

Notes de publication *La bataille de Zendikar*

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

Document modifié pour la dernière fois le 11 août 2015

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *La bataille de Zendikar* contient 274 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 25 terrains de base). Certains boosters *La bataille de Zendikar* contiennent aussi des cartes *Expéditions de Zendikar* (voir ci-dessous).

Événements avant-première : 26-27 septembre 2015

Week-end de lancement : 2-4 octobre 2015

Game Day : 24-25 octobre 2015

L'extension *La bataille de Zendikar* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 2 octobre 2015. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les Khans de Tarkir*, *Destin reforgé*, *Les dragons de Tarkir*, *Magic Origines* et *La bataille de Zendikar*.

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

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

Expéditions de Zendikar

Recrutez les terrains eux-mêmes pour combattre les Eldrazi avec les *Expéditions de Zendikar*. Cette sous-série spéciale contient des versions zendikari de célèbres terrains de toute l'histoire de **Magic**.

* Un total de vingt-cinq cartes *Expéditions de Zendikar* apparaissent dans les boosters *La bataille de Zendikar*. Les vingt cartes restantes seront publiées dans les boosters *Le serment des Sentinelles*. Les cartes *Expéditions de Zendikar* ont leur propre symbole d'extension.

* Les cartes *Expéditions de Zendikar* sont très rares. Vous en trouverez une à peine plus fréquemment qu'une rare mythique Premium *La bataille de Zendikar*.

* Les cartes *Expéditions de Zendikar* apparaissant dans les boosters *La bataille de Zendikar* 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. En Booster Draft, vous devez drafter ces cartes dans votre sélection.

* Cependant, les cartes *Expéditions de Zendikar* ne sont pas légales dans les formats Construits où elles n'étaient pas légales auparavant. Être publiées dans les boosters *La bataille de Zendikar* ne les rend **pas** légales en Standard.

* Les cartes *Expéditions de Zendikar* premium apparaissent en version anglaise dans les boosters de toutes les langues.

Modification de règle : Mulligans

Les règles traditionnelles du mulligan changent à partir des événements Avant-premières *La bataille de Zendikar*. Pour référence, la règle précédente :

Au début de la partie, chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à *la taille de la main de départ* de ce joueur (généralement sept). Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit de garder ces cartes comme *main de départ* ou de déclarer un mulligan en les mélangeant dans sa bibliothèque et en piochant une nouvelle main avec une carte de moins. Chaque main piochée de cette manière peut également être gardée ou déclarée en mulligan, chaque mulligan supplémentaire réduisant la main piochée d'une carte supplémentaire jusqu'à ce que chaque joueur garde une main de départ.

La modification prenant effet le 26 septembre est un complément à la règle existante :

Après que les joueurs ont gardé leurs mains de départ, chaque joueur qui a gardé un nombre de cartes inférieur à celui de la première main piochée regarde la carte du dessus de sa bibliothèque. Ce joueur peut ensuite mettre cette carte au-dessous de sa bibliothèque. (C'est essentiellement l'action mot-clé « regard 1 ».)

* Si plusieurs joueurs déclarent un mulligan, le joueur qui commence est le premier à regarder la carte du dessus de sa bibliothèque et à décider s'il la place au-dessous ou non. Puis, dans l'ordre du tour, chaque autre joueur qui a déclaré un mulligan fait de même.

* Quel que soit le nombre de mulligans que vous déclarez, vous ne regardez la carte du dessus de votre bibliothèque qu'une seule fois, après avoir décidé de garder votre main. Vous ne pouvez pas regarder ou déplacer plusieurs cartes au-dessous de votre bibliothèque de cette manière.

* Dans certains formats multijoueurs, vous ne perdez pas de carte de votre main de départ après votre premier mulligan. Vous devez déclarer un deuxième mulligan avant d'avoir le droit de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque ou de la déplacer au-dessous.

* Chaque joueur qui a déclaré un mulligan décide de déplacer ou non la carte du dessus de sa bibliothèque avant qu'un joueur n'utilise les capacités de « main de départ » telles que celles des Lignes ley.

Nouveau mot-clé : Carence

Les Eldrazi transcendent les couleurs de mana telles qu'on les connaît. La carence est une nouvelle capacité mot-clé qui rend la carte qui l'a incolore, quel que soit le coût de mana de ce sort.

Pisteuse de poussière

{2} {B} {R}

Créature : eldrazi

5/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Célérité

Au début de chaque étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'autre créature incolore, renvoyez le Pisteur de poussière dans la main de son propriétaire.

Les règles officielles de la carence sont les suivantes :

702.113. Carence

702.113a La carence est une capacité de définition de caractéristique. « Carence » signifie « Cet objet est incolore ». Cette capacité fonctionne n'importe où, même en dehors de la partie. Voir règle 604.3.

* Les cartes avec la carence utilisent une variation du cadre transparent généralement utilisé pour les eldrazi. La partie supérieure de la carte présente une couleur sur un fond basé sur la texture des hédrons qui emprisonnaient autrefois les Eldrazi. Cette coloration est destinée à aider la construction de deck et le jeu.

* Une carte avec la carence est uniquement incolore. Elle n'est pas incolore en plus des couleurs de mana de son coût de mana.

* D'autres cartes et capacités peuvent donner une couleur à une carte avec la carence. Dans ce cas, la carte est uniquement de la nouvelle couleur, pas de cette couleur en plus d'incolore.

* La carence fonctionne dans toutes les zones, pas seulement sur le champ de bataille.

* Si une carte perd la carence, elle reste incolore parce que les effets qui modifient la couleur d'un objet (comme celui créé par la carence) sont pris en considération avant que l'objet ne perde la carence.

Nouveau mot-clé : Ingestion

Les Eldrazi détruisent tout sur leur passage, y compris la matière composite de tout ceux qui s'oppose à eux. L'ingestion est une nouvelle capacité mot-clé trouvée sur des créatures qui exilent des cartes depuis la bibliothèque d'un adversaire en infligeant des blessures de combat à ce joueur.

Intrus des brumes

{1}{U}

Créature : eldrazi et drone

1/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Vol

Ingestion (*À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.*)

Les règles officielles de l'ingestion sont les suivantes :

702.114. Ingestion

702.114a L'ingestion est une capacité déclenchée. « Ingestion » signifie « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque ».

702.114b Si une créature a plusieurs occurrences d'ingestion, chacune d'elles se déclenche séparément.

* La carte est exilée face visible.

* Si le joueur n'a pas de carte dans sa bibliothèque quand la capacité d'ingestion se résout, rien ne se passe. Ce joueur ne perd pas la partie (tant qu'il ne doit pas piocher une carte dans une bibliothèque vide).

Nouveau thème eldrazi : Convertisseurs

Plusieurs cartes dans cette extension, la plupart d'entre elles ayant le nouveau type de créature processeur, peuvent utiliser des cartes en exil appartenant à un adversaire comme « carburant » pour des effets variés.

Étrangleur des terres dévastées

{2} {B}

Créature : eldrazi et processeur

3/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

* Si un sort ou une capacité requiert que vous mettiez plus d'une carte exilée dans le cimetière, vous pouvez choisir des cartes appartenant à des adversaires différents. Chaque carte choisie est mise dans le cimetière de son propriétaire.

* Si un effet de remplacement fait que des cartes qui devraient être mises dans un cimetière depuis n'importe où sont exilées à la place (par exemple, celui créé par Anafenza, la Primordiale), vous pouvez quand même mettre une carte exilée dans le cimetière de son propriétaire. La carte devient un nouvel objet et reste en exil. Dans cette situation, vous ne pouvez pas utiliser une seule carte exilée s'il est requis de mettre plus d'une carte exilée dans le cimetière. Inversement, vous pourriez utiliser la même carte dans cette situation si deux sorts ou capacités séparées requerraient chacune que vous mettiez une seule carte exilée dans le cimetière de son propriétaire.

* Vous ne pouvez pas regarder les cartes face cachée en exil à moins qu'un effet ne vous autorise à le faire.

