\* Vous ne piochez qu’une seule carte quand une créature avec plus d’un marqueur -1/-1 sur elle meurt.

\* Si une créature avec un marqueur -1/-1 sur elle meurt en même temps que Le Dieu-Scorpion, vous piochez une carte. C’est aussi vrai si Le Dieu-Scorpion meurt avec un marqueur -1/-1 sur lui.
-----

Leçon tragique
{2}{U}
Éphémère
Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d’une carte à moins que vous ne renvoyiez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

\* Vous ne choisissez pas quel terrain renvoyer dans la main de son propriétaire ni si vous vous défaussez d’une carte à la place tant que vous n’avez pas vu les deux cartes que vous piochez.
-----

Libération de la ménagerie
{X}{G}{G}
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu’à X cartes de créature avec des noms différents ayant chacune un coût converti de mana de X, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

\* Si vous lancez la Libération de la ménagerie avec X égal à 0, vous chercherez dans votre bibliothèque et vous la mélangerez, mais vous ne pourrez trouver aucune carte.

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

Lucidité effilochée
{2}{U}
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, X étant le nombre de cartes mises dans ce cimetière d’où qu’elles viennent ce tour-ci.

\* La capacité déclenchée de la Lucidité effilochée compte le nombre de cartes qui ont été mises dans le cimetière du joueur enchanté pendant le tour, même si la Lucidité effilochée n’était pas sur le champ de bataille au moment où ces cartes y ont été mises, et même si ces cartes ont quitté ce cimetière.

\* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée de la Lucidité effilochée se résout. Par exemple, si trois auras Lucidité effilochée sont attachées à un joueur dont quatre cartes ont été mises dans le cimetière ce tour-ci, X sera quatre pour la première capacité qui se résout, huit pour la deuxième et seize pour la troisième.
-----

Lutter
{2}{R}
Éphémère
Lutter inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.
//
Survivre
{1}{G}
Rituel
Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)*
Chaque joueur mélange son cimetière à sa bibliothèque.

\* Si un joueur n’a pas de cartes dans son cimetière quand Survivre se résout, ce joueur mélange seulement sa bibliothèque.
-----

Magmaroth
{3}{R}
Créature : élémental
5/5
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur le Magmaroth.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, retirez un marqueur -1/-1 du Magmaroth.

\* La deuxième capacité du Magmaroth se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
-----

Manifestation abjecte
{1}{B}
Créature : horreur
0/4
La Manifestation abjecte gagne +1/+0 pour chaque carte avec le recyclage dans votre cimetière.
Recyclage {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

\* La première capacité de la Manifestation abjecte compte uniquement les cartes avec des capacités de recyclage dans votre cimetière. Elle ne s’intéresse pas au fait qu’elles aient été recyclées pour y arriver.

\* La première capacité de la Manifestation abjecte ne s’applique que tant qu’elle est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, sa force est 0.
-----

Menaces imaginaires
{2}{U}{U}
Éphémère
Les créatures qu’un adversaire ciblé contrôle attaquent ce tour-ci si possible. Pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur, les créatures qu’il contrôle ne se dégagent pas.
Recyclage {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

\* Aucune créature que ce joueur contrôle ne se dégage pendant sa prochaine étape de dégagement, même les créatures qui n’attaquent pas. Cela inclut les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou deviennent engagées après la résolution de ce sort.

\* Si l’adversaire surmène des créatures qu’il contrôle, le surmenage et l’effet des Menaces imaginaires qui les empêchent de se dégager s’appliquent pendant la même étape de dégagement. Ces créatures se dégageront de manière normale pendant l’étape de dégagement suivante du joueur.

\* Si, pendant l’étape de déclaration des attaquants de ce joueur, une créature que ce joueur contrôle est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu’elle ne peut pas attaquer, elle n’attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
-----

Mirage miroir
{3}
Artefact
{2} : Le Mirage miroir devient une copie de l’artefact ciblé, de la créature ciblée, de l’enchantement ciblé ou du terrain ciblé jusqu’à la fin du tour.

\* Une fois que la capacité du Mirage miroir se résout, il n’a plus cette capacité.

\* Le Mirage miroir copie les valeurs imprimées du permanent ciblé, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les marqueurs sur ce permanent ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui ont fait que le permanent ciblé est devenu une créature.

\* Si le Mirage miroir copie un permanent qui copiait quelque chose d’autre, il devient ce que la cible copiait.

