

Notes de publication *Créations divines*

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 vendredi 14 novembre 2013

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Créations divines* contient 165 cartes (60 courantes, 60 inhabituelles, 35 rares, 10 rares mythiques).

Événements avant-première : 1-2 février 2014

Week-end de lancement : 7-9 février 2014

Game Day : 1-2 mars 2014

L'extension *Créations divines* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle, le vendredi 7 février 2014. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Retour sur Ravnica*, *Insurrection*, *Le labyrinthe du dragon*, *Magic 2014*, *Theros* et *Créations divines*.

Rendez-vous sur Wizards.com/MagicFormats pour une liste complète des formats et des extensions de cartes autorisés.

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

Nouveau mot-clé : Tribut

Certains monstres exigent le respect des habitants de Theros en les menaçant de terribles conséquences. Le tribut est un nouveau mot-clé apparaissant sur des créatures qui donne aux adversaires un choix cruel : laisser la créature changer de taille ou permettre à une puissante capacité d'arrivée sur le champ de bataille de se déclencher.

Démolok nessian

{3} {G} {G}

Créature : bête

3/3

Tribut 3 (*Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Quand le Démolok nessian arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, détruisez le permanent non-créature ciblé.

Les règles officielles du tribut sont les suivantes :

702.103. Tribut

702.103a Le tribut est une capacité statique qui fonctionne au moment où la créature avec le tribut arrive sur le champ de bataille. « Tribut N » signifie « Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Ce joueur peut faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur elle. »

703.103b Les objets avec le tribut ont des capacités qui vérifient « si le tribut n'a pas été payé ». Cette condition est vraie si l'adversaire choisi par la capacité de tribut n'a pas fait arriver la créature sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 comme indiqué par la capacité de tribut de la créature.

* Si l'adversaire paie le tribut, la créature arrive sur le champ de bataille avec le nombre indiqué de marqueurs +1/+1 sur elle. Elle n'arrive pas sur le champ de bataille avant de recevoir les marqueurs +1/+1.

* Le choix de payer ou non le tribut a lieu au moment où la créature avec le tribut arrive sur le champ de bataille. À ce moment-là, il est trop tard pour répondre au sort de créature. Par exemple, dans une partie en multijoueurs, les adversaires ne savent pas si le tribut est payé ou quel adversaire est choisi pour payer ou non le tribut quand ils décident de contrecarrer le sort de créature.

* Si la capacité déclenchée a une cible, cette cible n'est pas connue tant que le sort de créature avec le tribut est sur la pile.

* Les joueurs ne peuvent pas répondre à une décision de tribut avant que la créature n'arrive sur le champ de bataille. Autrement dit, si l'adversaire ne paie pas le tribut, la capacité déclenchée se déclenche avant qu'un joueur ait l'occasion de retirer la créature.

* La capacité déclenchée se résout même si la créature avec le tribut n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là.

Nouveau mot de capacité : Inspiration

Avec Les créations divines, les exploits épiques des mortels et les monstres terrifiants qui rôdent, l'inspiration est omniprésente sur Theros. L'inspiration est un mot de capacité qui apparaît en italiques au début de capacités qui se déclenchent à chaque fois que la créature avec la capacité d'inspiration devient dégagée. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Adoratrices de l'aérain

{3}{U}

Créature : humain et clerc

2/4

Inspiration — À chaque fois que les Adoratrices de l'aérain deviennent dégagées, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-enchantement 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

* Les capacités d'inspiration se déclenchent quelle que soit la manière dont la créature devient dégagée : par l'action basée sur le tour au début de l'étape de dégagement ou par un sort ou une capacité.

* Si une capacité d'inspiration se déclenche pendant votre étape de dégagement, la capacité est mise sur la pile au début de votre entretien. Si la capacité crée au moins une créature-jeton, ces créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-là (à moins qu'elles acquièrent la célérité).

* Les capacités d'inspiration ne se déclenchent pas quand la créature arrive sur le champ de bataille.

* Si la capacité d'inspiration inclut un coût optionnel, vous décidez de le payer ou non au moment où la capacité se résout. Vous pouvez le faire même si la créature quitte le champ de bataille en réponse à la capacité.

Dieux et dévotion à deux couleurs

Les cinq dieux qui apparaissent dans l'extension *Créations divines* ont chacun une capacité qui fait référence à votre dévotion à deux couleurs.

Xénagos, dieu de la Débauche

$\{3\}\{R\}\{G\}$

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne $+X/+X$ jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

* Votre dévotion à deux couleurs est égale au nombre de symboles de mana de la première couleur, de la deuxième couleur ou des deux couleurs parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Plus précisément, un symbole de mana hybride ne compte qu'une seule fois pour votre dévotion à ses deux couleurs. Par exemple, si les seuls permanents non-terrain que vous contrôlez sont Xénagos, dieu de la débauche et les Pillards des Éboulis (dont le coût de mana est $\{1\}\{R/G\}\{R/G\}\{R/G\}$), votre dévotion au rouge et au vert est cinq.

Cycle : Archétypes

L'extension *Créations divines* contient un cycle de créatures qui accordent à vos créatures un mot-clé tout en s'assurant que les créatures de votre adversaire ne puissent l'obtenir.

Archétype du courage

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

Créature-enchantement : humain et soldat

2/2

Les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'initiative et ne peuvent pas avoir ou acquérir l'initiative.

* La deuxième capacité de l'Archétype s'applique à chaque créature contrôlée par un de vos adversaires, quel que soit le moment où elle est arrivée sur le champ de bataille.

* Pendant que vous contrôlez un Archétype, les effets continus générés par la résolution de sorts et de capacités qui donneraient la capacité indiquée aux créatures que vos adversaires contrôlent ne sont pas créés. Par exemple, si vous contrôlez l'Archétype du courage, un sort lancé par un adversaire qui donne l'initiative aux créatures qu'il contrôle ne leur donnerait pas l'initiative, même si plus tard pendant le tour, l'Archétype du courage a quitté le champ de bataille. (Si le sort a des effets supplémentaires, comme augmenter la force des créatures, ces effets s'appliquent normalement.)