* Les cartes face cachée en exil sont regroupées selon deux critères : ce qui a provoqué leur exil face cachée et quand elles ont été exilées face cachée. Si vous voulez mettre une carte face cachée en exil dans le cimetière de son propriétaire, vous devez d'abord choisir l'un de ces groupes, puis une carte au hasard dans le groupe sélectionné. Par exemple, supposons qu'un artefact fait que votre adversaire exile sa main de trois cartes face cachée. Puis, pendant un autre tour, cet artefact fait que votre adversaire exile deux autres cartes face cachée. Si vous utilisez l'Étrangleur des terres dévastées pour mettre une de ces cartes dans son cimetière, vous devez choisir le premier ou le second tas et mettre une carte choisie au hasard dans ce tas au cimetière.

Nouveau thème eldrazi : Scions eldrazi

Les rangs les plus bas des forces eldrazi ont évolué depuis la dernière fois. Plusieurs cartes de cette extension vous font mettre des jetons de créature Eldrazi et Scion sur le champ de bataille. Ces jetons ont tous les mêmes caractéristiques.

Phlyctocosse

{G}

Créature : eldrazi et drone

1/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand le Phlyctocosse meurt, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {1} à votre réserve. »

* Les eldrazi et scion sont similaires aux eldrazi et engéance du bloc *Zendikar*. Remarquez que les eldrazi et scion sont 1/1, pas 0/1.

* Eldrazi et scion sont des types de créature distincts. Par exemple, tout ce qui affecte les eldrazi affecte ces jetons.

* Sacrifier un jeton de créature Eldrazi et Scion pour ajouter {1} à votre réserve est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

* Certains éphémères et rituels qui créent des eldrazi et scion requièrent des cibles. Si toutes les cibles d'un tel sort deviennent illégales au moment où ce sort essaie de se résoudre, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'obtiendrez pas de jeton Eldrazi et Scion.

Retour de thème eldrazi : Capacités déclenchées « Quand vous lancez »

Plusieurs cartes de cette extension ont une capacité déclenchée qui se déclenche quand vous lancez ce sort. D'autres ont une capacité qui se déclenche quand vous lancez d'autres sorts.

Semeur de l'oubli

{6}

Créature : eldrazi

5/8

Quand vous lancez le Semeur de l'oubli, l'adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, vous pouvez ensuite mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

Drone lamier

{2} {R}

Créature : eldrazi et drone

3/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{T} : Le Drone lamier inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, dégagez le Drone lamier.

* Ces capacités se résolvent avant le sort qui a provoqué leur déclenchement.

* Une fois qu'une de ces capacités se déclenche, peu importe ce qui arrive au sort. La capacité reste sur la pile même si le sort est contrecarré avant que la capacité ne se résolve.

Nouveau mot-clé : Éveil

Assiégée par les Eldrazi, la terre de Zendikar s'éveille pour se défendre. L'éveil est un nouveau mot-clé trouvé sur des éphémères et des rituels qui ont le potentiel de transformer les terrains que vous contrôlez en créatures Élémental.

Chute à pic

{2} {W}

Rituel

Détruisez la créature engagée ciblée.

Éveil 3 — {5} {W} (*Si vous lancez ce sort pour {5} {W}, mettez aussi trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.*)

Les règles officielles de l'éveil sont les suivantes :

702.112. Éveil

702.112a L'éveil apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités : une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec l'éveil est sur la pile et une capacité de sort. « Éveil N—[coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] à la place de payer le coût de mana de ce sort au moment où vous lancez ce sort » et « Si le coût d'éveil de ce sort a été payé, mettez N marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain. » Payer le coût d'éveil d'un sort suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.112b le contrôleur d'un sort avec l'éveil choisit la cible de la capacité de sort d'éveil uniquement si ce joueur choisit de payer le coût d'éveil du sort. Sinon, le sort est lancé comme s'il n'avait pas cette cible.

* Vous pouvez lancer un sort avec l'éveil pour son coût de mana et n'obtenir que son premier effet. Si vous lancez un sort pour son coût d'éveil, vous obtenez les deux effets.

* Si la partie non-éveil du sort requiert une cible, vous devez choisir une cible légale. Vous ne pouvez pas lancer le sort si vous ne pouvez pas choisir de cible légale pour chaque occurrence du mot « ciblé » (bien qu'il ne vous suffise que d'une cible légale pour la capacité d'éveil si vous lancez le sort pour son coût d'éveil).

* Si un sort avec l'éveil a plusieurs cibles (y compris le terrain que vous contrôlez), et que certaines de ces cibles, mais pas toutes, deviennent illégales au moment où le sort essaie de se résoudre, le sort n'affecte pas les cibles illégales.

* Si la partie non-éveil du sort ne requiert pas de cible et que vous lancez le sort pour son coût d'éveil, le sort est contrecarré si le terrain ciblé que vous contrôlez devient illégal avant que le sort ne se résolve (par exemple s'il est détruit en réponse au lancement du sort).

* Le terrain garde tous les autres types, sous-types ou super-types qu'il avait auparavant. Il conserve également les capacités de mana qu'il avait résultant de ces sous-types. Par exemple, une forêt qui est transformée en créature de cette manière peut quand même être engagée pour {G}.

* L'éveil ne donne pas une couleur au terrain que vous contrôlez. Comme la plupart des terrains sont incolores, dans la plupart des cas, la créature-terrain résultante sera également incolore.

Nouveau mot de capacité : Ralliement

Le ralliement est un nouveau mot de capacité associé au retour du type de créature allié. Le ralliement est utilisé pour mettre en valeur des capacités qui se déclenchent à chaque fois que la créature avec la capacité ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Druides couvebosquets

{2}{G}{W}

Créature : elfe et druide et allié

3/3

Ralliement — À chaque fois que les Druides couvebosquets ou qu'un autre allié arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Plante.

* Quand un allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque capacité de ralliement des permanents que vous contrôlez se déclenche. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre.

* Si une créature avec une capacité de ralliement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps que d'autres alliés, cette capacité se déclenche une fois pour chacune de ces créatures et une fois pour la créature avec la capacité.

Nouveau mot de capacité : Convergence

Tous les Zendikari doivent s'unir pour combattre la menace eldrazi. La convergence est un nouveau mot de capacité qui met en valeur les effets de cartes qui dépendent d'une manière ou d'une autre du nombre de couleurs de mana que vous dépensez pour les lancer. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Flammes radieuses

{2} {R}

Rituel

Convergence — Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer les Flammes radieuses.

* Le nombre maximum de couleurs de mana que vous pouvez dépenser pour lancer un sort est cinq. « Incolore » n'est pas une couleur. Remarquez que le coût d'un sort avec la convergence peut limiter le nombre de couleurs de mana que vous pouvez dépenser.

* À moins qu'un sort ou une capacité ne vous y autorise, vous ne pouvez pas choisir de payer plus de mana pour un sort avec une capacité de convergence rien que pour dépenser plus de couleurs de mana. De même, si un sort ou une capacité réduit la quantité de mana que lancer un sort avec la convergence vous coûte, vous ne pouvez pas ignorer cette réduction de coût pour dépenser plus de couleurs de mana.

* S'il y a des coûts alternatifs ou supplémentaires pour lancer un sort avec une capacité de convergence, le mana dépensé pour payer ces coûts comptera. Par exemple, si un effet fait que les sorts de rituel coûtent {1} de plus à lancer, vous pourriez payer {W} {U} {B} {R} pour lancer les Flammes radieuses et infliger 4 blessures à chaque créature.

* Si vous lancez un sort avec la convergence sans dépenser de mana pour le lancer (par exemple parce qu'un effet vous a permis de le lancer sans payer son coût de mana), le nombre de couleurs dépensé pour le lancer sera zéro.

* Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé sera zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.

Retour de mot de capacité : Toucheterre

Le terrain continue de jouer un rôle important dans la lutte de Zendikar contre les Eldrazi. Le toucheterre est un mot de capacité qui est apparu pour la première fois dans l'extension *Zendikar*. Il met en valeur des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Brigadière de Guul Draz

{4} {B} {B}

Créature : vampire

3/4

Vol

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si ce terrain est un marais, ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour à la place.

* Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Quand un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre.

* Si la capacité a un effet supplémentaire ou de remplacement qui dépend du fait que le terrain ait un certain type de terrain de base, la capacité vérifie le type de ce terrain au moment où la capacité se résout. Si, à ce moment-là, le terrain qui est arrivé sur le champ de bataille n'est plus sur le champ de bataille, utilisez ses types au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer ce qui se passe.

Thème : Capacités déclenchées « à chaque fois que vous gagnez des points de vie »

Plusieurs cartes de cette extension ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous gagnez des points de vie.

Intendante sereine

{1}{W}

Créature : humain et clerc et allié

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

* La capacité se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Émissaire de Drana ou de 7 du Renouveau de Nissa.

* Une créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement unique vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Cycle : Terrains non-base avec des types de terrain de base

Cette extension inclut un cycle de terrains non-base avec des types de terrain de base. Chacun produit un choix de deux couleurs de mana. Ces terrains arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Vue de la canopée

Terrain : forêt et plaine

(*{T}* : Ajoutez *{G}* ou *{W}* à votre réserve.)

La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

* Bien que ces terrains aient des types de terrain de base, ce ne sont pas des terrains de base parce que « de base » n'apparaît pas dans leur ligne de type. Notez que contrôler au moins deux d'entre eux ne permettra pas à d'autres d'arriver sur le champ de bataille dégagés.

* Cependant, comme ces cartes ont des types de terrain de base, les effets qui spécifient un type de terrain de base sans spécifier également que le terrain doit être de base peuvent les affecter. Par exemple, un sort ou une capacité qui dit « Détruisez une forêt ciblée » peut cibler la Vue de la canopée, alors qu'un autre qui dit « Détruisez une forêt de base ciblée » ne le peut pas.

*Si l'un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains de base, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abomination étouffante

{2} {B} {B}

Créature : eldrazi

4/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature, piochez une carte.

* Vous choisissez quelle créature sacrifier parmi celles que vous contrôlez au moment où la première capacité déclenchée se résout. Les joueurs peuvent répondre au déclenchement de cette capacité, mais une fois que vous choisissez une créature à sacrifier, il est trop tard pour que quelqu'un réponde.

* Si l'Abomination étouffante est la seule créature que vous contrôlez quand sa première capacité déclenchée se résout, vous devez la sacrifier.

* Sacrifier l'Abomination étouffante provoque le déclenchement de sa dernière capacité.

Agrégat abject

{2} {R}

Créature : eldrazi et drone

*/5

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

La force de l'Agrégat abject est égale au nombre de créatures incolores que vous contrôlez.

Piétinement

Ingestion (*À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.*)

* La capacité qui définit la force de l'Agrégat abject fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si l'Agrégat abject est sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

Agressivité surnaturelle

{2} {G}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si la créature qu'un adversaire contrôle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Si la créature qu'un adversaire contrôle survit au combat mais qu'elle devait mourir plus tard pendant le tour pour une autre raison, elle est exilée à la place, que votre créature lui ait infligé des blessures ou pas.

* Si la créature que vous contrôlez devient une cible illégale (par exemple parce qu'elle a été détruite par un autre sort ou capacité), l'Agressivité surnaturelle se résout, mais la créature ciblée qu'un adversaire contrôle n'inflige ni ne subit aucune blessure. Si cette créature devait mourir plus tard pendant le tour pour une autre raison, elle est exilée à la place.

Ange du renouveau

{5}{W}

Créature : ange et allié

4/4

Vol

Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez. L'Ange du renouveau compte pour ce nombre s'il est encore sur le champ de bataille.

Annelures constrictives

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -6/-0 et perd le vol.

* Si un effet donne le vol à la créature enchantée après que les Annelures constrictives lui sont devenues attachées, la créature aura le vol.

Assaut du convertisseur

{1}{R}

Rituel

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

En tant que coût supplémentaire pour lancer l'Assaut du convertisseur, mettez une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil.

L'Assaut du convertisseur inflige 5 blessures à une créature ciblée.

* Vous devez mettre exactement une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil pour lancer l'Assaut du convertisseur. Vous ne pouvez pas le lancer sans le faire, et vous ne pouvez pas mettre plusieurs cartes exilées dans les cimetières de leurs propriétaires de cette manière.

* Les joueurs peuvent répondre à l'Assaut du convertisseur uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de retirer la carte de l'exil pour vous empêcher de lancer le sort.

Aux portes de l'au-delà

{3}{G}

Enchantement

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {1} à votre réserve. »

{1}{G}, sacrifiez Aux portes de l'au-delà : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'eldrazi, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Une carte d'eldrazi est une carte avec le type de créature eldrazi. Avoir simplement « Eldrazi » dans son nom ou être une carte à thème eldrazi ne suffit pas.

Bergère d'Éméria

{5}{W}{W}

Créature : ange

4/4

Vol

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer une carte de permanent non-terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si ce terrain est une plaine, vous pouvez renvoyer cette carte de permanent non-terrain sur le champ de bataille à la place.

* Une « carte de permanent non-terrain » est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de planeswalker.

* Si vous renvoyez une aura sur le champ de bataille de cette manière, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Ceci ne cible pas un joueur ou un permanent. Par exemple, vous pourriez attacher l'aura à un permanent avec la défense talismanique contrôlé par un adversaire. S'il n'y a rien que l'aura puisse légalement enchante, elle reste dans le cimetière.

Bras de terre

{1}{G}

Rituel

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le permanent ciblé.

Éveil 4 — {6}{G} (Si vous lancez ce sort pour {6}{G}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

* N'importe quel permanent peut recevoir un marqueur +1/+1. Ces marqueurs n'ont aucun effet à moins que ce permanent ne soit ou ne devienne une créature.

* Si vous lancez les Bras de terre pour leur coût d'éveil, un terrain que vous contrôlez peut être les deux cibles.

Briseur d'armées

{8}

Créature : eldrazi

10/8

Toutes les créatures capables de bloquer le Briseur d'armées le font.

* Si, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs de son contrôleur, une créature que le joueur défenseur contrôle est engagée ou affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, la créature n'est pas forcée de bloquer.

* Si une créature ne peut pas légalement bloquer le Briseur d'armées mais qu'elle pourrait bloquer une autre créature attaquante, elle peut le faire. De même, si une créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer le Briseur d'armées à moins que son contrôleur ne paie un coût, son contrôleur peut refuser de payer ce coût et bloquer une créature attaquante différente.

* Si plus d'un Briseur d'armées attaque, le contrôleur de chaque créature qui pourrait les bloquer choisit lequel cette créature bloque. Dans ce cas, les créatures qui peuvent bloquer plusieurs créatures doivent bloquer autant de Briseurs d'armées attaquants que possible.

Campement allié

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'allié.

{1}, {T}, sacrifiez le Campement allié : Renvoyez un allié ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* Un « sort d'allié » est un sort avec le sous-type allié. Le mana produit par la deuxième capacité ne peut pas être dépensé pour payer les coûts des capacités d'alliés que vous contrôlez.

* La dernière capacité peut uniquement cibler un allié sur le champ de bataille.

Capitaine angélique

{3} {R} {W}

Créature : ange et allié

4/3

Vol

À chaque fois que la Capitaine angélique attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre allié attaquant.

* Comptez le nombre des autres alliés attaquants au moment où la capacité se résout pour déterminer la taille du bonus. Les alliés attaquants contrôlés par un équipier comptent pour ce total.

* Une fois que la capacité se résout, le bonus ne changera pas plus tard pendant le tour même si le nombre d'autres alliés attaquants que vous contrôlez change.

Cascade d'horizon

Terrain

La Cascade d'horizon arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cascade d'horizon arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

* La capacité déclenchée de la Cascade d'horizon n'engage pas la créature. Elle peut cibler n'importe quelle créature, engagée ou déagée. Si cette créature est déjà déagée au début de la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, l'effet ne fait rien.