\* Si vous activez la capacité du Mirage miroir plusieurs fois pendant un même tour en réponse à elle-même, chaque fois que l’une de ces capacités se résout, elle remplace ce que le Mirage miroir copiait. Le Mirage miroir finira comme une copie du permanent ciblé par la dernière capacité à se résoudre. Quand le tour se termine, toutes les occurrences de la capacité disparaissent en même temps.

\* Si un effet commence à s’appliquer au Mirage miroir avant qu’il ne devienne une copie d’un autre permanent, cet effet continue de s’appliquer. Par exemple, si le Mirage miroir est activé deux fois en réponse à lui-même, ciblant d’abord l’Hippopotame déchaîné puis l’Agame des sables à jabots, la capacité qu’il a pendant qu’il est une copie de l’Agame des sables à jabots peut être activée et son effet continue de s’appliquer pendant que le Mirage miroir est une copie de l’Hippopotame déchaîné.

\* Si le Mirage miroir devient une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (s’il en acquiert) à moins qu’il n’ait la célérité.

\* Si le Mirage miroir devient une copie d’un permanent légendaire que vous contrôlez, vous mettez l’un d’eux dans votre cimetière. C’est aussi vrai s’il devient une copie d’une créature Planeswalker que vous contrôlez, tel que Gideon des Épreuves qui devient une créature.

\* Si le Mirage miroir devient une copie d’une aura, il est mis dans le cimetière de son propriétaire à moins qu’il ne soit déjà attaché d’une quelconque manière à un objet ou joueur approprié. S’il devient une copie d’un équipement et qu’il est attaché à une créature, il devient détaché quand il devient à nouveau un artefact non-équipement.
-----

Momie détissée
{1}{W}{B}
Créature : zombie
2/3
{1}{W} : Le zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu’à la fin du tour.
{1}{B} : Le zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu’à la fin du tour.

\* Les capacités de la Momie détissée peuvent la cibler elle-même pendant qu’elle attaque.

\*Le zombie ciblé aura toujours le lien de vie ou le contact mortel après le combat quand il cesse d’être une créature attaquante.

\* Plusieurs occurrences de lien de vie et contact mortel sont redondantes.
-----

Mort imminente
{2}{R}
Enchantement
La Mort imminente arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « fatalité » sur elle.
À chaque fois que vous lancez un sort ayant un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « fatalité » sur la Mort imminente, la Mort imminente inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur. Mettez ensuite un marqueur « fatalité » sur la Mort imminente.

\* La capacité déclenchée de la Mort imminente se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

\* Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort.

\* Le nombre de blessures infligées par la capacité déclenchée de la Mort imminente est le nombre de marqueurs que la Mort imminente avait sur elle au moment où la capacité s’est déclenchée. Par exemple, si vous lancez le Choc et répondez à la capacité déclenchée de la Mort imminente par un deuxième Choc, les deux capacités font que la Mort imminente inflige 1 blessure, et la Mort imminente termine avec 3 marqueurs « fatalité » sur elle.
-----

Myriarque majestueux
{4}{G}
Créature : chimère
\*/\*
La force et l’endurance du Myriarque majestueux sont chacune égales au double du nombre de créatures que vous contrôlez.
Au début de chaque combat, le Myriarque majestueux acquiert le vol jusqu’à la fin du tour si vous contrôlez une créature avec le vol. C’est vrai aussi pour l’initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l’indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

\* Le Myriarque majestueux a reçu un erratum mineur qui clarifie sa fonctionnalité. Le texte de règle Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.

\* La première capacité du Myriarque majestueux s’applique dans toutes les zones. Tant qu’il est sur le champ de bataille, il se compte lui-même, donc il sera au moins 2/2.

\* La deuxième capacité du Myriarque majestueux se déclenche au début de chaque combat, pas seulement le combat pendant votre tour, que des créatures que vous contrôlez aient une des capacités listées ou non.

\* Les capacités acquises par le Myriarque majestueux sont déterminées au moment où la capacité se résout. Elles ne sont pas modifiées même si toutes les autres créatures qui ont ces capacités quittent le champ de bataille, ou si des créatures arrivent sur le champ de bataille ou acquièrent des capacités.

\* Si une créature acquiert une des capacités listées avant que la capacité déclenchée du Myriarque majestueux ne se résolve, par exemple à cause d’une autre capacité qui s’est déclenchée au début du combat, le Myriarque majestueux acquerra cette capacité.

