

Notes de publication *Les dragons de Tarkir*

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 25 février 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 *Les dragons de Tarkir* contient 264 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 15 terrains de base).

Événements avant-première : 21-22 mars 2015

Week-end de lancement : 27-29 mars 2015

Game Day : 18-19 avril 2015

L'extension *Les dragons de Tarkir* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 27 mars 2015. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Theros*, *Créations divines*, *Incursion dans Nyx*, **Magic 2015**, *Les Khans de Tarkir*, *Destin reforgé*, et *Les dragons de Tarkir*.

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.

Thème : Dragons et couvées de dragon bicolores

Le voyage que Sarkhan a effectué dans le passé pour sauver Ugin, le dragon-esprit, a transformé Tarkir. Les dragons sont partout, et *Les dragons de Tarkir* contient plus de dragons que les extensions qui l'ont précédée. Cinq clans règnent encore sur le territoire, mais ce sont des clans bicolores qui portent le nom du redoutable seigneur-dragon qui les dirige. Les clans du présent ressemblent fortement à ceux du passé de Tarkir, ainsi qu'à ceux d'un autre présent qui n'a jamais existé. L'icône de chaque clan apparaît sur les cartes qui lui sont étroitement associées, notamment celles qui ont la capacité spécifique du clan. Ces icônes n'ont aucun effet sur le jeu.

Action mot-clé Dromoka : Renforcement

Le clan Dromoka est vert et blanc. Pour ses adeptes, Dromoka est l'incarnation draconique idéalisée de l'endurance.

Le renforcement est une action mot-clé déjà vue qui met des marqueurs +1/+1 sur votre créature la plus petite, assurant ainsi qu'il n'y a aucun maillon faible dans votre armée. Il n'a pas changé depuis son apparition dans l'extension *Destin reforgé*.

Tacticien avemain

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

2/3

Vol

Quand le Tacticien avemain arrive sur le champ de bataille, renforcement 1. (*Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

Les règles officielles du renforcement sont les suivantes :

701.30. Renforcement

701.30a « Renforcement N » signifie « Choisissez une créature que vous contrôlez avec l'endurance la plus faible ou qui partage l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez N marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

* Le renforcement lui-même ne cible pas de créature, bien que certains sorts et capacités qui appliquent le renforcement puissent avoir d'autres effets qui ciblent des créatures. Par exemple, vous pouvez mettre des marqueurs sur une créature avec la protection contre le blanc grâce à la capacité de renforcement du Tacticien avemain.

* Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout. Ce peut être la créature avec la capacité de renforcement si elle est encore sous votre contrôle et qu'elle a l'endurance la plus faible.

Mot-clé Ojutaï : Rebond

Le clan Ojutaï est blanc et bleu. Pour ses adeptes, Ojutaï est l'incarnation draconique idéalisée de la ruse.

Le rebond est un mot-clé déjà vu qu'on trouve sur certains éphémères et rituels, et qui vous permet de lancer ces sorts une seconde fois gratuitement au début de votre prochain entretien. Il n'a pas changé depuis son apparition dans l'extension *L'ascension des Eldrazi*.

Frappe de Taigam

{3}{U}

Rituel

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Rebond (*Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.*)

Les règles officielles du rebond sont les suivantes :

702.87. Rebond

702.87a Le rebond apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente une capacité statique qui fonctionne tant que le sort est sur la pile et qui peut créer une capacité déclenchée à retardement. « Rebond » signifie « Si ce sort a été lancé depuis votre main, à la place de le mettre dans votre cimetière au moment où il se résout, exilez-le et, au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana. »

702.87b Lancer une carte sans payer son coût de mana à cause d'une capacité de rebond suit les règles de paiement des coûts alternatifs des règles 601.2b et 601.2e-g.

702.87c Plusieurs occurrences de rebond sur le même sort sont redondantes.

* Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour.

* Si un sort avec le rebond que vous avez lancé depuis votre main est contrecarré pour une raison quelconque (à cause d'un autre sort ou capacité, ou parce que toutes ses cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre), ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

* Au début de votre entretien, toutes les capacités déclenchées à retardement créées par les effets de rebond se déclenchent. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix. * Si vous voulez lancer une carte de cette manière, vous la lancez dans le cadre de la résolution de sa capacité déclenchée à retardement. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées (si c'est un rituel). D'autres restrictions de jeu, comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat », doivent être suivies.

* Tant que vous lancez un sort avec le rebond depuis votre main, le rebond fonctionne, que vous ayez payé son coût de mana ou un coût alternatif que vous aviez le droit de payer.

* Si vous lancez un sort avec le rebond depuis n'importe quelle autre zone que votre main (y compris la main de votre adversaire), le rebond n'a aucun effet.

* Si un effet de remplacement fait qu'un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main est mis autre part que dans votre cimetière au moment où il se résout (comme pourrait le faire *Repose en paix*), vous pouvez choisir d'appliquer l'effet de rebond ou l'autre effet au moment où le sort se résout.

* Le rebond n'a aucun effet sur les copies de sort parce que vous ne les lancez pas depuis votre main.

* Si vous lancez une carte depuis l'exil de cette manière, elle va dans le cimetière de son propriétaire quand elle se résout ou qu'elle est contrecarrée. Elle ne retournera pas en exil.

Mot-clé Silumgar : Exploitation

Le clan Silumgar est bleu et noir. Pour ses adeptes, Silumgar est l'incarnation draconique idéalisée de la cruauté.

L'exploitation est une nouvelle capacité mot-clé qu'on trouve sur des créatures. Quand une créature avec l'exploitation arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature. Les créatures avec l'exploitation ont une autre capacité qui vous donne un avantage si vous le faites.

Pastoresse de la souffrance

{2}{B}

Créature : humain et shaman

2/3

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Quand la Pastoresse de la souffrance exploite une créature, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Les règles officielles de l'exploitation sont les suivantes :

702.109. Exploitation

702.109a L'exploitation est une capacité déclenchée. « Exploitation » signifie « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature. »

702.109b Une créature avec l'exploitation « exploite une créature » quand le contrôleur de la capacité d'exploitation sacrifie une créature au moment où cette capacité se résout.

* Vous choisissez de sacrifier une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d'exploitation se résout.

* Vous pouvez sacrifier la créature avec l'exploitation si elle est encore sur le champ de bataille. Ceci déclenchera son autre capacité.

* Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature pour une capacité d'exploitation.

Mot-clé Kolaghan : Précipitation

Le clan Kolaghan est noir et rouge. Pour ses adeptes, Kolaghan est l'incarnation draconique idéalisée de la vitesse.

La précipitation est un mot-clé déjà vu qui vous permet de lancer des sorts de créature pour un coût alternatif, ce qui donne la célérité à la créature et la renvoie dans la main de son propriétaire à la fin du tour. Elle n'a pas changé depuis son apparition dans l'extension *Destin reforgé*.

Berserker d'éclairs

{R}

Créature : humain et berserker

1/1

{R} : La Berserker d'éclairs gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Précipitation {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.*)

Les règles officielles de la précipitation sont les suivantes :

702.108. Précipitation

708.108a La précipitation représente trois capacités : deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que la carte avec la précipitation est sur la pile, l'une d'elle pouvant créer une capacité déclenchée à retardement et une capacité statique qui fonctionne pendant que l'objet avec la précipitation est sur le champ de bataille. « Précipitation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte en payant [coût] à la place de son coût de mana », « Si vous choisissez de payer le coût de précipitation de ce sort, renvoyez le permanent que ce sort devient dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin » et « Tant que le coût de précipitation de ce permanent a été payé, il a la célérité. » Payer le coût de précipitation d'une carte suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2e–g.

* Si vous choisissez de payer le coût de précipitation à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut lui répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de précipitation uniquement quand vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.

* Si vous payez le coût de précipitation pour lancer un sort de créature, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout. Si elle meurt ou qu'elle va dans une autre zone avant ça, elle reste là où elle se trouve.

* Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec la précipitation à moins qu'une autre capacité vous dise de le faire.

* Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie ou devient la copie d'une créature dont le coût de précipitation a été payé, la copie n'a pas la célérité et n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Mot de capacité Atarka : Redoutable

Le clan Atarka est rouge et vert. Pour ses adeptes, Atarka est l'incarnation draconique idéalisée de la sauvagerie.

Redoutable est un nouveau mot de capacité qui apparaît en italiques au début de capacités qui s'améliorent si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règles.)