* La capacité déclenchée vérifie la créature, mais pas son contrôleur. Si la créature change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Cavalière céleste elfe

{X} {G} {U}

Créature : elfe et guerrier et allié

0/0

Vol

Convergence — La Cavalière céleste elfe arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensé pour la lancer.

* Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour X. La valeur choisie pour X n'affecte pas directement le nombre de marqueurs +1/+1 avec lesquels la Cavalière céleste elfe arrive sur le champ de bataille, mais elle vous permet de payer plus de mana et donc, de dépenser plus de couleurs de mana pour la lancer. Par exemple, vous pouvez choisir 0 comme valeur pour X et payer {G} {U} pour lancer la Cavalière céleste elfe pour deux marqueurs +1/+1. Vous pouvez aussi choisir 3 comme valeur pour X, ce qui lui donne un coût de mana de {3} {G} {U}, et payer {W} {U} {B} {R} {G} pour cinq marqueurs +1/+1.

Champ de quarantaine

{X} {X} {W} {W}

Enchantement

Le Champ de quarantaine arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « isolement » sur lui.

Quand le Champ de quarantaine arrive sur le champ de bataille, pour chaque marqueur « isolement » sur lui, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Champ de quarantaine quitte le champ de bataille.

* Utilisez le nombre de marqueurs « isolement » sur le Champ de quarantaine au moment où sa capacité déclenchée est mise sur la pile pour déterminer combien de cibles vous pouvez choisir. Une fois que les cibles sont choisies, le nombre de cibles que la capacité a est verrouillé. Changer le nombre de marqueurs « isolement » sur le Champ de quarantaine ne change pas le nombre de permanents non-terrain qui sont exilés.

* Si le Champ de quarantaine exile plusieurs permanents, ces cartes reviennent toutes sur le champ de bataille en même temps.

* Si le Champ de quarantaine quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucun permanent n'est exilé.

* Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister.

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

* Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après que le Champ de quarantaine a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Champ de quarantaine quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Champion du sous-bois

{1}{G}{G}

Créature : élémental

2/2

Si des blessures devaient être infligées au Champion du sous-bois pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez un marqueur +1/+1 au Champion du sous-bois.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion du sous-bois.

* Si le Champion du sous-bois subit des blessures de sources multiples en même temps (par exemple, s'il est bloqué par plusieurs créatures), son effet de prévention s'applique une seule fois pour toutes ces blessures. Vous ne retirerez qu'un seul marqueur +1/+1.

* Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées au Champion du sous-bois tant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, vous lui retirerez quand même un marqueur +1/+1.

Châtieur kor

{1}{W}

Créature : kor et sorcier et allié

3/1

Le Châtieur kor ne peut pas être bloqué par les eldrazi et scion.

* Une créature qui est un eldrazi mais pas un scion (ou vice-versa) peut bloquer le Châtieur kor.

Châtiment du Roulis

{3}{W}{W}

Ephémère

Le Châtiment du Roulis inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures attaquant ou bloquant ciblées.

* Vous décidez du nombre de cibles du Châtiment du Roulis et de la répartition des blessures au moment où vous lancez le sort. Chacune des cibles doit recevoir au moins 1 blessure.

* Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales avant que le Châtiment du Roulis essaie de se résoudre, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles sont illégales, le sort est contrecarré.

Chef de guerre vétéran

{1}{G}{W}

Créature : humain et soldat et allié

/

La force et l'endurance de la Chef de guerre vétéran sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Engagez un autre allié dégagé que vous contrôlez : La Chef de guerre vétéran acquiert, selon votre choix, l'initiative, la vigilance ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* La capacité qui définit la force et l'endurance de la Chef de guerre vétéran fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si la Chef de guerre vétéran est sur le champ de bataille, sa capacité la comptera.

* Pour activer la dernière capacité, vous pouvez engager n'importe quel autre allié dégagé que vous contrôlez, y compris un qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent. (Remarquez que cette capacité n'utilise pas le symbole d'engagement.)

* Vous choisissez quelle capacité la Chef de guerre vétéran acquiert au moment où la dernière capacité se résout, pas au moment où vous l'activez.

* La vigilance importe uniquement au moment où les attaquants sont déclarés. Donner la vigilance à une créature après ce moment ne la dégage pas, même si elle attaque.

Chutes mugissantes

Terrain

Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

* Un terrain qui devient une créature peut souffrir du « mal d'invocation. » Vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (y compris ses capacités de mana) à moins qu'il n'ait commencé votre tour le plus récent sur le champ de bataille et sous votre contrôle. Remarquez que le mal d'invocation s'intéresse à quand ce permanent est arrivé sous votre contrôle, et non à quand il est devenu une créature ou à quand il est arrivé sur le champ de bataille.

* Ce terrain est incolore jusqu'à ce que la dernière capacité lui donne ses couleurs.

* Quand un terrain devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Une capacité qui transforme un terrain en créature définit aussi la force et l'endurance de cette créature. Si le terrain était déjà une créature (par exemple, s'il était la cible d'un sort avec l'éveil), ceci remplace l'effet précédent qui établissait sa force et son endurance. Les effets qui modifient sa force ou son endurance continueront à s'y appliquer quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance. Par exemple, si les Chutes mugissantes avaient été changées en créature 0/0 avec trois marqueurs +1/+1 sur elles, activer leur dernière capacité les transforme en une créature 6/6 qui est toujours un terrain.

Cohorte téméraire

{1}{R}

Créature : humain et guerrier et allié

2/2

La Cohorte téméraire attaque à chaque combat si possible à moins que vous ne contrôliez un autre allié.

* La Cohorte téméraire peut attaquer si vous contrôlez un autre allié. Elle n'y est cependant pas contrainte.

* La Cohorte téméraire vérifie si vous contrôlez un autre allié au moment où les créatures attaquantes sont déclarées. À ce moment-là, si ce n'est pas le cas, la Cohorte téméraire attaque si possible.

* Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, ce joueur ne contrôle pas un autre allié mais que la Cohorte téméraire est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque par la Cohorte téméraire, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, la Cohorte téméraire n'est pas forcée d'attaquer.

Collet de stase

{1}{W}{W}

Enchantement

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Quand le Collet de stase arrive sur le champ de bataille, exiliez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Collet de stase quitte le champ de bataille. (*Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.*)

* Si le Collet de stase quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.

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

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

* La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que le Collet de stase a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

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

Conditions défavorables

{3}{U}

Ephémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {1} à votre réserve. »

* Vous pouvez lancer les Conditions défavorables sans cible. Quand elles se résolvent, vous gagnez un eldrazi et scion. Cependant, si vous lancez les Conditions défavorables avec des cibles et que toutes ces cibles sont illégales au moment où elles essaient de se résoudre, elles sont contrecarrées et aucun de leurs effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas l'eldrazi et scion dans ce cas.

* Les Conditions défavorables suivent les créatures, mais pas leur contrôleur. Si une des créatures change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Conduit de ruine

{6}

Créature : eldrazi

5/5

Quand vous lancez le Conduit de ruine, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature incolore avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 7, la révéler, mélanger ensuite votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

* La dernière capacité du Conduit de ruine ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.

* La dernière capacité du Conduit de ruine tient compte du tour entier, même si le Conduit de ruine n'était pas sur le champ de bataille pour une partie du tour. Notez que si vous lancez le Conduit de ruine pendant un tour, aucun autre sort de créature que vous lancez ensuite ce tour-là ne peut être votre premier.

* La dernière capacité du Conduit de ruine ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût de mana.

* Si vous contrôlez plus d'un Conduit de ruine, la dernière capacité de chacun d'eux s'applique uniquement au premier sort de créature que vous lancez à chaque tour, pas à des sorts différents. Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûtera {4} de moins.

* Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour n'est pas obligatoirement le premier sort que vous lancez. Vous pourriez lancer un sort de rituel, puis un sort de créature qui obtiendrait la réduction.

* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

* La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs (comme les coûts de précipitation).

* Si le premier sort de créature que vous lancez pendant un tour a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le premier sort de créature que vous lancez pendant un tour a un coût de mana de {X}{G}, vous pouvez choisir 2 comme valeur pour X et payer {G} pour lancer le sort.