* D'un autre côté, les effets continus générés par des capacités statiques (comme une aura qui accorde la capacité appropriée) recommenceraient à s'appliquer si l'Archétype quittait le champ de bataille.

* Si un adversaire et vous contrôlez chacun le même Archétype, aucune créature contrôlée par les joueurs n'aura la capacité appropriée.

Retour de thèmes et de mécaniques de jeu de l'extension *Theros*

L'extension *Créations divines* contient beaucoup de mécaniques, de mots-clés et de règles introduites dans l'extension *Theros*. Pour plus d'informations sur les créatures-enchantements, le traitement graphique « ciel étoilé de Nyx », la grâce, héroïque, la monstruosité et les créatures monstrueuses, la dévotion, le regard et les dieux, veuillez consulter les Notes de publication *Theros* sur www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Modification de règle : La « règle d'unicité des Planeswalkers » et la « règle de légende »

Deux modifications de règles introduites dans l'édition de base *Magic 2014* ont un impact sur la manière dont les cartes de l'extension *Créations divines* fonctionnent.

Selon les anciennes règles, s'il y avait au moins deux permanents légendaires du même nom sur le champ de bataille ou au moins deux planeswalkers qui partageaient un sous-type (tel que « Jace ») sur le champ de bataille, ils devaient tous être mis dans les cimetières de leurs propriétaires en tant qu'action basée sur l'état. Ces règles ont été modifiées. Les nouvelles règles sont détaillées comme suit :

704.5j Si un joueur contrôle au moins deux planeswalkers qui partagent un type de planeswalker, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est ce qu'on appelle la « règle d'unicité des planeswalkers ».

704.5k Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est ce qu'on appelle la « règle de légende ».

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Aperçu du dieu du Soleil

{X}{W}

Ephémère

Engagez X créatures ciblées. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Si vous choisissez zéro cible, vous appliquez seulement regard 1 quand la capacité se résout. Cependant, si vous choisissez au moins une cible et que toutes les cibles de l'Aperçu du dieu du Soleil sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous n'appliquerez pas le regard dans ce cas.

Araignée pilleuse de tombes

{3}{G}

Créature : araignée

2/4

Portée

{3}{B} : L'Araignée pilleuse de tombes gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

* Le nombre de cartes de créature dans votre cimetière est compté uniquement au moment où la capacité se résout. Une fois que la capacité se résout, le bonus ne change pas, même si le nombre de cartes de créature dans votre cimetière change plus tard pendant le tour.

Arbitre de l'Idéal

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

4/5

Vol

Inspiration — À chaque fois que l'Arbitre de l'Idéal devient dégagée, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, de créature ou de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille avec un marqueur « manifestation » sur elle. Ce permanent est un enchantement en plus de ses autres types.

* Le marqueur « manifestation » est uniquement un aide-mémoire. Le permanent continue d'être un enchantement en plus de ses autres types même si ce marqueur est retiré.

* Si vous choisissez de ne pas mettre la carte sur le champ de bataille, ou si la carte n'a pas un des types indiqués, elle reste au-dessus de votre bibliothèque. (Remarquez que révéler la carte n'est pas optionnel.)

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (*Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.*)

* La valeur de X est déterminée au moment où l'Aspect de l'hydre se résout. Le bonus ne change pas plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au vert le fait.

Bagarreur Fangepeau

{1}{B}

Créature : minotaure

2/2

Le Bagarreur Fangepeau ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre minotaure.

* Le fait que vous contrôlez un autre minotaure est vérifié seulement au moment où vous déclarez les bloqueurs. L'autre minotaure n'est pas contraint de bloquer.

Brimaz, roi d'Oreskos

{1}{W}{W}

Créature légendaire : chat et soldat

3/4

Vigilance

À chaque fois que Brimaz, roi d'Oreskos attaque, mettez sur le champ de bataille, attaquant, un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance.

À chaque fois que Brimaz bloque une créature, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance bloquant cette créature.

* Pour la première capacité déclenchée, vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Brimaz attaque.

* Si Brimaz bloque d'une manière quelconque au moins deux créatures (remarquez qu'il ne peut pas le faire naturellement), sa dernière capacité se déclenche autant de fois.

* Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant ou bloquant, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquantes ou bloqueuses. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ou bloque ne se déclencheront pas.

Caprices des Moires

{5}{R}

Rituel

En commençant par vous, chaque joueur sépare tous les permanents qu'il contrôle en trois tas. Ensuite, chaque joueur choisit l'un de ses tas au hasard et sacrifie ces permanents. *(Les tas peuvent être vides.)*

* Pour choisir un tas au hasard, chaque tas doit avoir une chance égale d'être choisi. Il y a de nombreuses manières de le faire, par exemple attribuer un numéro à chaque tas et lancer un dé.

* Vous pouvez mettre des auras et des équipements dans un tas, et les créatures auxquelles ils étaient attachés dans un autre.

* Si vous mettez tous les permanents que vous contrôlez dans un seul tas, vous aurez deux tiers de chances de ne pas devoir sacrifier de permanents, mais un tiers de devoir les sacrifier tous.

Chagrin accablant

{1}{B}{B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Seules les créatures qui sont sur le champ de bataille quand le Chagrin accablant se résout gagnent -2/-2. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne le font pas.

Champion des âmes égarées

{4}{B}{B}

Créature : squelette et guerrier

4/4

{3}{B}{B}, {T}, sacrifiez X autres créatures : Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.

{5}{B}{B} : Mettez le Champion des âmes égarées au-dessus de votre bibliothèque depuis votre cimetière.

* Vous choisissez les cibles de la première capacité au moment où vous activez cette capacité, avant de payer des coûts. Vous ne pouvez pas cibler une des créatures que vous sacrifiez.

* La dernière capacité ne peut être activée que si le Champion des âmes égarées est dans votre cimetière.

Chassesoleil impétueux

{1}{R}

Créature : humain et soldat

1/1

Vol, célérité

Le Chassesoleil impétueux attaque à chaque tour si possible.