Dresseur de bêtes d'Atarka

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

2/2

Redoutable — {4}{G} : Le Dresseur de bêtes d'Atarka gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

Cavalier de smilodon

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

4/2

Piétinement

Redoutable — À chaque fois que le Cavalier de smilodon attaque, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, le Cavalier de smilodon acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

* Si vous contrôlez une créature avec une force inférieure à 0, utilisez sa force en cours quand vous calculez la force totale des créatures que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures avec une force respective de 4, 5 et -2, la force totale des créatures que vous contrôlez est 7.

* Certaines capacités de redoutable sont des capacités activées qui nécessitent que les créatures que vous contrôlez aient une force totale supérieure ou égale à 8. Une fois que vous activez ces capacités, peu importe ce qui arrive à la force totale des créatures que vous contrôlez.

* D'autres capacités de redoutable sont des capacités déclenchées avec une clause d'intervention « si ». Ces capacités vérifient deux fois la force totale des créatures que vous contrôlez : la première au moment approprié pour voir si la capacité se déclenche, et la seconde au moment où la capacité essaie de se résoudre. Si à ce moment-là, la force totale des créatures que vous contrôlez n'est plus supérieure ou égale à 8, la capacité n'aura aucun effet.

Nouvelle variante de mot-clé : Mégamue

La magie basée sur la tromperie et la dissimulation est utilisée dans tout Tarkir. La mégamue est une nouvelle variante de la mue qui permet à des créatures d'être lancées face cachée, pour dissimuler leur véritable identité.

Dragon targepeau

{5}{W}

Créature : dragon

3/3

Vol, lien de vie

Mégamue {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand le Dragon targepeau est retourné face visible, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature Dragon que vous contrôlez.

Les règles officielles de la mue et de la mégamue sont les suivantes :

702.36. Mue

702.36a La mue est une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez jouer la carte sur laquelle elle se trouve, et l'effet de mue fonctionne à tout moment où la carte est face cachée. « Mue [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte comme une créature 2/2 face cachée sans texte, sans nom, sans sous-type et sans coût de mana en payant {3} à la place de son coût de mana. » (Voir règle 707, « Sorts et permanents face cachée. »)

702.36b Pour lancer une carte en utilisant sa capacité de mue, retournez-la face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée, sans texte, sans nom, sans sous-types et sans coût de mana. Tout effet ou interdiction qui s'appliquerait au lancement d'une carte avec ces caractéristiques (et non ses caractéristiques face visible) est appliqué au lancement de cette carte. Ces valeurs sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet. (Voir la règle 613, « Interaction des effets continus » et la règle 706, « Copier des objets ».) Mettez-la sur la pile (comme un sort face cachée ayant les mêmes caractéristiques), puis payez {3} à la place de son coût de mana. Ceci suit les règles de paiement des coûts alternatifs. Vous pouvez utiliser une capacité de mue pour lancer une carte depuis n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez normalement la jouer. Quand le sort se résout, il arrive sur le champ de bataille avec les caractéristiques qu'il avait. L'effet de mue s'applique à l'objet face cachée quel que soit l'endroit où il se trouve, et il cesse quand le permanent est retourné face visible.

702.36c Vous ne pouvez pas lancer une carte face cachée si elle n'a pas de capacité de mue.

702.36d Chaque fois que vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent face cachée que vous contrôlez. C'est une action spéciale qui n'utilise pas la pile (voir règle 115). Pour ce faire, montrez à tous les joueurs ce que serait le coût de mue du permanent s'il était face visible, payez ce coût, et retournez le permanent face visible. (Le permanent qui n'aurait pas de coût de mue s'il était face visible ne peut pas être retourné face visible de cette manière.) L'effet de mue se termine alors, et le permanent recouvre ses caractéristiques normales. Toute capacité liée à l'arrivée sur le champ de bataille du permanent ne se déclenche pas quand il est retourné face visible et n'a aucun effet, parce que le permanent est déjà arrivé sur le champ de bataille.

702.36e La mégamue est une variante de la capacité de mue. « Mégamue [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte comme une créature 2/2 face cachée sans texte, sans nom, sans sous-type et sans coût de mana en payant {3} à la place de son coût de mana. » et « Au moment où ce permanent est retourné face visible, mettez sur lui un marqueur +1/+1 si son coût de mégamue a été payé pour le retourner face visible ». Un coût de mégamue est un coût de mue.

702.36f Voir règle 707, « Sorts et permanents face cachée » pour plus d'informations sur la manière de lancer des cartes avec une capacité de mue.

* Retourner face visible une créature face cachée avec la mégamue et mettre sur elle un marqueur +1/+1 est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

* Si une créature face cachée avec la mégamue est retournée face visible d'une autre manière (par exemple, en manifestant une carte avec la mégamue et en payant son coût de mana pour la retourner face visible), vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle.

À l'exception du marqueur +1/+1 mis sur la créature au moment où elle est retournée face visible, la mégamue fonctionne de la même manière que la mue. Les points suivants sont apparus à l'origine dans les Notes de publication *Les Khans de Tarkir* pour la capacité de mue et s'appliquent également à la mégamue.

* La mue vous permet de lancer une carte face cachée en payant {3} et vous permet de retourner face visible le permanent face cachée à tout moment où vous avez la priorité en payant son coût de mue.

* Le sort face cachée n'a pas de coût de mana et a un coût converti de mana de 0. Quand vous lancez un sort face cachée, mettez-le sur la pile face cachée pour qu'aucun autre joueur ne sache ce qu'il est, et payez {3}. C'est un coût alternatif.

* Quand le sort se résout, il arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans type de créature et sans capacité. Il est incolore et il a un coût converti de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent à la créature peuvent quand même accorder n'importe laquelle de ces caractéristiques.

* À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible la créature face cachée en révélant son coût de mue et en payant ce coût. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Seul un permanent face cachée peut être retourné face visible de cette manière. Un sort face cachée ne peut pas l'être.

* Si une créature face cachée perd ses capacités, elle ne peut pas être retournée face visible en payant son coût de mue parce qu'elle n'a plus la mue ou un coût de mue.

* Comme le permanent est déjà sur le champ de bataille avant d'être retourné face visible et après, le retourner face visible ne déclenche aucune capacité d'arrivée sur le champ de bataille.

* Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.

* Un permanent qui est retourné face visible ou face cachée voit ses caractéristiques modifiées, mais reste le même permanent. Les sorts et les capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui y étaient attachés, ne sont pas affectés.

* Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait qu'il soit engagé ou dégagé.

* À tout moment, vous pouvez regarder un sort ou un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les sorts ou les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse de le faire.

* Si un sort face cachée quitte la pile et va dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. Chaque cimetière est une pile de cartes face visible.

* Si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et les permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou qu'elle se termine.

* Vous devez faire en sorte que vos sorts et permanents face cachée puissent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, le placement dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille.

Cycle : Monuments

Cette extension présente un cycle d'artefacts qui peuvent être engagés pour obtenir une couleur de mana parmi deux au choix et qui peuvent devenir des dragons.

Monument de Kolaghan

{3}

Artefact

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

{4}{B}{R} : Le Monument de Kolaghan devient une créature-artefact 4/4 noire et rouge Dragon avec le vol jusqu'à la fin du tour.

* Un Monument ne peut pas attaquer au tour où il arrive sur le champ de bataille.

* Chaque Monument est incolore, bien que la dernière capacité le rende bicolore jusqu'à la fin du tour.

* Si un Monument a des marqueurs +1/+1 sur lui, ces marqueurs restent sur le permanent après qu'il a cessé d'être une créature. Ces marqueurs n'ont aucun effet tant que le Monument n'est pas une créature, mais ils s'appliqueront à nouveau si le Monument devient plus tard une créature.

* Activer la dernière capacité d'un Monument pendant qu'il est déjà une créature remplace tout effet qui établit sa force et son endurance à une valeur spécifique. Les effets qui modifient la force et l'endurance sans les établir directement à une valeur spécifique continuent de s'appliquer.

Cycle : Commandements

Cette extension présente un cycle de Commandements, des sorts modaux qui vous permettent de choisir deux de leurs quatre modes.

Commandement d'Ojutaï

{2}{W}{U}

Ephémère

Choisissez deux —

- Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2.
- Vous gagnez 4 points de vie.
- Contrecarrez le sort de créature ciblé.
- Piochez une carte.

* Vous choisissez les deux modes au moment où vous lancez le sort. Vous devez choisir deux modes différents. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.