\* Plusieurs occurrences d’une des capacités que le Myriarque majestueux peut acquérir sont redondantes.
-----

Neheb, l’Éternel
{3}{R}{R}
Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier
4/6
Affliction 3 *(À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)*
Au début de votre deuxième phase principale, ajoutez {R} à votre réserve pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

\* Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.

\* Puisqu’elle se déclenche au début d’une phase, la dernière capacité de Neheb n’est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et peut être contrecarrée par des effets qui interagissent avec des capacités déclenchées, comme celui de l’Obstructionniste agile.

\* Vous avez une deuxième phase principale même si aucune créature n’a attaqué pendant un tour. La dernière capacité de Neheb se déclenche.

\* Si un adversaire perd des points de vie mais que Neheb quitte le champ de bataille avant le début de votre deuxième phase principale, sa dernière capacité ne se déclenche pas.

\* La capacité de Neheb ne vérifie que le nombre de points de vie que vos adversaires ont perdu pendant le tour, pas de combien leur total de points de vie a été diminué par rapport au début du tour. Par exemple, si un adversaire perd 2 points de vie et en gagne ensuite 8 avant votre deuxième phase principale, vous ajoutez {R}{R} à votre réserve.

\* Si un adversaire perd des points de vie puis perd ensuite la partie avant votre deuxième phase principale, la dernière capacité de Neheb compte cette perte de points de vie.

\* Si, d’une quelconque manière, vous avez plus de deux phases principales pendant un même tour, chaque phase principale après votre première phase principale est une deuxième phase principale et la dernière capacité de Neheb se déclenche au début de chacune d’elles.
-----

Nicol Bolas, Dieu-Pharaon
{4}{U}{B}{R}
Planeswalker : Bolas
7
+2 : L'adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.
+1 : Chaque adversaire exile deux cartes de sa main.
-4 : Nicol Bolas, Dieu-Pharaon inflige 7 blessures à un adversaire ciblé ou à une créature ciblée qu’un adversaire contrôle.
-12 : Exilez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent.

\* Les cartes exilées par la première et la deuxième capacité de Nicol Bolas sont exilées face visible.

\* Vous pouvez lancer la carte non-terrain exilée par la première capacité de Nicol Bolas ce tour-ci même si Nicol Bolas n’est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.

\* Lancer la carte exilée par la première capacité de Nicol Bolas suit les règles de déroulement normale de lancement de cette carte. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

\* Si vous ne lancez pas la carte exilée par la première capacité de Nicol Bolas pendant ce tour, elle reste exilée.

\* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d’émergence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

\* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

\* Pendant que la deuxième capacité de Nicol Bolas se résout, chaque adversaire choisit quelles cartes exiler de sa main. Tout adversaire qui a deux cartes ou moins exile la totalité de sa main.

\* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toute carte de sort ou de permanent que vous contrôliez grâce à la première capacité de Nicol Bolas est exilée.
-----

Nicol Bolas, le manipulateur *(deck de planeswalker uniquement)*
{5}{U}{B}{R}
Planeswalker : Bolas
5
+3 : Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d’une carte.
-3 : Détruisez la créature ciblée. Piochez une carte.
-11 : Nicol Bolas, le manipulateur inflige 7 blessures à chaque adversaire. Vous piochez sept cartes.

\* Pendant que la première capacité de Nicol Bolas se résout, votre adversaire choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défausse ensuite de cette carte, sacrifie ce permanent, ou perd 3 points de vie. Votre adversaire peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s’il peut se défausser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.

\* Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l’ordre du tour fait son choix pour la première capacité de Nicol Bolas, puis toutes les actions se déroulent simultanément. Les adversaires connaîtront les choix faits par les adversaires qui les précèdent au moment de faire leurs choix, même si la carte choisie pour être défaussée de cette manière n’est pas révélée avant d’être défaussée.

\* Si la cible de la deuxième capacité de Nicol Bolas devient illégale, la capacité est contrecarrée et vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais qu’elle ne peut pas être détruite, sans doute parce qu’elle a l’indestructible, vous piochez quand même une carte.