* Si le premier sort de créature que vous lancez pendant un tour a la convergence, vous ne pouvez pas ignorer la réduction de coût de la dernière capacité du Conduit de ruine pour dépenser plus de couleurs de mana.

Déferlante de glace

{U}

Rituel

Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Éveil 3 — {4}{U} *(Si vous lancez ce sort pour {4}{U}, mettez aussi trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)*

* La Déferlante de glace peut cibler une créature qui est déjà engagée. Elle ne se dégagera quand même pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La Déferlante de glace vérifie la créature, mais pas son contrôleur. Si la créature change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Déferlement de l'essaim

{2}{B}

Rituel

Carence *(Cette carte n'a pas de couleur.)*

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Les créatures incolores que vous contrôlez acquièrent aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

* Une créature incolore qui reçoit l'initiative du Déferlement de l'essaim ne perd pas l'initiative si elle cesse d'être incolore plus tard pendant le tour.

Don angélique

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a le vol.

* Si la cible d'une aura devient illégale avant que le sort ne se résolve, l'aura est contrecarrée et mise dans le cimetière de son propriétaire. Elle n'arrivera pas sur le champ de bataille et vous ne piocherez pas de carte.

Drana, libératrice de Malakir

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et allié

2/3

Vol, initiative

À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

* La dernière capacité de Drana se déclenche après que les blessures de combat ont été infligées, donc seulement les créatures attaquantes qui survivent à l'étape d'attribution des blessures de combat pendant laquelle Drana inflige des blessures de combat ont des marqueurs +1/+1 sur elles.

* Le marqueur +1/+1 ne modifie pas la quantité de blessures que Drana ou une autre créature attaquante avec l'initiative ou la double initiative inflige pendant cette étape d'attribution des blessures de combat. Cependant, les marqueurs +1/+1 qui sont mis sur des créatures attaquantes sans l'initiative affectent les blessures que ces créatures infligent pendant l'étape d'attribution des blessures de combat normale.

Drone dominateur

{2}{B}

Créature : eldrazi et drone

3/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Ingestion (*À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.*)

Quand le Drone dominateur arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature incolore, chaque adversaire perd 2 points de vie.

* La dernière capacité du Drone dominateur vérifie si vous contrôlez une autre créature incolore au moment où il arrive sur le champ de bataille. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si c'est le cas, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez plus une autre créature incolore, la capacité est retirée de la pile et n'a aucun effet.

Éclaireuse à la lanterne

{2}{W}

Créature : humain et éclaireur et allié

3/2

Ralliement — À chaque fois que l'Éclaireuse à la lanterne ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes. Il n'y a généralement pas grand avantage à faire que la capacité de ralliement se résolve plus d'une fois par tour, autre que le fait que les nouvelles créatures seront affectées par la capacité qui se résout une fois de plus.

Éclater au grand jour

{3}{G}{U}

Rituel

Convergence — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer Éclater au grand jour, exilez cette carte, puis mélangez votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

* Si vous lancez la carte exilée, vous le faites en tant que partie de la résolution d'Éclater au grand jour. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat »), ne le sont pas.

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

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

* Si vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, elle va dans votre cimetière normalement. Elle ne retourne pas en exil.

* Si vous ne lancez pas la carte, elle reste exilée.

Enjambeur des eaux troubles

{3}{U}

Créature : eldrazi et processeur

3/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand l'Enjambeur des eaux troubles arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

* Si la créature ciblée devient illégale avant que la capacité déclenchée ne se résolve, cette dernière est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne « traitez » pas une carte en exil.

* Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée, mais une fois qu'elle commence à se résoudre et que vous décidez de mettre une carte depuis l'exil dans le cimetière du joueur ou non, il est trop tard pour que quelqu'un réponde.

Éveil du Ondou

{1}{W}

Rituel

À chaque fois qu'une créature attaque ce tour-ci, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Éveil 4 — {4}{W} (*Si vous lancez ce sort pour {4}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.*)

* L'Éveil du Ondou crée une capacité déclenchée à retardement. Toute créature qui attaque ce tour-ci provoque le déclenchement de cette capacité, y compris les créatures contrôlées par un équipier et celles que vous ne contrôliez pas ou qui n'existaient pas au moment où l'Éveil du Ondou s'est résolu. Notez que ceci inclut la créature-terrain créée si l'Éveil du Ondou est lancé pour son coût d'éveil.

Exercice d'influence

{4}{U}

Rituel

Convergence — Acquérez le contrôle d'une créature ciblée si sa force est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer l'Exercice d'influence.

* Vérifiez la force de la créature au moment où l'Exercice d'influence se résout pour voir si elle est inférieure ou égale au nombre de couleurs dépensé pour lancer l'Exercice d'influence. Si elle est supérieure, l'Exercice d'influence finit de se résoudre sans effet.

* Une fois que vous avez acquis le contrôle d'une créature avec l'Exercice d'influence, peu importe ce qui arrive à sa force. L'augmenter ne met pas fin à l'effet de modification de contrôle.

Expulsion brutale

{2}{U}{R}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Choisissez l'un ou les deux —

- Renvoyez le sort ciblé ou la créature ciblée dans la main de son propriétaire.
- L'Expulsion brutale inflige 2 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si ce permanent devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

* Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile. Le sort n'est pas contrecarré, mais il ne se résout pas. Si une copie d'un sort est renvoyée dans une main de cette manière, la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.

* Le deuxième mode exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s'il devait être mis dans un cimetière ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. L'effet d'exil s'applique à ce permanent même si l'Expulsion brutale ne lui inflige aucune blessure (à cause d'un effet de prévention) ou si l'Expulsion brutale inflige des blessures à une créature différente ou un planeswalker différent (à cause d'un effet de redirection).

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Fenaison de l'autel, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer la Fenaison de l'autel. Vous ne pouvez pas la lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires pour piocher plus de cartes.

* Les joueurs peuvent répondre à la Fenaison de l'autel uniquement après qu'elle a été lancée et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de retirer la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer le sort.

Fissure encercluse

{2}{W}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que l'adversaire ciblé contrôle.

Éveil 2 — {4}{W} *(Si vous lancez ce sort pour {4}{W}, mettez aussi deux marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)*

* La Fissure encercluse prévient toutes les blessures de combat qui seraient infligées par toute créature contrôlée par l'adversaire ciblé, même si cette créature n'était pas sur le champ de bataille ou n'était pas une créature au moment où la Fissure encercluse s'est résolue.

Fléau de Bala Ged

{7}

Créature : eldrazi

7/5

À chaque fois que le Fléau de Bala Ged attaque, le joueur défenseur exile deux permanents qu'il contrôle.

* Si le Fléau de Bala Ged attaque un planeswalker, le joueur défenseur peut exiler ce planeswalker. Le Fléau de Bala Ged attaque quand même et peut être bloqué normalement. S'il n'est pas bloqué, il n'inflige pas de blessures de combat.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, vous choisissez quel adversaire exile des permanents. Vous ne pouvez pas faire que chacun d'eux exile un permanent.

* Les permanents sont exilés avant que les bloqueurs ne soient choisis.

* Si le joueur défenseur ne contrôle qu'un seul permanent, ce permanent est exilé.

Focus du lithomancien

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à cette créature ce tour-ci par des sources incolores.

* Le Focus du lithomancien prévient les blessures provenant de n'importe quelle source incolore ce tour-là, même si cette source n'existait pas ou n'était pas incolore au moment où le Focus du lithomancien s'est résolu.

Fragments d'os

{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer les Fragments d'os, sacrifiez une créature.

Détruisez la créature ciblée.

* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer les Fragments d'os. Vous ne pouvez pas les lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires pour détruire des créatures supplémentaires.

* Les joueurs peuvent répondre aux Fragments d'os uniquement après qu'ils ont été lancés et que tous leurs coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de retirer la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer le sort.