* Vous ne pouvez choisir un mode que si vous pouvez choisir des cibles légales pour ce mode. Ignorez les prérequis de cible pour les modes qui ne sont pas choisis. Par exemple, vous pouvez lancer le Commandement d'Ojutaï sans cibler de sort de créature à condition que vous ne choisissiez pas le troisième mode.

* Au moment où le sort se résout, suivez les instructions des modes que vous avez choisis dans l'ordre dans lequel ils sont imprimés sur la carte. Par exemple, si vous avez choisi le deuxième et le quatrième mode du Commandement d'Ojutaï, vous gagnez 4 points de vie et vous piochez ensuite une carte. (L'ordre n'aura pas d'importance dans la plupart des cas.)

* Si un Commandement est copié, l'effet qui crée la copie vous permettra généralement de choisir de nouvelles cibles pour la copie, mais vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.

* Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution du Commandement, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

Cycle : cartes « bonus de dragon »

Cette extension comprend plusieurs cartes qui s'améliorent si vous révélez une carte de dragon de votre main en tant que coût supplémentaire pour les lancer ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous les avez lancées.

Invocation de vicelangue

{2}{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer l'Invocation de vicelangue, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.

Le joueur ciblé sacrifie une créature. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé l'Invocation de vicelangue, vous gagnez 4 points de vie.

* Si l'un de ces sorts est copié, le contrôleur de la copie gagnera le « bonus de dragon » uniquement si une carte de dragon a été révélée en tant que coût supplémentaire. La copie n'a pas été lancée. Par conséquent, le fait que vous ayez contrôlé un dragon ou non n'a aucune importance.

* Vous ne pouvez pas révéler plus d'une carte de dragon pour multiplier le bonus. Il n'y a pas non plus d'avantage supplémentaire à la fois révéler une carte de dragon comme coût supplémentaire et contrôler un dragon au moment où vous lancez le sort.

* Si vous ne révélez pas de carte de dragon depuis votre main, vous devez avoir contrôlé un dragon au moment où vous avez terminé de lancer le sort pour obtenir le bonus. Par exemple, si vous perdez le contrôle de votre unique dragon pendant que vous lancez le sort (par exemple, parce que vous l'avez sacrifié pour activer une capacité de mana), vous n'obtenez pas le bonus.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Æther obscurcissant

{G}

Enchantement

Les sorts de créature face cachée que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{G} : Retournez l'Æther obscurcissant face cachée. (*Il devient une créature 2/2.*)

* L'Æther obscurcissant n'a aucun effet sur les sorts qui vous instruisent de manifester des cartes.

* Notez que l'Æther obscurcissant n'a pas de coût de mue. Une fois qu'il est retourné face cachée, il n'a pas de moyen de se retourner face visible.

Affront miroir

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature. Exilez ce jeton à la fin du combat.

* Notez que le jeton n'attaquera pas.

* Si l'Affront miroir enchante une créature que vous ne contrôlez pas, et que vous êtes le joueur défenseur, vous pouvez bloquer avec le jeton.

* La capacité qui exile le jeton se déclenche à la fin du combat quoi qu'il arrive à la créature d'origine ou à l'Affront miroir.

* Si l'Affront miroir n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, sa capacité fait une copie de la créature qu'il enchantait quand il a quitté le champ de bataille. S'il a quitté le champ de bataille

parce qu'il n'enchantait plus une créature légale, elle fait une copie de la créature qu'il enchantait le plus récemment avant de quitter le champ de bataille.

* Si la capacité de l'Affront miroir crée plusieurs jetons (par exemple à cause d'un effet comme celui créé par la Saison de dédoublement), tous ces jetons sont exilés par la capacité déclenchée à retardement.

* Un jeton qui arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature face cachée est une créature 2/2 incolore face visible sans nom, sans capacité et sans types de créature.

* 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 être 0.

* Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.

* Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par l'Affront miroir 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.

Affrontement épique

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)*

* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où l'Affrontement épique essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez ne gagne pas +1/+2. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, votre créature gagne quand même +1/+2. Dans les deux cas, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

Annonciateur de la chasse

{3}{R}{G}

Créature : dragon

5/3

Vol

{2}{R} : L'Annonciateur de la chasse inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

{2}{G} : L'Annonciateur de la chasse inflige 1 blessure à chaque autre créature avec le vol.

* Si l'Annonciateur de la chasse perd le vol, sa première capacité activée lui infligera des blessures.

Appel inspirateur

{2}{G}

Ephémère

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)*

* Une fois qu'une créature acquiert l'indestructible, elle l'a pour le tour, même si elle perd tous ses marqueurs +1/+1.

* Les créatures que vous contrôlez qui ont des marqueurs +1/+1 mis sur elles après la résolution de l'Appel inspirateur n'acquièrent pas l'indestructible.

Archétypes d'Ojutaï

{2}{W}{W}

Créature : humain et moine

4/4

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, choisissez l'un —

- Engagez la créature ciblée.
- Les Archétypes d'Ojutaï acquièrent l'initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
- Exilez les Archétypes d'Ojutaï, puis renvoyez-les sur le champ de bataille, engagés, sous le contrôle de leur propriétaire.

* Si les Archétypes d'Ojutaï quittent le champ de bataille en réponse à leur propre capacité si le troisième mode est choisi, cette capacité ne renvoie pas les Archétypes d'Ojutaï sur le champ de bataille. Ils restent là où ils sont.

* Après que la capacité a renvoyé les Archétypes d'Ojutaï sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans connexion avec les Archétypes d'Ojutaï qui ont quitté le champ de bataille. Ils ne sont pas en combat et n'ont pas les capacités supplémentaires qu'ils auraient pu avoir quand ils ont quitté le champ de bataille. Tous les marqueurs +1/+1 sur eux ou les auras qui leur sont attachées sont retirés.

Arynx en maraude

{4}{G}

Créature : chat et bête

3/5

Redoutable — {2}{G} : La créature ciblée bloque l'Arynx en maraude ce tour-ci si possible. N'activez cette capacité que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

* Vous pouvez activer la capacité de l'Arynx en maraude plusieurs fois pendant un même tour pour forcer plusieurs créatures à le bloquer.

* Activer la capacité de l'Arynx en maraude ne vous force pas à attaquer avec lui ce tour-là. S'il n'attaque pas, les créatures affectées par sa capacité peuvent bloquer d'autres créatures attaquantes ou ne pas bloquer du tout.

* Si une créature affectée par la capacité de l'Arynx en maraude ne peut pas légalement le bloquer (par exemple parce que l'Arynx en maraude a acquis le vol), cette créature peut bloquer d'autres créatures attaquantes ou ne pas bloquer du tout.

* Si, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, une créature 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 d'une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.

Aspirante de Kolaghan

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

2/1

À chaque fois que l'Aspirante de Kolaghan devient bloquée par une créature, l'Aspirante de Kolaghan inflige 1 blessure à cette créature.

* Si l'Aspirante de Kolaghan devient bloquée par plusieurs créatures, sa capacité se déclenche une fois pour chacune d'elles.

* Les blessures infligées par l'Aspirante de Kolaghan à cause de sa capacité déclenchée ne sont pas des blessures de combat. Si ces blessures font que chaque créature qui la bloque quitte le combat, l'Aspirante de Kolaghan reste bloquée. Elle ne subira pas de blessures de combat dans ce cas.

Assassin de Silumgar

{1}{B}

Créature : humain et assassin

2/1

Les créatures dont la force est supérieure à celle de l'Assassin de Silumgar ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {2}{B} *(Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

Quand l'Assassin de Silumgar est retournée face visible, détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

* Les forces de l'Assassin de Silumgar et de la créature qui essaie de la bloquer sont uniquement vérifiées au moment où les bloqueurs sont déclarés. Modifier la force d'une de ces créatures après que l'Assassin de Silumgar est légalement bloquée ne modifie pas ou n'annule pas le blocage.

Atarka, seigneur-dragon

{5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

8/8

Vol, piétinement

Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

* Vous décidez du nombre de cibles et de la répartition des blessures au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chacune des cibles doit recevoir au moins 1 blessure.

* Si certaines des cibles sont illégales au moment où la capacité essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles sont illégales, la capacité est contrecarrée.

Avant-coureurs de Kolaghan

{2}{R}

Créature : humain et berserker

*/3

Piétinement

La force des Avant-coureurs de Kolaghan est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

Précipitation {2}{R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)*

* La capacité qui définit la force des Avant-coureurs de Kolaghan fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si les Avant-coureurs de Kolaghan sont sur le champ de bataille, leur capacité les comptera.