\* Si la troisième capacité de Nicol Bolas fait que chaque adversaire a un total de points de vie inférieur ou égal à 0, et fait aussi que vous essayez de piocher plus de cartes que vous n’en avez dans votre bibliothèque, la partie se termine par un match nul.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Nicol Bolas fait que les deux adversaires sacrifient un permanent non-terrain, se défaussent d’une carte, ou perdent 3 points de vie. Elle peut faire perdre 6 points de vie à l’équipe adverse. Sa dernière capacité lui fait toujours infliger 14 blessures à l’équipe adverse, bien que vous ne piochiez toujours que sept cartes.
-----

Nissa, mage de genèse *(deck de planeswalker uniquement)*
{5}{G}{G}
Planeswalker : Nissa
5
+2 : Dégagez jusqu’à deux créatures ciblées et jusqu’à deux terrains ciblés.
-3 : La créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.
-10 : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

\* Vous pouvez activer la première capacité de Nissa avec moins de quatre cibles. Par exemple, vous pouvez cibler une créature et deux terrains, ou aucune créature et deux terrains. Vous pouvez même ne choisir aucune cible.

\* Pendant que la dernière capacité de Nissa se résout, toutes les créatures et tous les terrains 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.
-----

Obstructionniste agile
{2}{U}
Créature : oiseau et sorcier
3/1
Flash
Vol
Recyclage {2}{U} *({2}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*
Quand vous recyclez l’Obstructionniste agile, contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous ne contrôlez pas.

\* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certaines capacités mots-clés, comme l’équipement et l’éternalisation, sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

\* Les capacités déclenchées utilisent les mots « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme la prouesse et l’affliction, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

\* Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la « prochaine » occurrence d’une étape ou d’une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

\* Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées. Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve d’un joueur au moment où elle se résout, n’a pas de cible et n’est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve d’un joueur et se déclenche à l’activation d’une capacité de mana.

\* Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s’appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
-----

Passer à travers
{R}
Rituel
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu’à la fin du tour.
Piochez une carte.

\* Passer à travers affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n’acquièrent pas le piétinement.
-----

Piqûre mortelle
{2}{B}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer la Piqûre mortelle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.
Détruisez la créature ciblée.

\* Si vous ne contrôlez pas de créature ou que vous ne pouvez pas mettre de marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez, vous ne pouvez pas lancer la Piqûre mortelle.
-----

Raison
{U}
Rituel
Regard 3.
//
Croire
{4}{G}
Rituel
Répercussion
Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre sur le champ de bataille si c’est une carte de créature. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans votre main.

\* Pour Croire, vous mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre main si vous ne la mettez pas sur le champ de bataille pour quelque raison que ce soit, que ce soit parce que ce n’est pas une carte de créature ou parce que vous ne vouliez pas la mettre sur le champ de bataille.

\* Si vous ne mettez pas la carte du dessus de votre bibliothèque sur le champ de bataille, vous ne la révélez pas avant de la mettre dans votre main.
-----

Rat des ruines
{1}{B}
Créature : rat
1/1
Contact mortel
Quand le Rat des ruines meurt, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d’un adversaire.

\* Si le Rat des ruines meurt en même temps qu’une autre créature, sans doute parce qu’ils étaient en combat ensemble, sa capacité déclenchée peut exiler cette autre carte.
-----

Recouvreuse avide *(deck de planeswalker uniquement)*
{2}{G}
Créature : humain et druide
2/2
{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve. Si vous contrôlez un planeswalker Nissa, vous gagnez 2 points de vie.

\* Vous pouvez activer la capacité de la Recouvreuse avide même si vous n’avez aucun moyen de dépenser ce mana. Vous gagnez toujours 2 points de vie si vous contrôlez un planeswalker Nissa.

\* La capacité de la Recouvreuse avide est une capacité de mana. Elle n’utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Vous ajouterez immédiatement le mana à votre réserve et gagnerez 2 points de vie, le cas échéant.
-----

Refuser
{3}{R}
Éphémère
Refuser inflige au contrôleur du sort ciblé un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce sort.
//
Coopérer
{2}{U}
Éphémère
Répercussion *(Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)*
Copiez le sort d’éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

\* Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort.

\* Coopérer 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.

\* Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d’origine.

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

\* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.

\* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Tourment de grêle de feu), 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 la Pyrohélice de Chandra), 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.
-----

Ruines de Ramunap
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R} à votre réserve.
{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité des Ruines de Ramunap inflige 4 blessures au total à l’équipe adverse.
-----

Sables infinis
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{2}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous contrôlez.
{4}, {T}, sacrifiez les Sables infinis : renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, chaque carte de créature exilée par les Sables infinis.