* Le Chassesoleil impétueux attaque uniquement s'il le peut au début de l'étape de déclaration des attaquants. Si, à ce moment, il est engagé, ou est affecté par un sort ou une capacité qui dit qu'il ne peut pas attaquer, il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas contraint de payer ce coût. Si ce coût n'est pas payé, le Chassesoleil impétueux n'attaque pas.

* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le Chassesoleil impétueux attaque.

Chêne noir d'Odounos

{2}{B}

Créature : zombie et sylvain

0/5

Défenseur

{B}, Engagez une autre créature dégagée que vous contrôlez : Le Chêne noir d'Odounos gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez engager une créature qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour activer la dernière capacité.

Chimère inconcevable

{4} {U}

Créature-enchantement : chimère

3/3

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez échanger le contrôle de la Chimère inconcevable contre celui de ce sort. Si vous faites ainsi, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort. *(Si le sort devient un permanent, vous contrôlez ce permanent.)*

* Vous pouvez échanger le contrôle de la Chimère enjôleuse contre celui de n'importe quel sort lancé par un adversaire, pas uniquement un qui a des cibles.

* Vous prenez la décision d'échanger le contrôle de la Chimère enjôleuse contre celui du sort au moment où la capacité déclenchée se résout.

* Si la Chimère enjôleuse quitte le champ de bataille ou que le sort quitte la pile avant la résolution de la capacité déclenchée, vous ne pouvez pas faire l'échange.

* Ni la Chimère enjôleuse, ni le sort ne changent de zones. C'est uniquement le contrôle des deux qui est échangé.

* Après la résolution de la capacité, vous contrôlez le sort. Toute occurrence de « vous » dans le texte de ce sort fait à présent référence à vous, « un adversaire » fait référence à l'un de vos adversaires, et ainsi de suite. Le changement de contrôle se passe avant le choix des nouvelles cibles, ce qui veut dire que toutes les restrictions de cible telles qu'« adversaire ciblé » ou « la créature ciblée que vous contrôlez » font maintenant référence à vous, et non pas au contrôleur de départ du sort. Vous pouvez changer ces cibles pour qu'elles soient légales pour vous ou, si ce sont les seules cibles de ce sort, ce sort sera contrecarré lors de sa résolution parce qu'il a des cibles illégales. Quand le sort se résout, il n'affecte aucune des cibles illégales et vous prenez toutes les décisions associées à l'effet du sort.

* Vous pouvez changer n'importe laquelle des cibles du sort. Si vous changez une cible, vous devez choisir une cible légale pour le sort. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez garder la même cible (même si elle devient illégale).

* Acquérir le contrôle d'un sort et changer ses cibles ne déclenche pas les capacités héroïques de nouvelles cibles.

* Si vous acquérez le contrôle d'un sort d'éphémère ou de rituel, il est mis dans la cimetière de son propriétaire au moment où il se résout ou au moment où il est contrecarré.

* Dans quelques rares cas, vous pouvez ne pas contrôler la Chimère enjôleuse quand sa capacité déclenchée se résout (par exemple parce que la capacité déclenchée s'est déclenchée et résolue à nouveau pendant que la capacité d'origine était sur la pile). Dans ces cas, vous pouvez échanger le contrôle de la Chimère enjôleuse contre celui du sort qui provoque le déclenchement de la capacité, même si vous ne contrôlez aucun d'eux. Si vous le faites, c'est vous qui pourrez changer les cibles du sort, pas le nouveau contrôleur du sort.

Cornucopée astrale

{X} {X} {X}

Artefact

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

* Si vous choisissez 1 comme valeur pour X, la Cornucopée astrale coûte {3} à lancer et arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge ». * Si vous choisissez 2 comme valeur pour X, la Cornucopée astrale coûte {6} à lancer et arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « charge », et ainsi de suite.

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

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : centaure

2/4

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de terrain.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

* La Coursière de Kruphix ne change pas le moment où vous pouvez jouer des terrains. Vous pouvez le faire uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.

* Jouer un terrain avec la deuxième capacité compte comme le terrain que vous jouez pour le tour. Si vous jouez un terrain depuis votre main pendant votre tour, vous ne pourrez pas jouer de terrain supplémentaire du dessus de votre bibliothèque à moins qu'un autre effet ne vous permette de le faire.

* La dernière capacité 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 (comme la Croissance luxuriante) vous fait mettre un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle. Elle se déclenche même quand un sort ou une capacité fait qu'un autre joueur met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle (comme cela peut être le cas avec la capacité de la Dryade de la Yavimaya).

* Quand vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée, si vous piochez plusieurs cartes, révélez chacune d'elles avant de la piocher.

Cryptisme

{1}{U}

Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les créatures que vos adversaires contrôlent jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la.

* Les capacités des cartes de créature appartenant à des adversaires, qui ne sont pas sur le champ de bataille, ne peuvent pas cibler cette créature, et les blessures que ces cartes lui infligeraient sont prévenues.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature après la résolution du Cryptisme, la créature a la protection contre les créatures contrôlées par les adversaires de son nouveau contrôleur.

De l'aube au crépuscule

{2}{W}{W}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux — Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main ; et/ou détruisez l'enchantement ciblé.

* Vous choisissez quel mode vous utilisez ou si vous utilisez les deux modes au moment où vous lancez le sort. Une fois ce choix effectué, il ne peut plus être modifié plus tard quand le sort est sur la pile.

* De l'aube au crépuscule n'affecte pas une cible qui est illégale quand il essaie de se résoudre. Si vous choisissez d'utiliser les deux modes et que les deux cibles sont illégales à ce moment-là, De l'aube au crépuscule est contrecarré.

Détissage de l'Æther

{1} {G}

Éphémère

Choisissez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

* Si l'artefact ou l'enchantement est une cible illégale au moment où le Détissage de l'Æther essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune bibliothèque ne sera mélangée.

* Si l'artefact ou l'enchantement est un jeton, il est mélangé dans la bibliothèque de son propriétaire quand le Détissage de l'Æther se résout, puis il cesse d'exister. Pour des questions pratiques, ce qui représente le jeton ne doit pas être mis réellement dans la bibliothèque, mais celle-ci doit être mélangée.