Avatar des déterminés

{G}{G}

Créature : avatar

3/2

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Quand vous déterminez avec combien de marqueurs +1/+1 l'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille, ne comptez pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille en même temps, même si ces créatures arrivent sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elles.

Balafre caudale

{2} {R}

Éphémère

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

* Si une des créatures est une cible illégale au moment où la Balafre caudale essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.

Béhémoth de Qal Sisma

{2} {R}

Créature : ogre et guerrier

5/5

Le Béhémoth de Qal Sisma ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne payiez {2}.

* Si un effet dit que le Béhémoth de Qal Sisma doit attaquer ou bloquer si possible, vous pouvez choisir de ne pas payer le coût associé et d'ignorer ce prérequis. Les joueurs ne sont jamais forcés de payer un coût pour attaquer ou bloquer.

Berserker endurci

{2} {R}

Créature : humain et berserker

3/2

À chaque fois que le Berserker endurci attaque, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci coûte {1} de moins à lancer.

* Le Berserker endurci ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré d'un sort que vous lancez.

* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, appliquez-les avant d'appliquer le Berserker endurci et toute autre réduction de coût.

* La capacité peut s'appliquer aux coûts alternatifs de lancement d'un sort.

Brute de guerre véloce

{4} {R}

Créature : ogre et berserker

5/4

La Brute de guerre véloce attaque à chaque tour si possible.

Précipitation {3} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.*)

* Vous choisissez quand même quel joueur ou planeswalker la Brute de guerre véloce attaque.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, la Brute de guerre véloce 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 votre contrôle de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'est pas obligée d'attaquer dans ce cas non plus.

Chape de glace

{1}{U}

Enchantement : aura

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

Enchanter : créature rouge ou verte

Quand la Chape de glace arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

* Si la créature enchantée cesse d'être rouge ou verte, ou si elle cesse d'être une créature, la Chape de glace est mise dans le cimetière de son propriétaire.

* La créature peut quand même être dégagée par d'autres sorts et capacités.

Charmepoing insaisissable

{1}{U}

Créature : humain et moine

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Charmepoing insaisissable gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

* Une fois que le Charmepoing insaisissable a été bloqué, provoquer le déclenchement de la capacité ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Commandement d'Atarka

{R}{G}

Éphémère

Choisissez deux —

- Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.
- Le Commandement d'Atarka inflige 3 blessures à chaque adversaire.
- Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.
- Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

* Le premier mode n'affecte pas les points de vie qui ont été gagnés plus tôt pendant le tour.

* Si vous choisissez le troisième mode et que vous mettez une carte de terrain sur le champ de bataille, cela ne compte pas comme jouer un terrain. Par exemple, vous pouvez à la fois jouer un terrain et mettre un terrain de cette manière sur le champ de bataille pendant votre tour.

Commandement de Dromoka

{G}{W}

Éphémère

Choisissez deux —

- Prévenez toutes les blessures que le sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.
- Le joueur ciblé sacrifie un enchantement.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

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

- * Bien que la plupart des éphémères et des rituels qui provoquent des blessures soient les sources de ces blessures, certains font que d'autres objets infligent des blessures (par exemple, les sorts qui font que des créatures se battent). La première capacité du Commandement de Dromoka ne prévient pas les blessures provoquées par ces autres sources.

- * Vous pouvez cibler n'importe quel joueur avec la deuxième capacité, même si ce joueur ne contrôle pas d'enchantement.

Communion avec la lave

{X} {R} {R}

Éphémère

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- * Les cartes sont exilées face visible.

- * Jouer une carte de cette manière suit les règles normales pour jouer la carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si l'une des cartes est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et pendant que la pile est vide.

- * Dans des circonstances normales, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par la Communion avec la lave uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

- * Toute carte que vous ne jouez pas reste exilée.

Concrétiser l'avantage

{2} {G} {G}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- * Si vous lancez Concrétiser l'avantage avec deux cibles, et que seule l'une d'elles est encore une cible légale au moment où Concrétiser l'avantage se résout, cette cible gagne +2/+2 et acquiert le piétinement. Concrétiser l'avantage n'a aucun effet sur la cible illégale.

Contredire

{3} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

Piochez une carte.

- * Si le sort devient une cible illégale (par exemple, parce qu'il a quitté la pile) quand Contredire essaie de se résoudre, Contredire sera contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne piocherez pas de carte.

- * Un sort qui ne peut pas être contrecarré par des sorts et des capacités est une cible légale pour Contredire. Le sort ne sera pas contrecarré quand Contredire se résoudra, mais vous piocherez quand même une carte.

Croc-de-mort impitoyable

{4} {U} {B}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que vous sacrifiez une créature, l'adversaire ciblé sacrifie une créature.

* La capacité déclenchée du Croc-de-mort impitoyable se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez une créature, y compris le Croc-de-mort impitoyable lui-même. Elle se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez une créature pour n'importe quelle raison, y compris pour payer un coût ou à cause d'un sort ou d'une capacité (telle qu'une capacité d'un Croc-de-mort impitoyable adverse).

* Notez que la « règle de légende » ne provoque pas le sacrifice de permanents. Ils sont simplement mis dans les cimetières de leurs propriétaires.

Danse du sage céleste

{1}{U}

Ephémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient un dragon et illusion bleu avec une force et une endurance de base de 4/4, perd toutes ses capacités et acquiert le vol.

* La créature ciblée perdra toutes ses autres couleurs et types de créature, et sera bleue, dragon et illusion. Elle gardera les autres types qu'elle pourrait avoir, comme artefact.

* La créature ciblée perdra les capacités qu'elle pourrait avoir gagnées avant la résolution de la Danse du sage céleste. Notez que si la créature est une créature face cachée avec la mue ou la mégamue, vous ne pouvez pas la retourner face visible parce qu'elle n'aurait pas de coût de mue ou de mégamue une fois retournée (puisque'elle a perdu toutes ses capacités autres que le vol).

* Après la résolution de la Danse du sage céleste, la créature peut acquérir des capacités normalement.

* La Danse du sage céleste remplace tous les effets précédents qui établissaient la force ou l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Cependant, les effets qui établissent sa force ou son endurance à des valeurs spécifiques et qui commencent à s'appliquer après que la Danse du sage céleste se résout remplaceront cet effet.

* Les effets qui modifient la force ou l'endurance de la créature, comme ceux de la Croissance gigantesque ou du Mégaron du triomphe, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Déferlement de droiture

{1}{W}

Ephémère

Détruisez une créature noire ou rouge ciblée qui attaque ou qui bloque. Vous gagnez 2 points de vie.

* Si le Déferlement de droiture se résout mais que la créature n'est pas détruite (par exemple parce qu'elle s'est régénérée ou qu'elle a l'indestructible), vous gagnez quand même 2 points de vie.

* Cependant, si la créature devient une cible illégale avant que le Déferlement de droiture ne se résolve, il est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Démonstration de domination

{1}{G}

Ephémère

Choisissez l'un —

- Détruisez le permanent non-créature bleu ou noir ciblé.

- Les permanents que vous contrôlez ne peuvent pas être la cible de sorts bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent ce tour-ci.

- * Si vous choisissez le second mode, et si un permanent que vous contrôlez est ciblé par un sort quand la Démonstration de domination se résout, rien ne se passe immédiatement. Quand ce sort devrait se résoudre, sa couleur est vérifiée. S'il est bleu ou noir, ce permanent sera une cible illégale pour ce sort, et il ne pourra pas être affecté par lui. Si toutes les cibles de ce sort sont devenues illégales au moment où il se résout, il est contrecarré.

- * Si vous choisissez le second mode, aucun nouveau sort bleu ou noir ciblant un permanent que vous contrôlez ne peut être lancé par un adversaire pendant ce tour après la résolution de la Démonstration de domination.

- * Si vous choisissez le second mode, la Démonstration de domination affecte tout permanent que vous contrôlez à tout moment pendant le reste du tour, pas seulement les permanents que vous contrôlez au moment où elle se résout. C'est parce que ce mode ne donne pas de capacité à ces permanents, mais affecte les règles du jeu et déclare quelque chose qui est maintenant vrai à propos de ces permanents.

- * N'oubliez pas qu'un sort d'aura cible le permanent qu'il va enchanter (mais qu'une aura sur le champ de bataille ne cible pas le permanent auquel elle est attachée).

- * Les permanents que vous contrôlez peuvent être les cibles de capacités de sources bleues ou noires contrôlées par vos adversaires.