\* La dernière capacité des Sables infinis ne renvoie que les cartes de créature exilées par cette carte. Si les Sables infinis quittent le champ de bataille avant que vous n’activiez cette capacité, les créatures exilées sont perdues dans les dunes pour toujours.

\* Si vous exilez une créature qui n’est pas une carte de créature avec la deuxième capacité des Sables infinis, comme un jeton de créature ou un terrain qui est devenu une créature, la troisième capacité ne renvoie pas ce jeton ou cette carte de l’exil.
-----

Samut, la Testée
{2}{R}{G}
Planeswalker : Samut
4
+1 : Jusqu’à une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu’à la fin du tour.
-2 : Samut, la Testée inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles, créatures et/ou joueurs.
-7 : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu’à deux cartes de créature et/ou de planeswalker, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

\* Vous répartissez les blessures au moment où vous activez la deuxième capacité de Samut, et pas au moment où elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En d'autres termes, au moment où vous activez la capacité, vous choisissez de lui faire infliger 2 blessures à une seule cible, ou 1 blessure à chacune des deux cibles.

\* Si la deuxième capacité de Samut cible deux créatures et qu’une d’elles devient une cible illégale, la cible restante subit 1 blessure, pas 2.

\* Pendant que la dernière capacité de Samut se résout, toutes les créatures et tous les planeswalkers 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.
-----

Sarcophage abandonné
{3}
Artefact
Vous pouvez lancer des cartes non-terrain avec le recyclage depuis votre cimetière.
Si une carte avec le recyclage devait être mise dans votre cimetière d’où qu’elle vienne et qu’elle n’a pas été recyclée, exilez-la à la place.

\* Un permanent jeton avec le recyclage ira dans votre cimetière avant de cesser d’exister. Il ne sera pas exilé. De même, un permanent non-jeton qui a perdu le recyclage pendant qu’il était sur le champ de bataille ira aussi dans votre cimetière.

\* Si vous recyclez une carte d’éphémère, vous pouvez la lancer immédiatement depuis votre cimetière, avant que les joueurs puissent agir. Si vous faites ainsi, ce sort se résout avant la capacité de recyclage. Si vous recyclez une carte non-éphémère sans le flash, vous ne pouvez la lancer qu’après la résolution de la capacité de recyclage.

\* Le Sarcophage abandonné vous autorise uniquement à lancer ces cartes, rien d’autre. Par exemple, vous ne pouvez pas recycler des cartes non-terrain avec le recyclage depuis votre cimetière.
-----

Scarabée des carrières
{4}{G}
Créature : insecte
4/5
Quand le Scarabée des carrières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

\* La capacité du Scarabée des carrières ne compte pas comme jouer un terrain. Elle peut renvoyer une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué autant de terrains que possible ce tour-ci.
-----

Solennité
{2}{W}
Enchantement
Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts, des créatures, des enchantements ou des terrains.

\* La Solennité ne retire pas les marqueurs que les joueurs ou les permanents ont déjà.

\* La Solennité empêche de mettre des marqueurs sur un artefact, une créature, un enchantement ou un terrain au moment où elle arrive sur le champ de bataille, et plus tard dans la partie.

\* Si le coût d’une capacité ou le coût supplémentaire d’un sort requiert de mettre des marqueurs sur un artefact, une créature, un enchantement ou un terrain, ce coût ne peut pas être payé. Si la résolution d’un sort ou d’une capacité indique qu’un joueur peut mettre des marqueurs sur l’un de ces objets, ce joueur ne peut pas choisir de le faire.

\* Si un effet de remplacement permet à un joueur de modifier ou de remplacer un événement par la mise de marqueurs sur un artefact, une créature, un enchantement ou un terrain, ce joueur peut appliquer cet effet de remplacement. Les marqueurs ne seront pas mis sur l’objet, mais l’événement original sera entièrement remplacé et n’aura pas lieu, par exemple comme pour l’application de l’effet de remplacement du Mage scarifiâme.