Dorure

{3} {B}

Rituel

Exilez la créature ciblée. Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore appelé Or. Il a « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

* Vous contrôlez le jeton, qui que soit le contrôleur de la créature ciblée.

* Si la créature n'est pas une cible légale quand la Dorure essaie de se résoudre, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun jeton n'est créé.

Dragon souffleforge

{4} {R} {R}

Créature : dragon

5/4

Vol

{1} {R} : Le Dragon souffleforge inflige 1 blessure à la créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer pendant ce combat. N'activez cette capacité que si le Dragon souffleforge attaque.

* La capacité activée du Dragon souffleforge peut cibler n'importe quelle créature, pas uniquement des créatures contrôlées par le joueur défenseur ou qui peuvent bloquer.

* Si vous ne voulez pas que la créature ciblée puisse bloquer, la capacité activée du Dragon souffleforge doit être activée pendant l'étape de déclaration des attaquants.

Eidolon des batailles innombrables

{1} {W} {W}

Créature-enchantement : esprit

0/0

Grâce {2} {B} {B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidolon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

* La dernière capacité de l'Eidolon des batailles innombrables fonctionne uniquement sur le champ de bataille. Dans les autres zones, c'est une carte de créature-enchantement 0/0.

* Un permanent avec la grâce est soit une créature, soit une aura, pas les deux (mais c'est toujours un enchantement). Il ne contribue uniquement +1/+1 au bonus accordé par l'Eidolon des batailles innombrables.

Eidolon de la flamme éternelle

{1}{R}

Créature-enchantement : esprit

1/1

Grâce {2}{R} *(Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)*

{R} : L'Eidolon de la flamme éternelle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une aura, la créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour à la place.

La créature enchantée gagne +1/+1.

* Au moment où la capacité de l'Eidolon de la flamme éternelle se résout, le bonus est appliqué à l'Eidolon de la flamme éternelle (si c'est une créature) ou à la créature enchantée (si c'est une aura). Si le bonus est appliqué à la créature enchantée, ce bonus ne s'applique pas à l'Eidolon de la flamme éternelle, même s'il devient une créature plus tard pendant le tour.

Élémental de vortex

{U}

Créature : élémental

0/1

{U} : Mettez l'Élémental de vortex et chaque créature qui le bloque ou qu'il bloque au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires, et ces joueurs mélangent ensuite leurs bibliothèques.

{3}{U}{U} : La créature ciblée bloque l'Élémental de vortex ce tour-ci si possible.

* Si aucune créature ne bloque ou n'est bloquée par l'Élémental de vortex au moment où sa première capacité se résout, il est le seul à être mis au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire, et cette bibliothèque sera mélangée. Vous pouvez activer la première capacité en dehors du combat.

* Si l'Élémental de vortex n'est pas sur le champ de bataille quand sa première capacité se résout, toutes les créatures le bloquant ou bloquées par lui quand il a quitté le champ de bataille sont mises au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires et ces bibliothèques seront mélangées.

* La créature bloque l'Élémental de vortex uniquement si elle le peut au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Si, à cet instant, la créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, ou que l'Élémental de vortex n'attaque pas son contrôleur ou un planeswalker contrôlé par ce joueur, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par la créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût. Si ce coût n'est pas payé, la créature ne bloque pas.

En plein dans l'œil

{B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un cyclope, détruisez-la.

* Si la créature ciblée est un cyclope, elle gagnera -1/-1 avant d'être détruite.

Enrôleur akroen

{4}{R}

Créature : humain et shaman

3/2

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Enrôleur akroen, acquérez le contrôle d'une autre créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* La capacité peut cibler n'importe quelle créature excepté l'Enrôleur akroen, même une créature délogée 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. Notamment, si cette créature est enchantée par une aura avec la grâce et qu'elle meurt sous votre contrôle, le contrôleur de l'aura continue de contrôler la créature que cette aura devient.

* Si vous contrôlez une créature légendaire et que vous acquérez le contrôle d'une autre créature légendaire du même nom, vous en choisissez une à laisser sur le champ de bataille et vous mettez l'autre dans le cimetière de son propriétaire.

Entrave-esprit Fangepeau

{3}{R}

Créature : minotaure et shaman

3/4

Inspiration — À chaque fois que l'Entrave-esprit Fangepeau devient délogé, vous pouvez payer {1}{R}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

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

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

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

* Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par l'Entrave-esprit Fangepeau copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a mis le jeton sur le champ de bataille.

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

* Si une autre créature devient une copie ou arrive sur le champ de bataille comme une copie de ce jeton, cette créature n'aura pas la célérité et vous ne l'exilerez pas. Cependant, si l'Entrave-esprit Fangepeau crée plusieurs jetons à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), chacun de ces jetons aura la célérité et vous exilerez chacun d'eux.

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

* La dernière capacité d'Éphara vérifie au début de chaque entretien si une autre créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant le dernier tour. Si cela a été le cas, elle se déclenche ; sinon, elle ne se déclenche pas. La capacité se déclenche une seule fois quel que soit le nombre de créatures qui sont arrivées sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant ce tour-là, tant qu'au moins une créature l'a fait.

* La dernière capacité se déclenche quoi qu'il soit advenu de la créature qui est arrivée sur le champ de bataille au tour précédent. Peu importe qu'elle soit encore sous votre contrôle ou même encore sur le champ de bataille.

* Si un permanent non-créature que vous contrôlez (par exemple, une aura avec la grâce) devient une créature, elle ne déclenche pas la dernière capacité d'Éphara au tour suivant. C'est vrai même si ce permanent non-créature est devenu une créature au même tour où il est arrivé sur le champ de bataille.

Esprit du Labyrinthe

{1} {W}

Créature-enchantement : esprit

3/1

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

* Vous pouvez piocher une carte au maximum pendant le tour de chaque joueur. Les pioches de cartes suivantes sont ignorées.