Descente des dragons

{4} {R} {R}

Rituel

Détruisez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Pour chaque créature détruite de cette manière, son contrôleur met sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

- * Si une créature est ciblée mais qu'elle n'est pas détruite (par exemple si elle se régénère ou qu'elle a l'indestructible), elle ne compte pas dans le nombre de jetons Dragon mis sur le champ de bataille.

Dragonne nécromaitresse

{3} {U} {B}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que la Dragonne nécromaitresse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie et chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

- * La dernière capacité de la Dragonne nécromaitresse se déclenche une fois pour chaque joueur auquel elle inflige des blessures de combat. Pour chacune de ces capacités, vous ne pouvez payer {2} qu'une seule fois.

Éclairs jumeaux

{1} {R}

Éphémère

Les Éclairs jumeaux infligent 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles, créatures et/ou joueurs.

- * Vous choisissez si les Éclairs jumeaux ont une cible qui subira 2 blessures ou deux cibles qui subiront chacune 1 blessure au moment où vous lancez les Éclairs jumeaux.

* Si vous lancez les Éclairs jumeaux avec deux cibles et que l'une de ces cibles devient illégale avant que les Éclairs jumeaux ne se résolvent, la cible légale restante subira 1 blessure. Vous ne pouvez pas modifier la répartition d'origine des blessures.

Égide scrutateur

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Égide scrutateur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +1/+3.

* Si vous lancez l'Égide scrutateur et que la créature ciblée par la capacité « enchanter : créature » devient une cible illégale avant la résolution de l'Égide scrutateur, l'Égide scrutateur est contrecarré. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et sa capacité déclenchée ne se déclenche pas.

* Si aucun adversaire ne contrôle de créature quand l'Égide scrutateur arrive sur le champ de bataille, la capacité déclenchée est retirée de la pile et n'a aucun effet.

Élémental de cratère

{2} {R}

Créature : élémental

0/6

{R}, {T}, sacrifiez l'Élémental de cratère : L'Élémental de cratère inflige 4 blessures à la créature ciblée.

Redoutable — {2} {R} : L'Élémental de cratère a une force de base de 8 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

* La dernière capacité de l'Élémental de cratère remplace tous les effets précédents qui établissaient sa force à une valeur spécifique. D'autres effets qui établissent sa force à une valeur spécifique qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cet effet.

* Les effets qui modifient la force de l'Élémental de cratère, comme ceux de la Croissance gigantesque ou du Mégaron du triomphe, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Élémental du rivage

{U} {U} {U}

Créature : élémental

3/3

{U} : Exilez l'Élémental du rivage, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, face cachée, sous le contrôle de son propriétaire.

{1} : L'Élémental du rivage gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Mégamue {4} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

* Après que la première capacité de l'Élémental du rivage l'a renvoyé sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans connexion avec l'Élémental du rivage qui a quitté le champ de bataille. Il n'est pas en combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'il aurait pu avoir quand il a quitté le champ de bataille. Tous les marqueurs +1/+1 sur lui ou les auras qui lui sont attachées sont retirés.

* Vous choisissez si l'Élémental du rivage gagne +1/-1 ou -1/+1 au moment où la dernière capacité activée se résout.

Embusqueurs de la Route du sel

{3}{G}

Créature : chien de chasse et guerrier

3/3

À chaque fois qu'un autre permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Mégamue {3}{G}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

* Le permanent face cachée doit être une créature à la fois avant qu'il soit retourné face visible et quand la capacité déclenchée se résout pour avoir des marqueurs +1/+1 placés sur lui.

Enseignements du passé

{3}{U}

Éphémère

Le joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Piochez une carte.

* Si le cimetière du joueur est vide, le joueur mélange sa bibliothèque, puis vous piochez une carte.

Enseignements du sage céleste

{3}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 bleue Djinn et Moine avec le vol.

* Le capacité ne se déclenche qu'une seule fois pour chaque sort non-créature que vous lancez. Vous ne pouvez payer {1}{U} qu'une seule fois et créer un djinn et moine.

Enveloppe de soie

{1}{W}

Enchantement

Quand l'Enveloppe de soie arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Enveloppe de soie quitte le champ de bataille. (*Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.*)

* Les créatures face cachée ont un coût converti de mana de 0. Si l'une d'elles est exilée par l'Enveloppe de soie, elle revient sur le champ de bataille face visible.

* La capacité de l'Enveloppe de soie provoque un changement de zone avec une durée. C'est un style de capacité qui n'est pas sans rappeler des cartes plus anciennes telles que le Cercle de l'oubli. Cependant, contrairement au Cercle de l'oubli, les cartes comme l'Enveloppe de soie ont une seule capacité qui crée deux effets instantanés : le premier qui exile la créature quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que l'Enveloppe de soie a quitté le champ de bataille.

* Si l'Enveloppe de soie 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 l'Enveloppe de soie 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 de l'Enveloppe de soie quitte la partie, la carte exilée revient 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.

Escoufleguerre rapide

{4} {B} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

Quand l'Escoufleguerre rapide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis votre cimetière ou votre main une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. Cette créature acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

* Vous ne pouvez pas mettre sur le champ de bataille des créatures face cachée de cette manière.

* La créature que vous mettez sur le champ de bataille est uniquement renvoyée dans votre main si elle est encore sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout pendant la prochaine étape de fin. Si elle quitte le champ de bataille avant cela, elle reste là où elle se trouve.

* La capacité déclenchée à retardement qui renvoie la créature dans votre main se déclenche même si l'Escoufleguerre rapide quitte le champ de bataille avant la prochaine étape de fin.

Exécuteur réanimé

{2} {B} {B}

Créature : zombie et guerrier

4/3

L'Exécuteur réanimé ne peut pas bloquer.

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

Vous pouvez lancer l'Exécuteur réanimé depuis votre cimetière si vous payez {1} de plus pour le lancer pour chaque autre carte de créature dans votre cimetière.

* La dernière capacité de l'Exécuteur réanimé ne change pas le moment où vous pouvez le lancer.

* Une fois que vous commencez à lancer l'Exécuteur réanimé depuis votre cimetière, vous finissez de le lancer, y compris en payant son coût, avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. Personne ne peut répondre à temps pour affecter le coût que vous paierez (par exemple en détruisant l'une de vos autres créatures).

Fanatisme Menton-de-sang

{1} {B} {B}

Créature : orque et guerrier

3/3

{1} {B}, sacrifiez une autre créature Guerrier : Le joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force de la créature sacrifiée.

* Quand vous déterminez la valeur de X, utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, en tenant compte des marqueurs +1/+1 qu'elle avait.

Festin immobilisateur

{4}{G}

Ephémère

Détruisez une créature avec le vol ciblée. Renforcement 2. *(Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)*

* Vous devez choisir une créature avec le vol pour lancer le Festin immobilisateur. Vous ne pouvez pas le lancer sans cible légale rien que pour appliquer le renforcement.

Formation d'assaut

{1}{G}

Enchantement

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

{G} : La créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

* Par exemple, une créature 2/3 attribue 3 blessures de combat à la place de 2.

* La première capacité ne change pas vraiment la force d'une créature. Elle modifie uniquement la valeur des blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs.

Fourbe de Qarsi

{1}{U}

Créature : naga et sorcier

0/4

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature face cachée, payer un coût de mana pour retourner une créature manifestée face visible ou payer un coût de mue. *(Un coût de mégamue est un coût de mue.)*

* Le mana produit par le Fourbe de Qarsi ne peut pas être utilisé pour lancer un sort qui vous instruit de manifester des cartes.

Fracasseur de porte

{3}

Artefact : équipement

Le Fracasseur de porte ne peut être attaché qu'à une créature d'endurance supérieure ou égale à 4.

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

Équipement {3}

* La capacité d'équipement du Fracasseur de porte peut cibler n'importe quelle créature. Cependant, si l'endurance de cette créature est inférieure ou égale à 3 au moment où la capacité d'équipement se résout, le Fracasseur de porte ne lui devient pas attaché.

* Si le Fracasseur de porte est attaché à une créature dont l'endurance descend au-dessous de 4, le Fracasseur de porte devient détaché en tant qu'action basée sur l'état.

Gains illusoires

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, attachez les Gains illusoires à cette créature.

* La dernière capacité des Gains illusoires est obligatoire. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas déplacer les Gains illusoires.