\* Si un artefact, une créature, un enchantement ou un terrain devait arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs sur lui en même temps que la Solennité arrive sur le champ de bataille, la Solennité n’empêche pas l’application de ces marqueurs.
-----

Souverain de la bande
{2}{G}
Créature : chat
2/2
Le Souverain de la bande gagne +1/+1 pour chaque autre chat que vous contrôlez.
{W}, {T}, surmenez le Souverain de la bande : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

\* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées à la fin du tour, les blessures que subit le Souverain de la bande pendant le combat peuvent devenir mortelles si d’autres chats que vous contrôlez quittent le champ de bataille plus tard dans le tour.
-----

Splendeur irrésistible
{6}{W}{W}
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Les créatures que le joueur enchanté contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 1/1.
Le joueur enchanté ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana ou des capacités de loyauté.

\* La Splendeur irrésistible remplace tout effet précédent qui établissait la force et l’endurance de base d’une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l’endurance qui commence à s’appliquer à une créature après que la Splendeur irrésistible devienne attachée à son contrôleur remplace cet effet. Par exemple, l’Énigmomorphe du joueur enchanté devient une créature 3/3 si le joueur lance un sort non-créature.

\* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque, s'appliqueront aux créatures quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie leur force et/ou endurance.

\* Si un effet donne une capacité à une créature après que la Splendeur irrésistible est devenue attachée à son contrôleur, cette créature ne perd pas cette capacité.

\* Si un permanent non-créature devient une créature, il perd toutes les capacités qu’il a. Cependant, si l’effet qui fait de ce permanent une créature lui donne une capacité, il continuera d’avoir cette capacité. Par exemple, l’Énigmomorphe du joueur enchanté aura le vol une fois qu’il devient une créature.

\* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur enchanté, aucune capacité « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » de cette créature ne se déclenche. Cependant, toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » s’appliquent.

\* Si la Splendeur irrésistible quitte le champ de bataille en même temps qu’une créature que le joueur enchanté contrôle, aucune capacité « quand [cette créature] [meurt ou quitte le champ de bataille] » de cette créature ne se déclenche.

\* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mots-clés, comme l’équipement et l’éternalisation, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») de permanents non-créature ne sont pas affectées par la dernière capacité de la Splendeur irrésistible.

\* Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l’activation coûte du mana. Une capacité de loyauté est une capacité de planeswalker dont le coût spécifie le nombre de marqueurs « loyauté » à ajouter ou retirer.

\* Bien que le joueur enchanté puisse toujours activer des capacités de mana et de loyauté, les créatures que ce joueur contrôle n’ont normalement pas ce type de capacité à activer.
-----

Survivants déterminés
{1}{R}{W}
Créature : humain et guerrier
3/3
Vous pouvez surmener les Survivants déterminés au moment où ils attaquent. *(Ils ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*
À chaque fois que vous surmenez une créature, les Survivants déterminés infligent 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité des Survivants déterminés inflige 2 blessures au total à l’équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.
-----

Terrains des charognards
Terrain : désert
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez toutes les cartes de tous les cimetières.

\* Le désert sacrifié sera dans votre cimetière pour être exilé par la dernière capacité des Terrains des charognards.
-----

Tourment de grêle de feu
{X}{B}{B}
Rituel
Répétez le processus suivant X fois. Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d’une carte.

\* Si X est 0, le Tourment de grêle de feu se résout sans effet.

\* Pendant que le Tourment de grêle de feu se résout, votre adversaire choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ensuite, ce joueur se défausse de cette carte, sacrifie ce permanent ou perd 3 points de vie. Le processus se répète ensuite s’il n’a pas déjà été appliqué X fois. Votre adversaire peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s’il peut se défausser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.

\* Chaque répétition de ce processus est un événement séparé. Si un adversaire sacrifie une créature avec une capacité qui se déclenche quand une autre créature meurt, par exemple, elle verra les créatures qui ont été sacrifiées avant elle, mais pas celles qui le seront après.

\* Les actions basées sur l’état ne sont pas vérifiées entre les diverses répétitions de ce processus ; l’état de la partie peut être un peu inhabituel pendant ces décisions. Par exemple, un joueur peut sacrifier une créature, puis plus tard sacrifier une aura qui était attachée à cette créature.

\* Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l’ordre du tour fait son choix une fois, puis toutes les actions se déroulent simultanément et le processus est répété s’il n’a pas déjà été appliqué X fois. Les adversaires connaîtront les choix faits par les adversaires qui les précèdent au moment de faire leurs choix, même si la carte choisie pour être défaussée de cette manière n’est pas révélée avant d’être défaussée.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Tourment de grêle de feu fait que les deux adversaires sacrifient un permanent non-terrain, se défaussent d’une carte, ou perdent 3 points de vie X fois. Cela peut donc faire perdre 6 points de vie à l’équipe adverse à chaque fois.
-----

Tourment de scarabées
{3}{B}
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Au début de l’entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 3 points de vie à moins qu’il ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d’une carte.