* Si vous n'avez pas pioché de carte pendant un tour, et qu'un sort ou capacité vous ferait piocher plusieurs cartes, vous ne piocherez qu'une carte.

* Si vous piochez une carte et que l'Esprit du Labyrinthe arrive ensuite sur le champ de bataille, vous ne pourrez pas piocher plus de cartes ce tour-là.

* Si un effet de remplacement essaie de remplacer une carte que vous ne pouvez pas piocher, cet effet ne s'applique pas.

Fléau biliaire

{B} {B}

Éphémère

La créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

* Le Fléau biliaire n'a qu'une cible. Les autres créatures de ce nom ne sont pas ciblées. Par exemple, une créature avec la défense talismanique gagne quand même -3/-3 si elle a le même nom que la créature ciblée.

* Si la créature ciblée est une cible illégale quand le Fléau biliaire essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune créature ne gagnera -3/-3.

* Le nom d'un jeton de créature est le même que ses types de créature à moins que le jeton soit une copie d'une autre créature ou que l'effet qui a créé le jeton lui donne spécifiquement un nom différent. Par exemple, un jeton de créature 1/1 Chat et Soldat est appelé « Chat et Soldat ».

Harpie grièche

{3} {B} {B}

Créature : harpie

2/2

Vol

Tribut 2 (*Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer deux marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Quand la Harpie grièche arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, l'adversaire ciblé sacrifie une créature.

* L'adversaire que vous ciblez avec la capacité déclenchée ne doit pas obligatoirement être le même adversaire que celui que vous avez choisi pour payer ou non le tribut.

Héraut du tourment

{1}{B}{B}

Créature-enchantement : démon

3/3

Grâce {3}{B}{B} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.*)

Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

* La capacité déclenchée qui vous fait perdre des points de vie s'applique, que le Héraut du tourment soit une créature ou une aura. Le « vous » dans cette capacité fait référence au contrôleur du Héraut du tourment. Si vous contrôlez le Héraut du tourment comme une aura enchantant une créature qu'un autre joueur contrôle, cette capacité se déclenche au début de votre entretien et vous fait perdre 1 point de vie.

Héroïne de la Tour de Leina

{G}

Créature : humain et guerrier

1/1

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Héroïne de la Tour de Leina, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur l'Héroïne de la Tour de Leina.

* Vous décidez la valeur de X et vous choisissez de payer {X} ou non au moment où la capacité héroïque se résout.

Héros d'Iroas

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

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

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

* La première capacité du Héros d'Iroas s'applique si vous lancez une carte pour son coût de grâce.

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Illumination selon Éphara dans la main de son propriétaire.

* La dernière capacité de l'Illumination selon Éphara se déclenche uniquement si elle est sur le champ de bataille quand la créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. Vous pouvez la renvoyer dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand cette capacité se résout.

* Si l'Illumination selon Éphara n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature qu'elle enchantait quand elle a quitté le champ de bataille.

Infatuation annoncée

{U}{U}{U}

Éphémère

Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Si c'est votre tour, regard 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)*

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

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

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

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

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

Instigateur de rage

{1}{B}{R}

Créature : minotaure et shaman

2/3

Les sorts de minotaure que vous lancez coûtent {B}{R} de moins à lancer. Cet effet réduit seulement la quantité de mana coloré que vous payez. *(Par exemple, si vous lancez un sort de minotaure avec un coût de mana de {2}{R}, il coûte {2} à lancer.)*

* Si vous contrôlez plus d'un Instigateur de rage, la réduction de coût est cumulative.

* Vous appliquez les effets de réduction de coût après les autres modificateurs de coût. Par conséquent, l'Instigateur de rage peut réduire les coûts supplémentaires ou alternatifs des sorts de minotaure s'ils incluent {B} et/ou {R}.

* Si un sort a des symboles de mana hybride dans son coût de mana, vous choisissez quelle moitié vous payez avant de déterminer le coût total. Si vous choisissez de payer un tel coût avec {B} ou {R}, l'Instigateur de rage peut réduire cette partie du coût.

Karametra, déesse des Moissons

{3}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/7

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n'est pas une créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Si vous lancez une carte de créature avec la grâce pour son coût de grâce, elle devient un sort d'aura et pas un sort de créature. La dernière capacité de Karametra ne se déclenchera pas.

* Vous pouvez utiliser la dernière capacité pour mettre n'importe quelle carte de terrain avec le sous-type forêt ou plaine sur le champ de bataille, pas uniquement celles appelées Forêt ou Plaine.

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker : Kiora

2

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

-1 : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

-5 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

* La première capacité de Kiora peut cibler n'importe quel permanent qu'un adversaire contrôle, pas uniquement un qui peut infliger ou subir des blessures.

* Une fois que la première capacité se résout, la prévention des blessures continue de s'appliquer même si ce permanent change de contrôleur.

* La deuxième capacité de Kiora vous permet de jouer un terrain supplémentaire pendant votre phase principale. Ceci suit les règles et le déroulement normal de mise en jeu d'un terrain. En particulier, vous ne jouez pas de terrain au moment où cette capacité se résout. La capacité se résout entièrement d'abord (et vous piochez une carte, peut-être un terrain que vous jouerez plus tard).

L'effet de la deuxième capacité est cumulatif avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui des Sacres de l'abondance.

* Si Kiora quitte le champ de bataille après l'activation de sa deuxième capacité mais avant sa résolution, vous pourrez quand-même jouer un terrain supplémentaire après la résolution de la capacité.

Kraken des détroits

{5}{U}{U}

Créature : kraken

6/6

Les créatures ayant une force inférieure au nombre d'îles que vous contrôlez ne peuvent pas bloquer le Kraken des détroits.

* Le nombre d'îles que vous contrôlez est compté au moment où les bloqueurs sont déclarés. Les créatures ayant une force inférieure à ce nombre à ce moment-là ne peuvent pas bloquer le Kraken des détroits. Une fois que les bloqueurs ont été déclarés, la force des créatures bloqueuses et le nombre d'îles que vous contrôlez n'a plus d'importance.