* Si les Gains illusoires ne peuvent pas enchanter légalement la créature qui arrive sur le champ de bataille (par exemple parce qu'elle a la protection contre le bleu), ils restent où ils sont. Vous gardez le contrôle de la créature qu'ils enchantent actuellement.

* La dernière capacité des Gains illusoires ne cible pas la nouvelle créature. Ils deviennent attachés à cette créature même si cette créature a la défense talismanique ou le linceul.

* Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire en même temps, les Gains illusoires se déclenchent pour chacune d'elles. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. Au moment où chacune d'elle se résoudra, vous acquerrez brièvement le contrôle de la créature associée. La dernière à se résoudre détermine laquelle vous contrôlerez pour finir.

Gardien de la Lentille

{1}

Créature-artefact : golem

1/2

Vous pouvez regarder les créatures face cachée que vous ne contrôlez pas. (*Vous pouvez faire ceci à tout moment.*)

* Le Gardien de la Lentille vous permet de regarder les créatures face cachée que vous ne contrôlez pas quand vous le voulez, même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile.

* Le Gardien de la Lentille n'empêche pas vos adversaires de regarder les créatures face cachée qu'ils contrôlent.

* Le Gardien de la Lentille ne vous permet pas de regarder les sorts face cachée des autres joueurs quand ils sont sur la pile.

Gorge magmatique

{1}{R}

Rituel

Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Aucune créature sans le vol ne pourra bloquer ce tour-là, y compris les créatures qui perdent le vol après la résolution de la Gorge magmatique et les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de la Gorge magmatique.

Grèvement de chevauteur de tempête

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher le Grèvement de chevauteur de tempête.

Équipement {2}

* Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille n'est plus sur le champ de bataille au moment où la deuxième capacité du Grèvement de chevauteur de tempête se résout, le Grèvement de chevauteur de tempête ne se déplace pas. C'est aussi vrai si cette créature ne peut pas être légalement équipée par le Grèvement de chevauteur de tempête.

Guetteur de Gudùl

{U}

Créature : salamandre

1/1

Le Guetteur de Gudùl ne peut pas être bloqué.

Mégamue {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

* Si un Guetteur de Gudùl face cachée attaque et qu'il est bloqué, le retourner face visible ne le fera pas devenir non-bloqué.

Havre du dragon-esprit

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 de créature Dragon.

{2}, {T}, sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

* Le mana produit par la deuxième capacité du Havre du dragon-esprit peut être utilisé pour payer des coûts supplémentaires ou alternatifs (comme les coûts de précipitation) associés au lancement d'un sort de créature Dragon.

Héraut de Dromoka

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

2/2

Vigilance

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez ont la vigilance.

* Si une créature attaquante perd la vigilance, elle reste dégagée et attaquante.

Invocation de vicelangue

{2}{B}

Ephémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer l'Invocation de vicelangue, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.

Le joueur ciblé sacrifie une créature. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé l'Invocation de vicelangue, vous gagnez 4 points de vie.

* Vous pouvez lancer l'Invocation de vicelangue, ciblant un joueur qui ne contrôle pas de créature. Si vous êtes qualifié pour le « bonus de dragon », vous gagnerez seulement 4 points de vie.

Kolaghan, seigneur-dragon

{4}{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

6/5

Vol, célérité

Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature ou de planeswalker ayant le même nom qu'une carte de son cimetière, ce joueur perd 10 points de vie.

* Lancer un sort face cachée ne déclenche pas la dernière capacité de Kolaghan, seigneur-dragon. Un sort sans nom ne peut pas avoir le même nom qu'une autre carte.

* Si un adversaire lance un sort de créature avec la fouille et qu'il exile toutes les cartes de son cimetière ayant le même nom pour aider à payer son coût, la capacité de Kolaghan, seigneur-dragon ne se déclenche pas.

Légion de clones

{7} {U} {U}

Rituel

Pour chaque créature que le joueur ciblé contrôle, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature.

* Les créatures-jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.

* Un jeton qui arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature face cachée est une créature 2/2 incolore face visible sans nom, sans capacité et sans types de créature.

* Chaque 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 être 0.

* Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.

* Si la créature copiée est un jeton, le jeton créé par la Légion de clones 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.

* Rappelez-vous : si vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom, vous devez en choisir un pour rester sur le champ de bataille et mettre le reste dans les cimetières de leurs propriétaires.

Maraudeur ailefoudre

{3} {B} {R}

Créature : dragon

5/4

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

* N'importe quelle créature sur le champ de bataille peut être la cible de la capacité déclenchée du Maraudeur ailefoudre, y compris celle qui est arrivée sur le champ de bataille et qui a provoqué le déclenchement de la capacité.

Marteleur d'Atarka

{4} {R}

Créature : ogre et guerrier

4/5

Redoutable — {3}{R}{R} : Chaque créature que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par deux créatures ou plus. N'activez cette capacité que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

* Activer la capacité du Marteleur d'Atarka plus d'une fois n'apporte aucun avantage supplémentaire aux créatures que vous contrôlez.

Méditation mystique

{3}{U}

Rituel

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

* Vous pouvez choisir de vous défausser d'une carte de créature et d'une autre carte si vous le voulez.

Meneur de guerre

{3}{R}

Créature : ogre et berserker

3/3

Les coûts de précipitation que vous payez coûtent {2} de moins (tant que cette créature est sur le champ de bataille).
Précipitation {2}{R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.*)

* La première capacité du Meneur de guerre n'affecte pas le Meneur de guerre lui-même.

* La première capacité du Meneur de guerre ne peut pas affecter le prérequis de mana coloré d'un coût de précipitation. Si le coût de précipitation d'une carte inclut un mana générique, ce coût sera réduit de {1}.

Mythe réalisé

{W}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « sapience » sur le Mythe réalisé.

{2}{W} : Mettez un marqueur « sapience » sur le Mythe réalisé.

{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Mythe réalisé devient une créature Moine et Avatar en plus de ses autres types et acquiert « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « sapience » sur elle. »

* Le Mythe réalisé ne peut pas attaquer durant le tour où il arrive sur le champ de bataille.

* Activer la capacité qui transforme le Mythe réalisé en créature alors qu'il est déjà une créature remplace tout effet qui établit sa force et son endurance à une valeur spécifique. Les effets qui modifient la force et l'endurance sans les établir directement à une valeur spécifique continuent de s'appliquer.

Narset transcendante

{2}{W}{U}

Planeswalker : Narset

6

+1: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

-2 : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci, il acquiert le rebond.

-9 : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature. »

* Quand vous résolvez la première capacité de Narset, si la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature ou de terrain, ou si vous ne souhaitez pas la mettre dans votre main, elle n'est pas révélée.

* Si un sort qui s'exile lui-même en tant que partie de sa propre résolution, comme la Vision volcanique, acquiert le rebond, la capacité qui vous permet de relancer le sort n'est pas créée. Le sort est simplement exilé.

Némésis de Dirgur

{5} {U}

Créature : grand serpent

6/5

Défenseur

Mégamue {6} {U} *(Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

* Si un Némésis de Dirgur face cachée attaquant est retourné face visible, il continue d'être attaquant bien qu'il ait le défenseur.

Perdre patience

{3} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par deux créatures ou plus.

* Perdre patience 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.

Perte d'envergure

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 0/2.

* La Perte d'envergure remplace tous les effets précédents qui établissaient la force ou l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Cependant, les effets qui établissent sa force ou son endurance à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la Perte d'envergure devient attachée à la créature remplaceront cet effet.

* Les effets qui modifient la force ou l'endurance de la créature, comme ceux de la Croissance gigantesque ou de l'Honneur des purs, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Peste virulente

{2} {B}

Enchantement

Les jetons de créature gagnent -2/-2.

* Si un effet crée un jeton de créature qui a normalement une endurance inférieure ou égale à 2, il arrive sur le champ de bataille avec une endurance inférieure ou égale à 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire et il cesse ensuite d'exister. Toute capacité qui se déclenche quand une créature arrive sur le champ de bataille ou qu'elle meurt se déclenche.

Prix ultime

{1} {B}

Éphémère

Détruisez la créature monochrome ciblée.

* Une créature monochrome n'a qu'une seule couleur.

* Les créatures face cachée et la plupart des créatures-artefacts ne sont pas monochromes.

Profanateur des morts

{3} {U}

Créature : naga et sorcier

3/3

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Quand le Profanateur des morts exploite une créature, renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures que vos adversaires contrôlent dont l'endurance est inférieure à celle de la créature exploitée.