Franc-tireuse d'Hagra

{2}{B}

Créature : humain et assassin et allié

2/2

{4}{B} : La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

* Un effet qui donne -1/-1 à une créature ne place pas un marqueur -1/-1 sur cette créature. Notez que si la cible de la capacité de la Franc-tireuse d'Hagra a des marqueurs +1/+1 sur elle, ces marqueurs restent.

Fumerolles titubantes

Terrain

Les Fumerolles titubantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{1}{W}{B} : Les Fumerolles titubantes deviennent une créature 2/3 blanche et noire Élémental avec le lien de vie jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes. Activer la dernière capacité plus d'une fois ne vous fait pas gagner de points de vie supplémentaires si les Fumerolles titubantes infligent des blessures.

* Un terrain qui devient une créature peut souffrir du « mal d'invocation. » Vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (y compris ses capacités de mana) à moins qu'il n'ait commencé votre tour le plus récent sur le champ de bataille et sous votre contrôle. Remarquez que le mal d'invocation s'intéresse à quand ce permanent est arrivé sous votre contrôle, et non à quand il est devenu une créature ou à quand il est arrivé sur le champ de bataille.

* Ce terrain est incolore jusqu'à ce que la dernière capacité lui donne ses couleurs.

* Quand un terrain devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Une capacité qui transforme un terrain en créature définit aussi la force et l'endurance de cette créature. Si le terrain était déjà une créature (par exemple, s'il était la cible d'un sort avec l'éveil), ceci remplace l'effet précédent qui établissait sa force et son endurance. Les effets qui modifient sa force ou son endurance continuent à s'y appliquer quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance. Par exemple, si les Fumerolles titubantes avaient été changées en créature 0/0 avec trois marqueurs +1/+1 sur elles, activer leur dernière capacité les transforme en une créature 5/6 qui est toujours un terrain.

Fureur de pierre

{3}{R}{R}

Ephémère

La Fureur de pierre inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de terrains que vous contrôlez au moment où la Fureur de pierre se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Gardien vert de Murasa

{4}{G}{G}

Créature : élémental

5/4

Quand le Gardien vert de Murasa arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand le Gardien vert de Murasa meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, renvoyez la carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Vous décidez d'exiler le Gardien vert de Murasa au moment où la dernière capacité se résout. Les joueurs peuvent répondre au déclenchement de cette capacité, mais une fois qu'elle commence à se résoudre et que vous décidez d'exiler le Gardien vert de Murasa, il est trop tard pour que quelqu'un réponde.

* Si la carte ciblée devient illégale avant que la dernière capacité ne se résolve, elle est contrecarrée. Dans ce cas, vous ne pouvez pas exiler le Gardien vert de Murasa, même si vous le souhaitez.

Gestation de la tombe

{2}{B}

Ephémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

L'adversaire ciblé exile une carte depuis son cimetière. Vous mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {1} à votre réserve. »

Piochez une carte.

* L'adversaire ciblé choisit quelle carte il exile quand la Gestation de la tombe se résout.

* Vous pouvez lancer la Gestation de la tombe ciblant un adversaire avec un cimetière vide. Même si ce joueur n'exile pas de carte de son cimetière, vous gagnez quand même un eldrazi et scion et vous piochez une carte.

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker : Gideon

4

+1 : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

0: Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

-4 : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

* La première capacité de Gideon ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Gideon était déjà sur le champ de bataille ; il a simplement changé ses types. Pour être précis, vos capacités de ralliement ne se déclenchent pas. (Bien entendu, la deuxième capacité de Gideon déclenche les capacités de ralliement.)

* Si Gideon devient une créature au tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (s'il en acquiert).

* La première capacité de Gideon le fait devenir une créature avec les types de créature humain, soldat et allié. Il reste un planeswalker avec le type de planeswalker Gideon. (Il garde aussi tous les autres types ou sous-types de cartes qu'il pourrait avoir eues.) Chaque sous-type est en corrélation avec le type de carte approprié : planeswalker est un type (pas un type de créature), et humain, soldat et allié sont des types de créature (pas des types de planeswalker).

* Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Gideon après que sa première capacité s'est résolue, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus précisément, les blessures sont marquées sur Gideon (puisque'il est une créature), et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (puisque'il est un planeswalker). Bien qu'il ait l'indestructible, si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

Guide de Casque de corail

{1}{U}

Créature : ondin et éclaireur et allié

2/1

{4}{U} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Une fois qu'une créature attaquante a été légalement bloquée, faire qu'elle ne puisse pas être bloquée ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Halliers fertiles

Terrain

Les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, révéléz jusqu'à une carte de terrain de base parmi elles, puis mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

* Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte de terrain de base parmi les cinq cartes que vous regardez, même s'il y en a une. Si vous ne le faites pas, vous ne mettez pas de carte au-dessus de votre bibliothèque.

Héraut de Kozilek

{1}{U}{R}

Créature : eldrazi et drone

2/4

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

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

* La dernière capacité du Héraut de Kozilek ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.

* La dernière capacité du Héraut de Kozilek ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût de mana.

* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

* La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs.

* Si un sort incolore que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {X}, vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {4} pour lancer le sort.

Houle de croissance

{1}{G}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

* Mettre un terrain sur le champ de bataille de cette manière ne compte pas comme jouer un terrain. La Houle de croissance n'affecte pas le nombre de terrains que vous pouvez jouer depuis votre main pendant votre tour.

Kiora, maîtresse des profondeurs

{2}{G}{U}

Planeswalker : Kiora

4

+1 : Dégagez jusqu'à une créature ciblée et jusqu'à un terrain ciblé.

-2 : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature et/ou de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée. » Mettez ensuite sur le champ de bataille trois jetons de créature 8/8 bleue Pieuvre.

* Vous pouvez activer la première capacité de Kiora sans cible, rien que pour mettre un marqueur « loyauté » sur elle.

* Avec la deuxième capacité de Kiora, vous pourriez ne mettre aucune carte, mettre une carte de créature, mettre une carte de terrain, ou mettre une carte de créature et une carte de terrain dans votre main.

* Vous aurez l'emblème au moment où les jetons de créature Pieuvre arrivent sur le champ de bataille. Ils chercheront à se battre !

Mage ganguefeu

{2}{R}

Créature : humain et shaman et allié

2/2

Ralliement — À chaque fois que le Mage ganguefeu ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. *(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

* Plusieurs occurrences de menace sont redondantes.

Mauvaise posture

{1}{U}

Éphémère

Carence *(Cette carte n'a pas de couleur.)*

Contrecarrez un sort de créature ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

* Le coût converti de mana d'un sort ne change pas si son contrôleur a payé un coût alternatif (par exemple un coût d'évocation) pour le lancer.

Miasmes ascendants

{3}{B}

Rituel

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

Éveil 3 — {5}{B}{B} *(Si vous lancez ce sort pour {5}{B}{B}, mettez aussi trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)*

* Si vous lancez les Miasmes ascendants pour leur coût d'éveil, les créatures gagnent -2/-2 avant que le terrain que vous avez ciblé ne se transforme en créature. À moins qu'il n'ait déjà été une créature-terrain avant le début de la résolution des Miasmes ascendants, il ne gagne pas -2/-2.

Noyan Dar, forger du Roulis

{3}{W}{U}

Créature légendaire : ondin et allié

4/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.

* Bien que la capacité de Noyan Dar soit très similaire à l'éveil, ce n'est pas la même capacité. Toute carte qui fait référence à une « carte avec l'éveil » n'inclut pas Noyan Dar.

* La capacité se résout avant le sort d'éphémère ou de rituel qui a provoqué son déclenchement.

Noyeur d'espoir

{5}{U}

Créature : eldrazi

5/5

Carence *(Cette carte n'a pas de couleur.)*

Quand le Noyeur d'espoir arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {1} à votre réserve. »

Sacrifiez un eldrazi et scion : Engagez la créature ciblée.

* Vous pouvez sacrifier n'importe quel eldrazi et scion pour activer la dernière capacité du Noyeur d'espoir, pas seulement un qui a été créé par le Noyeur d'espoir.