Lien solaire

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

* Dans certains cas inhabituels, vous pouvez gagner des points de vie même si votre total de points de vie diminue. Par exemple, si vous êtes attaqué par deux créatures 3/3 et que vous en bloquez une avec une créature 2/2 avec le lien de vie, votre total de points de vie diminue de 1 même si vous avez gagné 2 points de vie. Vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

* 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.

Marque du sacrifice

{2}{G}

Rituel

La créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

* La créature bloque uniquement si elle le peut au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Si, à cet instant, la créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, ou qu'aucune créature n'attaque son contrôleur ou un planeswalker contrôlé par ce joueur, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par la créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût. Si ce coût n'est pas payé, la créature ne bloque pas.

* Le contrôleur de la créature choisit quelle créature attaquante cette créature bloque.

* S'il y a plusieurs phases de combat pendant un tour, la créature doit uniquement bloquer pendant la première phase où elle peut le faire.

Mogis, dieu du Massacre

{2}{B}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

7/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir et au rouge est inférieure à sept, Mogis n'est pas une créature.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, Mogis inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature.

* Si le joueur ne peut pas sacrifier de créature (généralement parce qu'il n'en contrôle pas), Mogis lui inflige 2 blessures.

Oracle des ossements

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et shaman

3/1

Célérité

Tribut 2 (*Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer deux marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Quand l'Oracle des ossements arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

* Si vous voulez lancer une carte de cette manière, vous la lancez en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte (par exemple un rituel) sont ignorées. D'autres restrictions de lancement ne le sont pas (comme « Ne lancez [cette carte] qu'avant la déclaration des attaquants »).

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

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

* Si vous choisissez de lancer une carte double avec la fusion sans payer son coût de mana, vous pouvez lancer les deux moitiés.

Pégase loyal

{W}

Créature : pégase

2/1

Vol

Le Pégase loyal ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

* Le Pégase loyal peut être uniquement déclaré comme attaquant si une autre créature est déclarée comme attaquant en même temps. De même, le Pégase loyal peut être uniquement déclaré comme bloqueur si une autre créature est déclarée comme bloqueur en même temps.

* Si vous contrôlez plus d'un Pégase loyal, ils peuvent attaquer ou bloquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque ou ne bloque.

* Bien que le Pégase loyal ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur ou planeswalker. Par exemple, le Pégase loyal peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle.

* Dans une partie en Troll à deux têtes (ou un autre format utilisant l'option de tours d'équipe partagés), le Pégase loyal peut attaquer ou bloquer avec une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque ou ne bloque.

Pérégrinations

{3}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et l'autre dans votre main. Mélangez votre bibliothèque, puis regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Vous pouvez choisir de ne chercher qu'une carte de terrain de base avec les Pérégrinations. Si vous le faites, vous mettez cette carte engagée sur le champ de bataille.

Phénax, dieu de la Fourberie

{3}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

4/7

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au noir est inférieure à sept, Phénax n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, X étant l'endurance de cette créature. »

* Si vous activez la capacité que Phénax accorde aux créatures que vous contrôlez, l'endurance de la créature est calculée au moment où la capacité se résout. Si la créature n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez son endurance quand elle a quitté le champ de bataille.

* Si Phénax est une créature, il s'accorde à lui-même la capacité activée.

* Si vous engagez Phénax pour activer la capacité qu'il s'accorde à lui-même, et que Phénax n'est plus une créature mais encore sur le champ de bataille quand cette capacité se résout, aucune carte n'est mise dans le cimetière du joueur ciblé. De même, si Phénax n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout et qu'il n'était pas une créature quand il a quitté le champ de bataille, aucune carte n'est mise au cimetière.

Pillard cérébral

{U} {U}

Créature : humain et sorcier

2/1

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Pillard cérébral, exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.

{U} {U}, sacrifiez le Pillard cérébral : Contrecarrez le sort ciblé ayant le même nom que la carte exilée par le Pillard cérébral.

* Les cartes sont exilées face visible. Tous les joueurs peuvent les regarder.

* Si le Pillard cérébral quitte le champ de bataille, et que plus tard un autre Pillard cérébral arrive sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet (même si les deux sont représentés par la même carte). La dernière capacité du deuxième Pillard cérébral ne fait pas référence aux cartes exilées par le premier.

Pilier de guerre

{3}

Créature-artefact : golem

3/3

Défenseur

Tant que le Pilier de guerre est enchanté, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

* Le défenseur importe uniquement quand le Pilier de guerre pourrait être déclaré comme créature attaquante. Si le Pilier de guerre attaquait déjà, le fait qu'il devienne non-enchanté ne le retire pas du combat.

Pinacle de rage

{4} {R} {R}

Rituel

Le Pinacle de rage inflige 3 blessures chacune à deux cibles, créatures et/ou joueurs.

* Vous devez choisir deux cibles légales pour lancer le Pinacle de rage.

* Si l'une des cibles est un joueur, vous pouvez rediriger les blessures infligées par le Pinacle de rage sur un planeswalker que ce joueur contrôle. Cependant, le Pinacle de rage ne peut pas être utilisé pour infliger des blessures à la fois à un joueur et un planeswalker qu'il contrôle.

Plaie du Val de Skola

{2} {G}

Créature : hydre

0/0

Piétinement

La Plaie du Val de Skola arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

{T}, sacrifiez une autre créature : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à l'endurance de la créature sacrifiée sur la Plaie du Val de Skola.

* Utilisez l'endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 mettre sur la Plaie du Val de Skola.

Podium des héros

{5}

Artefact légendaire

Chaque créature légendaire que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque autre créature légendaire que vous contrôlez.

{X}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature légendaire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Le bonus donné par le Podium des héros ne compte que les créatures légendaires. Il ne se compte pas lui-même.

* Le Podium des héros donne un bonus à chaque créature légendaire que vous contrôlez, même si acquérir le contrôle de l'une d'elles fait appliquer la « règle de légende ». Par exemple, si vous contrôlez un Brimaz, roi d'Oreskos (une créature légendaire 3/4) et que vous acquérez le contrôle d'un autre, chacun sera 4/5 quand vous mettrez l'un d'eux dans le cimetière de son propriétaire. Puis le Brimaz restant redeviendra 3/4.