* Utilisez l'endurance de la créature exploitée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer quelles créatures renvoyer dans les mains de leurs propriétaires.

Protectrice de la tanière

{1} {G}

Créature : humain et guerrier

2/1

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

Quand la Protectrice de la tanière est retournée face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Vous comparez la force de la Protectrice de la tanière à la force d'une créature qui essaie de la bloquer uniquement au moment de l'attribution des bloqueurs. Une fois que la Protectrice de la tanière a été légalement bloquée par une créature, modifier la force d'une des deux créatures ne modifie pas ou n'annule pas le blocage.

Purge de tombe

{2} {B}

Éphémère

Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Piochez une carte.

* Vous choisissez l'ordre des cartes mises au-dessus de votre bibliothèque.

* Vous pouvez lancer la Purge de tombe sans cible. Si vous faites ainsi, vous piochez seulement une carte. Cependant, si vous la lancez avec au moins une cible et que toutes ces cibles deviennent illégales, le sort est contrecarré et vous ne piochez pas de carte.

Rage de Sarkhan

{4}{R}

Éphémère

La Rage de Sarkhan inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur. Si vous ne contrôlez aucun dragon, la Rage de Sarkhan vous inflige 2 blessures.

* La Rage de Sarkhan vérifie si vous contrôlez un dragon au moment où elle se résout.

Raptor mortebrume

{1}{G}{G}

Créature : lézard et bête

3/3

Contact mortel

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Raptor mortebrume face visible ou face cachée.

Mégamue {4}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

* La deuxième capacité du Raptor mortebrume se déclenche uniquement si le Raptor mortebrume est au cimetière quand un permanent que vous contrôlez est retourné face visible.

* Vous choisissez si le Raptor mortebrume arrive sur le champ de bataille face visible ou face cachée au moment où la capacité se résout. Vous pouvez aussi choisir de le laisser au cimetière.

Régente brisetonnerre

{2}{R}{R}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Régente brisetonnerre inflige 3 blessures à ce joueur.

* La capacité de la Régente brisetonnerre se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement.

Régente chute glace

{3}{U}{U}

Créature : dragon

4/3

Vol

Quand la Régente chute glace arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Régente chute glace.

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent la Régente chute glace coûtent {2} de plus à lancer.

* La capacité déclenchée de la Régente chute glace peut cibler n'importe quelle créature contrôlée par un adversaire, y compris si elle est déjà engagée. Dans ce cas, la créature reste engagée et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la Régente chute glace, la créature ne sera plus affectée par la capacité l'empêchant de se dégage, même si vous récupérez plus tard le contrôle de la Régente chute glace.

* La capacité empêchant la créature de se dégager continue de s'y appliquer même si la créature change de contrôleur.

* La dernière capacité de la Régente chute-glace affecte tous les sorts lancés par vos adversaires qui la ciblent, y compris les sorts d'aura et les sorts avec plusieurs cibles. Elle n'affecte pas les capacités.

Régente portemort

{5}{B}{B}

Créature : dragon

5/6

Vol

Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

* Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille comme une copie de la Régente portemort, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche (en supposant que le prérequis « au moins cinq autres créatures » soit également rempli).

* La dernière capacité de la Régente portemort détruit toutes les créatures exceptée la Régente portemort, y compris les cinq autres créatures requises pour que la capacité ait un effet.

Régente rase-rival

{5}{G}{G}

Créature : dragon

4/5

Vol

Quand la Régente rase-rival arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez se bat, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

* Vous choisissez la cible de la première capacité déclenchée au moment où elle va sur la pile, mais vous choisissez de vous battre ou non au moment où cette capacité se résout.

* Si la créature ciblée que vous ne contrôlez pas devient une cible illégale de la première capacité déclenchée avant qu'elle ne se résolve, la Régente rase-rival ne se bat pas et sa dernière capacité ne se déclenche pas.

* Si une créature que vous contrôlez se bat pendant une étape de fin, la capacité déclenchée à retardement qui met des marqueurs +1/+1 sur cette créature ne se déclenche pas avant le début de l'étape de fin du tour suivant.

Réincarnation bénie

{3}{U}

Éphémère

Exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Ce joueur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature soit révélée. Le joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.

Rebond *(Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

* S'il n'y a pas de carte de créature dans la bibliothèque, elle sera révélée et mélangée. La créature ciblée restera exilée.

Renouveau infâme

{3}{B}

Éphémère

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant l'endurance de la carte renvoyée de cette manière.

* Vous devez cibler une carte de créature dans votre cimetière et une créature sur le champ de bataille pour lancer le Renouveau infâme. Si la créature devient une cible illégale avant la résolution du Renouveau infâme, vous renvoyez quand même la carte de créature dans votre main. Si la carte de créature dans votre cimetière devient une cible illégale, la créature sur le champ de bataille n'est pas affectée puisqu'il n'y a pas de « carte renvoyée de cette manière ».

Ruée volcanique

{4} {R}

Éphémère

Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquante pour ce combat, ou une créature qui a été mise sur le champ de bataille attaquante pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie, ou si le planeswalker qu'elle attaquait a quitté le champ de bataille.

* Même si la Ruée volcanique n'affecte que les créatures attaquantes, le bonus reste pour le restant du tour.

* Seules les créatures qui attaquent au moment où la Ruée volcanique se résout reçoivent le bonus. En d'autres termes, la lancer avant d'avoir déclaré les attaquants ne fait généralement rien.

Rugissement draconique

{1} {R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Rugissement draconique, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.

Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé le Rugissement draconique, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

* Le Rugissement draconique cible uniquement la créature, pas son contrôleur. Si cette créature devient une cible illégale avant la résolution du Rugissement draconique, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée.

Sapience vivante

{3} {U}

Créature : avatar

/

Au moment où la Sapience vivante arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière.

La force et l'endurance de la Sapience vivante sont chacune égales au coût converti de mana de la carte exilée.

À chaque fois que la Sapience vivante inflige des blessures de combat, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

* S'il n'y a pas de carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière au moment où la Sapience vivante arrive sur le champ de bataille, elle arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et est mise dans le cimetière de son propriétaire parce qu'elle a une endurance de 0.

* Si la Sapience vivante quitte le champ de bataille, la capacité qui définit sa force et son endurance perd la trace de la carte exilée. Sa force et son endurance sont 0 dans les autres zones.

* De même, si la carte exilée quitte l'exil d'une manière quelconque pendant que la Sapience vivante est sur le champ de bataille, elle devient une créature 0/0 et est mise dans le cimetière de son propriétaire (à moins qu'autre chose n'augmente son endurance).

* Quand vous lancez une carte avec la dernière capacité de la Sapience vivante, ignorez les restrictions de temps basées sur le type de la carte. D'autres restrictions de temps, comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat », doivent être suivies.

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

* Si vous choisissez de lancer la carte exilée et qu'elle a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour sa valeur.

Scion d'Ugin

{6}

Créature : dragon et esprit

4/4

Vol

* Le Scion d'Ugin est incolore. Il n'est ni monochrome, ni un artefact.

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

* Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, les Secousses d'impact se déclencheront autant de fois. Chacune de ces capacités séparées infligera 1 blessure à chaque adversaire.

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

* Une créature qui arrive sur le champ de bataille avec au moins un marqueur +1/+1 sur elle provoque le déclenchement de la capacité du Seigneur squameux perpétuel.

* Si des marqueurs +1/+1 sont placés sur plusieurs créatures que vous contrôlez (autres que le Seigneur squameux perpétuel) en même temps, la capacité du Seigneur squameux perpétuel se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

* Si vous contrôlez deux Seigneurs squameux perpétuels, mettre un marqueur +1/+1 sur l'un d'eux provoquera le déclenchement de la capacité de l'autre. Quand cette capacité se résout, vous mettez un marqueur +1/+1 sur l'autre Seigneur squameux. Ceci provoquera le déclenchement de la capacité du premier. Cette boucle se répète jusqu'à ce que vous choisissiez de ne pas mettre de marqueur +1/+1 sur l'un des Seigneurs squameux perpétuels.

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

1/3

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

* Le Servant du seigneur-dragon ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré du sort de dragon que vous lancez.

* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort de dragon, appliquez-les avant d'appliquer le Servant du seigneur-dragon et toute autre réduction de coût.

* La capacité peut s'appliquer aux coûts alternatifs de lancement d'un sort de dragon.