* Vous ne pouvez pas sacrifier le même permanent pour payer deux coûts différents. Notez que si vous sacrifiez un eldrazi et scion pour activer la dernière capacité du Noyeur d'espoir, vous n'ajouterez pas {1} à votre réserve.

Ob Nixilis ravivé

{3}{B}{B}

Planeswalker : Nixilis

5

+1: Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

-3 : Détruisez la créature ciblée.

-8 : L'adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous perdez 2 points de vie. »

* L'emblème créé par la dernière capacité d'Ob Nixilis ravivé est à la fois possédé et contrôlé par l'adversaire ciblé. Dans une partie multijoueurs, si vous possédez Ob Nixilis ravivé et que vous l'utilisez pour donner un emblème à l'un de vos adversaires, l'emblème reste même si vous quittez la partie.

Oiseau de feu d'Akoum

{2}{R}{R}

Créature : phénix

3/3

Vol, célérité

L'Oiseau de feu d'Akoum attaque à chaque tour si possible.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {4}{R}{R}. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Oiseau de feu d'Akoum sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

* Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, l'Oiseau de feu d'Akoum est engagé ou qu'il est affecté par un sort ou une capacité qui dit qu'il ne peut pas attaquer, alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, l'Oiseau de feu d'Akoum n'est pas forcé d'attaquer.

* La capacité de toucheterre se déclenche uniquement si l'Oiseau de feu d'Akoum est dans votre cimetière au moment où le terrain arrive sur le champ de bataille.

* Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée, mais une fois qu'elle commence à se résoudre et que vous décidez de payer {4}{R}{R} ou non, il est trop tard pour que quelqu'un réponde.

Omnath, Locus de rage

{3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

5/5

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.

À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

* Si Omnath meurt en même temps que d'autres élémentaux que vous contrôlez, la dernière capacité d'Omnath se déclenche pour chacun d'entre eux (et une fois pour lui-même).

Ouvrir le Voile d'Eau

{4}{U}{U}

Rituel

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez Ouvrir le Voile d'Eau.

Éveil 6 — {6}{U}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {6}{U}{U}{U}, mettez aussi six marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

* Exiler Ouvrir le Voile d'Eau fait partie de son effet. Si Ouvrir le Voile d'Eau est contrecarré, y compris s'il a été lancé pour son coût d'éveil et que le terrain que vous contrôlez est devenu une cible illégale, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

Patrouille des Makindi

{2}{W}

Créature : humain et chevalier et allié

2/3

Ralliement — À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

* La vigilance importe uniquement au moment où les attaquants sont déclarés. Donner la vigilance à une créature après ce moment ne la dégage pas, même si elle attaque.

Père de la stagnation

{4} {U} {B}

Créature : eldrazi

5/7

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piochez deux cartes.

* Les cartes sont exilées de la bibliothèque face visible.

* Si ce joueur n'a qu'une carte dans sa bibliothèque quand la capacité déclenchée du Père de la stagnation se résout, cette carte est exilée. Si sa bibliothèque contient zéro carte, aucune carte n'est exilée. Dans les deux cas, vous piochez quand même deux cartes. Ce joueur ne perd pas la partie tant qu'il ne tente pas de piocher une carte dans une bibliothèque vide).

Perspicacité d'Ugin

{3} {U} {U}

Rituel

Regard X, X étant le coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez, puis piochez trois cartes.

* Utilisez le coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez au moment où la Perspicacité d'Ugin se résout pour déterminer sur combien de cartes vous appliquez le regard.

* Si X est 0, vous n'appliquez pas le regard du tout. Toutes les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous appliquez le regard ne se déclenchent pas.

Pisteur de poussière

{2} {B} {R}

Créature : eldrazi

5/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Célérité

Au début de chaque étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'autre créature incolore, renvoyez le Pisteur de poussière dans la main de son propriétaire.

* La dernière capacité du Pisteur de poussière vérifie si vous contrôlez une autre créature incolore au début de l'étape de fin. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si ce n'est pas le cas, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous contrôlez une autre créature incolore à cet instant, la capacité n'aura aucun effet. Vous ne renverrez pas le Pisteur de poussière dans la main de son propriétaire.

* La dernière capacité du Pisteur de poussière ne dépend pas du fait que le Pisteur de poussière soit incolore. S'il acquiert une couleur ou plusieurs, la capacité cherche quand même une autre créature que vous contrôlez qui est incolore.

* Comme la plupart des capacités, la dernière capacité du Pisteur de poussière ne fonctionne que tant que le Pisteur de poussière est sur le champ de bataille.

Poigne de la désolation

{4} {B} {B}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Exilez la créature ciblée et le terrain ciblé.

* Vous devez cibler une créature et un terrain pour lancer la Poigne de la désolation. Un permanent qui est à la fois un terrain et une créature peut être choisi pour les deux cibles.

Pointe serpentine

{5} {R} {R}

Rituel

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

La Pointe serpentine inflige 2 blessures à une créature ciblée, 3 blessures à une autre créature ciblée, et 4 blessures à une troisième créature ciblée. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Chaque cible doit être une créature différente. Vous ne pouvez pas lancer la Pointe serpentine sans avoir trois créatures différentes disponibles.

* Si une ou deux de ces cibles deviennent illégales avant que la Pointe serpentine ne se résolve, vous ne pouvez pas modifier la quantité de blessures qui seront infligées aux cibles légales restantes.

* Une créature ne doit pas nécessairement subir des blessures mortelles de la Pointe serpentine pour être exilée. Après avoir subi des blessures, si elle devait mourir pour toute autre raison ce tour-là, elle est exilée à la place.

Présence du titan

{3}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Présence du titan, révéléz une carte de créature incolore de votre main.

Exilez la créature ciblée si sa force est inférieure ou égale à celle de la carte révélée.

* La carte de créature incolore reste révélée jusqu'à ce que la Présence du titan quitte la pile.

* La carte de créature incolore que vous révéléz ne doit pas obligatoirement être encore dans votre main au moment où la Présence du titan se résout. Si ce n'est pas le cas, utilisez sa force quand elle a cessé d'exister dans votre main.

* Vérifiez la force de la créature ciblée au moment où la Présence du titan se résout pour voir si elle est inférieure ou égale à la force de la carte de créature révélée. Si elle est supérieure, la Présence du titan finit de se résoudre sans effet.

Reniement

{4} {R}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* Le Reniement peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.

* Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Réseau ordonné d'hèdrons

{4}

Artefact

Quand le Réseau ordonné d'hèdrons arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 5 jusqu'à ce que le Réseau ordonné d'hèdrons quitte le champ de bataille. *(Ces créatures sont renvoyées sous le contrôle de leurs propriétaires.)*

* Vérifiez la force de chaque créature au moment où la capacité du Réseau ordonné d'hèdrons se résout pour déterminer si elle est exilée. Peu importe qui contrôle la créature.

* Si le Réseau ordonné d'hèdrons exile plusieurs créatures, ces cartes reviennent toutes sur le champ de bataille en même temps.

* Si le Réseau ordonné d'hèdrons quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucune créature n'est exilée.

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

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

* Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après que le Réseau ordonné d'hèdrons a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Réseau ordonné d'hèdrons quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

* Dans certaines situations très rares, le Réseau ordonné d'hèdrons peut arriver sur le champ de bataille comme une créature de force supérieure ou égale à 5. Dans ce cas, le Réseau ordonné d'hèdrons s'exile lui-même en même temps que les autres créatures de force supérieure ou égale à 5. Ces cartes reviennent immédiatement sur le champ de bataille. Si cela provoque une boucle où le Réseau ordonné d'hèdrons s'exile et se renvoie continuellement, la partie se termine par un match nul à moins qu'un joueur puisse interrompre la boucle d'une manière quelconque.

Roulement de tonnerre

{X} {R} {R}

Rituel

Le Roulement de tonnerre inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou joueurs.

* Vous décidez du nombre de cibles du Roulement de tonnerre et de la répartition des blessures au moment où vous lancez le sort. Chacune des cibles doit recevoir au moins 1 blessure.

* Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales avant que le Roulement de tonnerre essaie de se résoudre, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles sont illégales, le sort est contrecarré.

Ruse du mage du Roulis

{3} {U}

Ephémère

Convergence — Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer la Ruse du mage du Roulis.
Piochez une carte.

* Vous pouvez lancer la Ruse du mage du Roulis même si vos adversaires ne contrôlent pas de créatures. Vous piochez simplement une carte.

Savant meneur des bêtes

{1}{G}

Créature : elfe et shaman et allié

1/1

Célérité

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

* Le mana produit par le Savant meneur des bêtes peut être dépensé sur n'importe quelle partie du coût total d'un sort de créature, y compris les coûts supplémentaires (comme le kick) ou les coûts alternatifs (comme la précipitation). Il ne peut pas être dépensé pour payer les coûts de capacités de créatures que vous contrôlez.

* Le mana produit par le Savant meneur des bêtes ne peut pas être utilisé pour activer une capacité ou lancer un sort d'éphémère ou de rituel qui crée des jetons de créature.

Semeur de l'oubli

{6}

Créature : eldrazi

5/8

Quand vous lancez le Semeur de l'oubli, l'adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, vous pouvez ensuite mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

* La capacité du Semeur de l'oubli vous permet de mettre n'importe quelles cartes de terrain que le joueur possède en exil sur le champ de bataille, quelle que soit la manière dont ces cartes ont été exilées.

* Les cartes qui sont face cachée en exil n'ont aucune caractéristique. Ces cartes ne peuvent pas être mises sur le champ de bataille par la capacité du Semeur de l'oubli.

Sourdrepeau

{3}{B}

Créature : eldrazi et drone

4/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Le Sourdrepeau ne peut pas bloquer.

{1}{B} : Régénérez le Sourdrepeau. N'activez cette capacité que si vous contrôlez une autre créature incolore.

* Une fois que vous avez légalement activé la capacité, peu importe ce qui arrive à l'autre créature incolore. La capacité se résout et crée un bouclier de régénération même si vous ne contrôlez pas une autre créature incolore à ce moment-là.

* La capacité activée du Sourdrepeau ne dépend pas du fait que le Sourdrepeau soit incolore. S'il acquiert une couleur ou plus, vous pouvez quand même activer la capacité si vous contrôlez une autre créature qui est incolore.

Souverain félicar

{4}{W}{W}

Créature : chat et bête

4/6

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

* La capacité déclenchée du Souverain félicitar vérifie si vous avez au moins 40 points de vie au moment où votre entretien commence. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si c'est le cas, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas au moins 40 points de vie à cet instant, la capacité n'aura aucun effet.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, votre total de points de vie est identique au total de points de vie de votre équipe. Par conséquent, la capacité se déclenche si votre équipe a au moins 40 points de vie.

Steppes gangrenées

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{3}{W}, {T}, sacrifiez les Steppes gangrenées : Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de créatures que vous contrôlez au moment où la dernière capacité se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.

Suivant du vide

{2}{G}

Créature : eldrazi et processeur

2/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{1}{G}, mettez une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {1} à votre réserve. »

* Une fois que vous annoncez que vous activez cette capacité, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ayez payé ses coûts et terminé de l'activer. Pour être précis, personne ne peut tenter de retirer la carte de l'exil pour vous empêcher d'activer la capacité.

Surgissement planaire

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures non-terrain.

Éveil 4 — {5}{W}{W}{W} (*Si vous lancez ce sort pour {5}{W}{W}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.*)

* Une « créature non-terrain » est une créature qui n'est pas également un terrain.

Surnombre

{R}

Éphémère

Le Surnombre inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de créatures que vous contrôlez quand le Surnombre se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées par le Surnombre.

Tactiques en tandem

{1}{W}

Ephémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

* Vous pouvez lancer les Tactiques en tandem sans cible. Quand elles se résolvent, vous gagnez 2 points de vie. Cependant, si vous lancez les Tactiques en tandem avec des cibles et que toutes ces cibles sont illégales au moment où elles essaient de se résoudre, elles sont contrecarrées et aucun de leurs effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas les 2 points de vie dans ce cas.

Tomber en poussière

{3}{R}

Rituel

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Exilez le terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce terrain et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

* Vous pouvez laisser n'importe quel nombre de cartes de ce nom dans le cimetière, la main et/ou la bibliothèque du joueur. Vous n'êtes pas contraint de les exiler.

Toucher du vide

{2}{R}

Rituel

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Le Toucher du vide inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Une créature ne doit pas nécessairement subir des blessures mortelles du Toucher du vide pour être exilée. Après avoir subi des blessures, si elle devait mourir pour toute autre raison ce tour-là, elle est exilée à la place.

Tyran du barrage

{4}{R}

Créature : eldrazi

5/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{2}{R}, sacrifiez une autre créature incolore : Le Tyran du barrage inflige à une cible, créature ou joueur, autant de blessures que la force de la créature sacrifiée.

* Le Tyran du barrage inflige les blessures, pas la créature sacrifiée. Par exemple, si la créature sacrifiée avait le lien de vie, vous ne gagnez pas de points de vie.

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}

Créature légendaire : eldrazi

10/10

Quand vous lancez Ulamog, la Voracité insatiable, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

* La première capacité d'Ulamog se résout indépendamment d'Ulamog une fois qu'ils ont été tous les deux mis sur la pile. Si Ulamog est contrecarré, cette capacité déclenchée se résout quand même. Cette capacité déclenchée se résout toujours avant Ulamog.

* Les cartes exilées par la première et la troisième capacité d'Ulamog sont exilées face visible.

* Si le joueur a moins de vingt cartes dans sa bibliothèque, exilez-les toutes. Ce joueur ne perd pas la partie tant qu'il ne doit pas piocher une carte dans une bibliothèque vide.

Vanneur du vide

{9}

Créature : eldrazi

11/9

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec un coût converti de mana pair. (*Zéro est pair.*)

Vos adversaires ne peuvent pas bloquer avec des créatures ayant un coût converti de mana pair.

* Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d'un sort n'affectent pas le coût converti de mana de ce sort.

* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer si le coût converti de mana du sort est pair ou non. Par exemple, votre adversaire pourrait lancer l'Interminable (coût de mana {X}), X étant égal à 5, mais pas avec X égal à 6.

* Pour les créatures sur le champ de bataille avec {X} dans leurs coûts de mana, la valeur de X est 0. L'Hydre tranchebrume (une créature avec un coût de mana de {X}{G}) pourrait bloquer, mais l'Interminable ne le pourrait pas.

* Le coût converti de mana d'une créature face cachée est {0}. Le Vanneur du vide empêche les créatures face cachée de bloquer.

Vigile de Tazeem

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

4/5

Vol

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si ce terrain est une île, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité de toucheterre du Vigile de Tazeem peut cibler une créature qui est déjà engagée. Si le terrain qui a provoqué son déclenchement était une île, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité vérifie la créature, mais pas son contrôleur. Si la créature change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Zada, broyeuse d'hédon

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et allié

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Zada, broyeur d'hédon, copiez ce sort pour chaque autre créature que vous contrôlez que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une de ces créatures différentes.

* La capacité se déclenche à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible uniquement Zada et aucun autre objet ou joueur.

* Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles, mais qu'il cible uniquement Zada avec toutes, la capacité de Zada se déclenche.

* Toute créature que vous contrôlez qui ne pouvait pas être ciblée par le sort d'origine (à cause du linceul, de capacités de protection, de restrictions de cible ou toute autre raison) est ignorée par la capacité de Zada.

* Vous contrôlez toutes les copies. Vous choisissez l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d'origine sera mis sur la pile sous ces copies et il se résoudra en dernier.

* Les copies créées par la capacité sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité de Zada elle-même) ne se déclenchent pas.

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

* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme le Roulement de tonnerre), les copies ont la même valeur pour X.

* 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.

Magic: The Gathering, Magic, La bataille de Zendikar, Magic Origines, Les Khans de Tarkir, Destin reforgé, Les dragons de Tarkir et Zendikar sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.
© 2015 Wizards.