Récolter ce qui a été semé

{1}{G}{W}

Ephémère

Ciblez jusqu'à trois créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

* Récolter ce qui a été semé ne peut pas cibler plusieurs fois la même créature. Il ne met qu'un marqueur +1/+1 sur chacune de ses cibles.

Récompense de l'acolyte

{1}{W}

Ephémère

Prévenez, ce tour-ci, les prochaines X blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée, X étant votre dévotion au blanc. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Récompense de l'acolyte inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur. (*Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.*)

* La Récompense de l'acolyte a deux cibles : la créature qui devait subir les blessures et la créature ou le joueur auquel la Récompense de l'acolyte infligera des blessures. Ces cibles sont choisies au moment où vous lancez la Récompense de l'acolyte.

* La quantité de blessures que le bouclier de prévention prévient est basée sur votre dévotion au blanc au moment où la Récompense de l'acolyte se résout. Cette quantité ne change pas plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au blanc le fait.

* Vous ne choisissez pas de source de blessures. Le bouclier de prévention s'applique aux prochaines X blessures qui seraient infligées à la première cible, d'où que viennent ces blessures. Peu importe aussi que les blessures soient infligées en même temps ou non. Par exemple, si le bouclier prévient les prochaines 5 blessures à la première cible, et que cette créature devrait subir 3 blessures de la Frappe foudroyante, ces 3 blessures sont prévenues et la

Récompense de l'acolyte inflige 3 blessures à la deuxième cible. L'effet de prévention s'applique toujours aux prochaines 2 blessures qui seraient infligées à la première cible ce tour-là.

* L'effet de la Récompense de l'acolyte n'est pas un effet de redirection. Si elle prévient des blessures, la Récompense de l'acolyte (pas la source de ces blessures) inflige des blessures à la deuxième cible en tant que partie de cet effet de prévention. La Récompense de l'acolyte est la source des nouvelles blessures, alors les caractéristiques de la source d'origine (comme sa couleur, ou si elle avait le lien de vie) ne s'appliquent pas. Les nouvelles blessures ne sont pas des blessures de combat, même si les blessures prévenues l'étaient. Comme vous contrôlez la source des nouvelles blessures, si la deuxième cible est un adversaire, vous pouvez faire que la Récompense de l'acolyte inflige ses blessures à un planeswalker que cet adversaire contrôle.

* Au moment où la Récompense de l'acolyte essaie de se résoudre, si uniquement la première cible est illégale, la Récompense de l'acolyte ne prévient pas les blessures qui seraient infligées à cette créature et, par conséquent, la Récompense de l'acolyte n'infligera pas de blessures à la deuxième cible. Si uniquement la deuxième cible est illégale, les blessures qui devaient être infligées à la première cible sont prévenues, mais la Récompense de l'acolyte n'inflige pas de blessures. Si les deux cibles sont illégales, la Récompense de l'acolyte est contrecarrée.

* Après la résolution de la Récompense de l'acolyte, peu importe qu'une des cibles soit encore légale. Par exemple, si la deuxième cible est une créature contrôlée par un adversaire, et qu'elle acquiert la défense talismanique après la résolution de la Récompense de l'acolyte mais avant qu'elle ne prévienne les blessures, la Récompense de l'acolyte inflige quand même des blessures à cette créature. Si la Récompense de l'acolyte ne peut pas infliger de blessures à la deuxième cible (par exemple parce que c'est une créature qui a quitté le champ de bataille), la Récompense de l'acolyte prévient quand même les blessures, mais elle n'inflige pas de blessures elle-même.

* Si la Récompense de l'acolyte prévient des blessures, elle inflige ses blessures immédiatement après en tant que partie de ce même effet de prévention. Ceci arrive avant que les actions basées sur l'état soient vérifiées, et avant qu'un joueur puisse lancer des sorts ou activer des capacités. Si la source des blessures originales était un sort ou une capacité, ceci arrive avant que ce sort ou cette capacité ne reprenne sa résolution.

* Si la quantité des blessures qui devaient être infligées à la première cible est supérieure à la quantité de blessures que la Récompense de l'acolyte pourrait prévenir, cette source inflige ses blessures supplémentaires à la première cible en même temps que le reste des blessures est prévenu. La Récompense de l'acolyte inflige ensuite ses blessures.

* Les blessures seront infligées par la Récompense de l'acolyte telle qu'elle existait sur la pile, pas telle qu'elle existe quand les blessures sont infligées. Autrement dit, si c'est un sort d'éphémère qui inflige les blessures, au cas où une capacité s'y intéresse (par exemple celle du Satyre dansefeu, qui inclut la phrase « À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire »).

* Si la première cible devait subir des blessures de combat de plusieurs créatures, vous choisissez lesquelles de ces blessures prévenir. (Par exemple, si une de ces créatures a le contact mortel, vous pouvez choisir de prévenir spécifiquement les blessures de cette créature.) Vous ne décidez rien avant le moment où les créatures infligeraient leurs blessures.

Retour annoncé

{4} {B} {B} {B}

Ephémère

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière. Elle acquiert l'indestructible. Si c'est votre tour, regard 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.*)

* L'effet qui fait acquérir l'indestructible à la créature n'a pas de durée. Il continue jusqu'à ce que la créature quitte le champ de bataille.

* L'indestructible accordé par le Retour annoncé ne fait pas partie des valeurs copiables de la créature. Si la créature est copiée, la copie n'a pas l'indestructible (à moins que la créature n'ait autrement l'indestructible).

Sang calcinant

{R} {R}

Ephémère

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à la créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

* Si la créature ciblée meurt ce tour-là, le Sang calcinant inflige 3 blessures au joueur qui contrôle la créature quand elle meurt, ce qui n'est pas obligatoirement le joueur qui la contrôlait quand le Sang calcinant s'est résolu. Peu importe la cause de la mort de la créature.