\* Pendant que la capacité déclenchée du Tourment de scarabées se résout, le joueur enchanté choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défausse ensuite de cette carte, sacrifie ce permanent, ou perd 3 points de vie. Ce joueur peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s’il peut se défausser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.
-----

Tourment de venin
{2}{B}{B}
Éphémère
Mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie à moins qu’il ne sacrifie un autre permanent non-terrain ou se défausse d’une carte.

\* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Tourment de venin se résout, le sort entier est contrecarré. Le contrôleur de la créature ne sera pas tourmenté.

Comme les actions basées sur l'état ne sont pas effectuées pendant la résolution du Tourment de venin, la créature ciblée est toujours sur le champ de bataille quand son contrôleur est tourmenté. Si cette créature avait une aura attachée à elle, cette aura peut être sacrifiée.

\* Pendant que le Tourment de venin se résout, le contrôleur de la créature choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défausse ensuite de cette carte, sacrifie ce permanent, ou perd 3 points de vie. Ce joueur peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s’il peut se défausser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.
-----

Traquenard
{2}{G}
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée qu’un adversaire contrôle.

\* Si la créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille avant que le Traquenard ne se résolve, le Traquenard n’a aucun effet et aucune blessure n’est infligée. Si la créature qu’un adversaire contrôle quitte le champ de bataille à la place, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 même si elle n’inflige aucune blessure.
-----

Unesh, souverain criosphinx
{4}{U}{U}
Créature légendaire : sphinx
4/4
Vol
Les sorts de sphinx que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.
À chaque fois qu’Unesh, souverain criosphinx ou un autre sphinx arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

\* Pour déterminer le coût total d’un sort de sphinx, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana de la créature reste identique, quel qu’ait été le coût total pour la lancer.

\* La capacité de réduction de coût d’Unesh ne réduit pas le coût pour se lancer lui-même.

\* Vous (pas votre adversaire) choisissez quel tas mettre dans votre main et lequel mettre dans votre cimetière.

\* Un tas peut ne contenir aucune carte. Dans ce cas, vous choisirez de mettre toutes les cartes révélées dans votre main ou dans votre cimetière.

\* Dans les parties multijoueurs, vous choisissez un adversaire pour séparer les cartes quand la capacité se résout. Ceci ne cible pas l'adversaire. Comme les cartes sont révélées, tous les joueurs peuvent voir les cartes et donner leur opinion.
-----

Vaillante de Rhonas
{1}{G}
Créature : humain et guerrier
2/2
Vous pouvez surmener la Vaillante de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, elle gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

\* Une fois qu’une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué une Vaillante de Rhonas surmenée, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que la Vaillante de Rhonas devienne débloquée.
-----

Vents contraires
{2}{U}
Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Recyclage {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

\* Comptez le nombre de cartes dans votre cimetière au moment où les Vents contraires se résolvent pour déterminer la quantité de mana que le contrôleur du sort ciblé doit payer pour éviter que le sort ne soit contrecarré. Les Vents contraires sont encore sur la pile à ce moment et ne comptent pas dans ce nombre.
-----

Vizir des consacrés
{3}{U}
Créature : humain et clerc
2/4
Quand le Vizir des consacrés arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec l’éternalisation ou l’embaumement, mettre cette carte dans votre cimetière et mélanger ensuite votre bibliothèque.
À chaque fois que vous activez une capacité d’éternalisation ou d’embaumement, piochez une carte.

\* Si vous activez une capacité d’éternalisation ou d’embaumement, vous piocherez une carte avant que cette capacité ne se résolve, mais après avoir payé tous les coûts de cette capacité. Si une capacité d’éternalisation requiert que vous vous défaussiez d’une carte pour l’activer, vous devrez avoir une autre carte dont vous défausser.
-----

Magic: The Gathering, Magic, L’Âge de la Destruction, La bataille de Zendikar, Le serment des Sentinelles, Ténèbres sur Innistrad, La lune hermétique, Kaladesh, La révolte éthérique et Amonkhet sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d’autres pays. © 2017 Wizards.