Shamane des traditions oubliées

{2}{G}

Créature : humain et shaman

2/3

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Redoutable — {9}{G}{G}, {T} : Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle. N'activez cette capacité que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

* La première capacité du Shamane des traditions oubliées est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

* Le mana produit par le Shamane des traditions oubliées peut être utilisé pour lancer des sorts de créature face cachée avec la mue ou la mégamue.

* Comptez le nombre de créatures que chaque joueur contrôle quand la dernière capacité se résout pour déterminer ce que sera le nouveau total du nombre de points de vie de chaque joueur.

* Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne un nombre spécifique, ce joueur gagne ou perd la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si le total de points de vie d'un joueur est 12 et que ce joueur contrôle trois créatures au moment où la capacité se résout, il perd 9 points de vie. D'autres effets qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

* Si un joueur ne contrôle pas de créature, au moment où la dernière capacité se résout, son total de points de vie devient 0 et ce joueur perd la partie. Si les totaux de points de vie de tous les joueurs deviennent 0 de cette manière, la partie se soldera par un match nul.

Shamane d'ire

{1}{R}

Créature : orque et shaman

2/1

La Shamane d'ire ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.

Mégamue {R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

Quand la Shamane d'ire est retournée face visible, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

* Si une Shamane d'ire face cachée attaque et qu'elle est bloquée par une créature, la retourner face visible ne la fera pas devenir non-bloquée.

* La carte exilée par la dernière capacité de la Shamane d'ire est exilée face visible.

Jouer une carte exilée par la dernière capacité de la Shamane d'ire suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Dans des circonstances normales, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par la Shamane d'ire uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

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

Shamane embusqueur

{2} {B}

Créature : orque et shaman

2/2

À chaque fois que le Shamane embusqueur ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Précipitation {3} {B} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)*

* Si le Shamane embusqueur arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures que vous contrôlez, sa capacité se déclenchera pour chacune de ces créatures.

Silumgar, seigneur-dragon

{4} {U} {B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

3/5

Vol, contact mortel

Quand Silumgar, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée ou d'un planeswalker ciblé tant que vous contrôlez Silumgar, seigneur-dragon.

* Si Silumgar, seigneur-dragon quitte le champ de bataille, vous ne le contrôlez plus, et par conséquent son effet de changement de contrôle se termine.

* Si Silumgar, seigneur-dragon cesse d'être sous votre contrôle avant que sa capacité ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle de la créature ou du planeswalker.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de Silumgar, seigneur-dragon, son effet de changement de contrôle se termine. Reprendre le contrôle de Silumgar, seigneur-dragon ne vous fait pas reprendre le contrôle de la créature ou du planeswalker.

Souffle d'Ojutai

{2} {U}

Éphémère

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

Rebond *(Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

* Le Souffle d'Ojutaï peut cibler une créature qui est déjà engagée. Elle ne se dégagera quand même pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* Le Souffle d'Ojutaï 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.

Souverain d'Arashin

{5} {G} {W}

Créature : dragon

6/6

Vol

Quand le Souverain d'Arashin meurt, vous pouvez le mettre au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

* Le joueur qui contrôlait le Souverain d'Arashin quand il est mort choisit de le mettre au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Ce joueur peut aussi choisir de laisser le Souverain d'Arashin au cimetière. Ce choix est effectué au moment où la capacité se résout.

* Le Souverain d'Arashin est mis au-dessus ou au-dessous de cette bibliothèque uniquement s'il est encore au cimetière quand sa capacité se résout. S'il quitte le cimetière avant ce moment-là, il reste dans la zone où il se trouve, même s'il est renvoyé au cimetière avant la résolution de la capacité.

Statue ancestrale

{4}

Créature-artefact : golem

3/4

Quand la Statue ancestrale arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* La capacité de la Statue ancestrale est obligatoire. Si la Statue ancestrale est le seul permanent non-terrain que vous contrôlez quand sa capacité se résout, vous devez la renvoyer dans la main de son propriétaire.

* La capacité déclenchée ne cible pas de permanent. Vous choisissez lequel renvoyer au moment où la capacité se résout. Aucun joueur ne peut répondre à ce choix une fois que la capacité commence à se résoudre.

Tempête draconique

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à une cible, créature ou joueur, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

* Utilisez le nombre de dragons que vous contrôlez au moment où la dernière capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

* Les deux capacités ne s'excluent pas l'une l'autre. Si un dragon avec le vol (et c'est le cas pour la plupart d'entre eux) arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les deux capacités se déclenchent.

Tissage de cadavres

{2} {B}

Enchantement

{1} {B}, exilez au moins une carte de créature depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature X/X noire Zombie et Horreur, X étant le double du nombre de cartes exilées de cette manière.

* Comme exiler les cartes de créature depuis votre cimetière fait partie du coût d'activation, aucun joueur ne peut répondre pour vous empêcher d'activer la capacité en sortant des cartes de créature de votre cimetière.

* « Exilées de cette manière » fait référence à cette activation de la capacité, par aux cartes de créature qui ont été précédemment exilées.

Toucher du porteur de soleil

{2} {G} {G}

Rituel

Renforcement X, X étant le nombre de cartes dans votre main. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. *(Pour appliquer renforcement X, choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez X marqueurs +1/+1 sur elle.)*

* Comptez le nombre de cartes dans votre main au moment où le Toucher du porteur de soleil se résout pour déterminer la valeur de X.

Trésor de l'hédoniste

{5} {B} {B}

Enchantement

Quand le Trésor de l'hédoniste arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes depuis le cimetière de l'adversaire ciblé.

Vous pouvez jouer des cartes de terrain exilées par le Trésor de l'hédoniste.

Vous pouvez lancer des cartes non-terrain exilées par le Trésor de l'hédoniste. Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort de cette manière à chaque tour.

* Les cartes sont exilées face visible.

* La restriction une fois par tour de la dernière capacité s'applique uniquement aux cartes non-terrain. Vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par le Trésor de l'hédoniste pendant le tour où vous lancez une carte non-terrain exilée de cette manière.

* Jouer une carte de cette manière suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si l'une des cartes est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Dans des circonstances normales, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par le Trésor de l'hédoniste uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

* Si le Trésor de l'hédoniste quitte le champ de bataille, toute carte qu'il a exilée reste exilée. Ces cartes ne peuvent plus être jouées. Toute occurrence future du Trésor de l'hédoniste (même représentée par la même carte) sera un nouvel objet et ne vous permettra pas de jouer ces cartes.

Ventegueule sauvage

{4} {R} {G}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que la Ventegueule sauvage attaque, ajoutez {R}{R}{R}{G}{G}{G} à votre réserve. Jusqu'à la fin du tour, ce mana ne disparaît pas de votre réserve quand les étapes et les phases se terminent.

* Ce mana ne se vide pas de votre réserve à la fin des étapes et des phases pour le reste du tour, même si la Ventegueule sauvage quitte le champ de bataille pendant le tour.

Vent révélateur

{2}{G}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous pouvez regarder chaque créature face cachée qui attaque ou qui bloque.

* Vous pouvez lancer le Vent révélateur même s'il n'y a pas de créature face cachée attaquante ou bloqueuse. L'effet de prévention des blessures s'applique quand même.

Vision volcanique

{5}{R}{R}

Rituel

Renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. La Vision volcanique inflige à chaque créature que vos adversaires contrôlent un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte. Exilez la Vision volcanique.

* Si la carte d'éphémère ou de rituel ciblée devient une cible illégale avant la résolution de la Vision volcanique, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure ne sera infligée et la Vision volcanique ne sera pas exilée.

* Si la cible a {X} dans son coût de mana, X est 0.

* Si la cible est une carte double, les blessures ne seront infligées qu'une seule fois à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Le nombre de blessures sera égal à la somme des deux coûts convertis de mana de la carte.

Voix lancinante

{1}{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Voix lancinante, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.

* Comme se défausser d'une carte est un coût supplémentaire, vous ne pouvez pas lancer la Voix lancinante si vous n'avez pas d'autres cartes en main.

Zurgo le Sonneur

{R}

Créature légendaire : orque et guerrier

2/2

Zurgo le Sonneur ne peut pas bloquer les créatures de force supérieure ou égale à 2.

Précipitation {1}{R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)*

* Une fois que Zurgo le Sonneur a légalement bloqué une créature, faire passer la force de cette créature au moins à 2 n'annulera pas le blocage.

Magic: The Gathering, Magic, Les dragons de Tarkir, Destin reforge, Les Khans de Tarkir, Theros, Créations divines et Incursion dans Nyx sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.
© 2015 Wizards.