Sentinelle silencieuse

{5} {W} {W}

Créature : archonte

4/6

Vol

À chaque fois que la Sentinelle silencieuse attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

* Si vous renvoyez une carte de créature-enchantement avec la grâce sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas payer son coût de grâce. Ce ne sera pas une aura et elle ne pourra pas être attaché à une créature.

* Si la carte d'enchantement est une aura, vous choisissez un joueur ou un objet légal à enchanter par cette aura au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Cela ne cible pas le joueur ou l'objet, donc il est par exemple possible d'enchanter une créature adverse avec la défense talismanique de cette manière. S'il n'y a pas de joueur ou d'objet que l'aura peut légalement enchanter, elle reste au cimetière.

Serpent des flots déchaînés

{4} {U}

Créature : serpent

4/4

Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer à moins que vous renvoyiez un enchantement que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. *(Ce coût est payé au moment où les attaquants sont déclarés.)*

* Vous devez renvoyer un enchantement que vous contrôlez dans la main de son propriétaire pendant chaque combat où vous attaquez avec le Serpent des flots déchaînés.

Servant de Tymaret

{2} {B}

Créature : zombie

1/3

Inspiration — À chaque fois que le Servant de Tymaret devient dégagé, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

{2} {B} : Régénérez le Servant de Tymaret.

* Une créature s'engage quand son bouclier de régénération est utilisé, pas quand le bouclier est créé. Notamment, vous ne pouvez pas utiliser la dernière capacité du Servant de Tymaret pour l'engager afin de déclencher sa capacité d'inspiration à moins que le Servant de Tymaret ne devrait être détruit.

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

{T}, engagez une créature délogée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

* Pour activer la capacité vous pouvez engager une créature qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent.

Tempérament effroyable

{2}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {2}{R} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. »

* La capacité activée accordée par le Tempérament effroyable ne peut pas modifier ou annuler un blocage qui a déjà eu lieu. Pour qu'elle ait un effet, vous devez l'activer pas plus tard que l'étape de déclaration des attaquants.

* La créature ciblée peut quand même bloquer d'autres créatures attaquantes.

Tempête soudaine

{3}{U}

Éphémère

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant les prochaines étapes de dégagement de leurs contrôleurs. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Si une créature affectée par la Tempête soudaine change de contrôleur avant que son ancien contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, la Tempête soudaine l'empêchera de se dégager pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

* Ce sort peut cibler des créatures engagées. Si une créature ciblée est déjà engagée quand le sort se résout, cette créature reste engagée et ne se dégagera pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* Si vous choisissez deux cibles et que l'une d'elles est illégale quand la Tempête soudaine se résout, cette créature ne devient pas engagée et ne sera pas empêchée de se dégager pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. Elle ne sera affectée par la Tempête soudaine d'aucune façon.

* Si vous choisissez zéro cible, quand la capacité se résout vous appliquez seulement regard 1. Cependant, si vous choisissez au moins une cible et que toutes les cibles de la Tempête soudaine sont illégales au moment où elle essaie de se résoudre, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous n'appliquerez pas le regard dans ce cas.

Titan fangebrume

{6}{B}

Créature : géant

4/5

Le Titan fangebrume coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au noir. (*Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.*)

* Votre dévotion au noir est calculée quand vous déterminez le coût total du Titan fangebrume, et ce coût est verrouillé avant le paiement des coûts. Par exemple, si vous contrôlez une créature avec des symboles de mana noir dans son coût de mana et qui peut être sacrifiée pour du mana, ces symboles de mana comptent pour votre dévotion au noir. Vous pouvez ensuite sacrifier cette créature pour du mana afin de payer le coût total réduit.

* Si votre dévotion au noir est supérieure à six, le Titan fangebrume coûte {B} à lancer. Le prérequis de mana coloré n'est pas réduit.

Tromokratis

{5}{U}{U}

Créature légendaire : kraken

8/8

Tromokratis a la défense talismanique à moins qu'il n'attaque ou ne bloque.

Tromokratis ne peut pas être bloqué à moins que toutes les créatures que le joueur défenseur contrôle ne le bloquent. *(Si une créature que ce joueur contrôle ne peut pas bloquer cette créature, elle ne peut pas être bloquée.)*

* Le joueur défenseur peut bloquer Tromokratis avec chaque créature qu'il contrôle. S'il ne peut pas le faire, par exemple parce qu'une de ces créatures est engagée, ou qu'il choisit de ne pas le faire, Tromokratis ne peut pas être bloqué.

* Tromokratis (comme toutes les créatures attaquantes et bloqueuses) reste une créature attaquante ou bloqueuse jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat. Notamment, c'est encore une créature attaquante ou bloqueuse pendant l'étape d'attribution des blessures de combat. Par conséquent, toute capacité qu'un adversaire contrôle qui se déclenche quand une créature meurt à cause de blessures de combat pourrait cibler Tromokratis.

Verdict du marteau

{1}{R}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

* Au moment où le Verdict du marteau essaie de se résoudre, si une seule des cibles est légale, le Verdict du marteau se résout mais n'aura aucun effet. Si la première créature ciblée est illégale, elle ne peut infliger des blessures à rien. Si la deuxième créature ciblée est illégale, elle ne peut pas subir de blessures.

* La quantité de blessures infligées au joueur est basée sur la force de la première créature ciblée au moment où le Verdict du marteau se résout.

Voyant de douleur

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

2/2

Inspiration — À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que le coût converti de mana de cette carte.

* Si le coût de mana de la carte révélée inclut {X}, X est considéré comme étant 0.

* Si la carte révélée n'a pas de coût de mana (par exemple, parce que c'est une carte de terrain), son coût converti de mana est 0.

* Les cartes doubles dans votre bibliothèque ont deux coûts convertis, un pour chaque moitié. Si vous révéléz une carte double de cette manière, vous perdez un nombre de points de vie égal à la somme de ces coûts convertis de mana.

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

* La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité se résout.

Magic: The Gathering, Magic, Créations divines, Theros, Retour sur Ravnica, Insurrection et Le labyrinthe du dragon sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2014 Wizards.