

Notes de publication *La lune hermétique*

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

Document modifié pour la dernière fois le 24 juin 2016

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *La lune hermétique* contient 205 cartes (74 courantes, 70 inhabituelles, 47 rares, 14 rares mythiques).

Événements avant-première : 16-17 juillet 2016

Launch Weekend : 22-24 juillet 2016

Game Day : 13-14 août 2016

L'extension *La lune hermétique* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 22 juillet 2016 Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les dragons de Tarkir*, *Magic Origines*, *La bataille de Zendikar*, *Le serment des Sentinelles*, *Ténèbres sur Innistrad* et *La lune hermétique*.

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.

Nouvelle mécanique de jeu : Cartes avec l'assimilation

La présence d'Emrakul sur le plan d'Innistrad corrompt les habitants, conférant une nature monstrueuse aux humains, loups-garous et vampires. Mais parfois, cette influence ne les a pas seulement pervertis, elle les a *assimilés* entre eux, ou avec des objets alentours, créant de terrifiantes preuves du pouvoir d'Emrakul.

La paire de cartes avec l'assimilation ci-dessous est *Bruna, la lumière pâlisante* et *Gisela, la lame brisée*. Elles se comportent comme des cartes **Magic** normales la plupart du temps, mais si vous possédez et contrôlez les deux sur le champ de bataille, elles se combinent pour former une carte d'eldrazi démesurée : *Brisela, voix des cauchemars*. La moitié supérieure de *Brisela* est imprimée au verso de la carte de *Gisela*, et la moitié inférieure au verso de celle de *Bruna*.

Bruna, la lumière pâissante

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

5/7

Quand vous lancez Bruna, la lumière pâissante, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Ange ou Humain ciblée depuis votre cimetière.

Vol, vigilance

(Assimiler avec Gisela, la lame brisée.)

////

Gisela, la lame brisée

{2}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

4/3

Vol, initiative, lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous possédez et contrôlez à la fois Gisela, la lame brisée et une créature appelée Bruna, la lumière pâissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

////

Brisela, voix des cauchemars

Créature légendaire : eldrazi et ange

9/10

Vol, initiative, vigilance, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

* Quand Bruna, la lumière pâissante et Gisela, la lame brisée sont assimilées, il en résulte une créature unique : Brisela, voix des cauchemars, représentée par deux cartes. Si Brisela meurt, les deux cartes sont mises dans votre cimetière. Au moment où Brisela quitte le champ de bataille, les deux cartes sont à nouveau retournées face visible. Si les cartes sont mises au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque, vous choisissez leur ordre relatif.

* Bien que les cartes avec l'assimilation ressemblent à des cartes recto-verso, elles ne sont pas considérées comme telles. Elles ne se transforment pas. À la place, leurs versos se combinent par deux pour former un seul recto de carte géante.

* L'une des cartes de chaque paire avec l'assimilation a une capacité qui vous instruit d'exiler les deux cartes et de les assimiler. Si vous contrôlez plus d'un objet avec l'un de ces noms, vous choisissez un objet avec ce nom pour l'exiler.

* Quand deux cartes sont exilées et assimilées, elles quittent toutes deux le champ de bataille, puis sont renvoyées ensemble en tant que nouvel objet dégagé sans relation avec aucun des objets qui a quitté le champ de bataille. Les marqueurs, auras, équipements et autres effets qui affectaient ces deux cartes n'affectent pas le permanent assimilé.

* Seules deux cartes appartenant à la même paire avec l'assimilation peuvent être assimilées. Les jetons, les cartes qui n'ont pas l'assimilation ou les cartes avec l'assimilation qui ne forment pas une paire avec l'assimilation ne peuvent pas être assimilées. Si un effet instruit un joueur d'assimiler des cartes qui ne peuvent pas être assimilées, ces cartes restent en exil.

* Tant qu'une carte avec l'assimilation se trouve autre part que sur le champ de bataille, ou se trouve sur le champ de bataille avec son recto visible, elle n'a que les caractéristiques de son recto.

* Tant qu'un permanent assimilé est sur le champ de bataille, il n'a que les caractéristiques des versos combinés. Tous les effets qui modifient la manière dont le nouvel objet arrive sur le champ de bataille ne considèrent que les versos combinés.

* Remarquez que les versos combinés sont incolores.

* Le coût converti de mana d'un permanent assimilé est la somme des coûts convertis de mana de ses rectos. Une créature qui devient une copie d'un permanent assimilé n'a que les caractéristiques de ces versos combinés, et son coût converti de mana est 0.

* Un joueur devant nommer une carte peut nommer les versos combinés, et chaque joueur a le droit de connaître les caractéristiques de ces versos combinés à tout moment.

* Si un effet déplace un permanent assimilé vers une nouvelle zone et qu'il affecte ensuite « cette carte », il affecte les deux cartes.

Les règles officielles des cartes avec l'assimilation sont les suivantes :

701.34. Assimilation

701.34a L'assimilation est une action mot-clé qui apparaît sur une capacité de l'une des cartes d'une paire avec l'assimilation (voir règle 712, « Cartes avec l'assimilation »). Pour assimiler les deux cartes d'une paire avec l'assimilation, mettez-les sur le champ de bataille avec leurs côtés verso visibles et combinés. Le permanent qui en résulte est un objet unique représenté par deux cartes.

701.34b Seules deux cartes appartenant à la même paire avec l'assimilation peuvent être assimilées. Les jetons, les cartes qui n'ont pas l'assimilation ou les cartes avec l'assimilation qui ne forment pas une paire avec l'assimilation ne peuvent pas être assimilées.

701.34c Si un effet instruit un joueur d'assimiler des cartes qui ne peuvent pas être assimilées, elles restent dans leur zone actuelle.

Exemple : un joueur possède et contrôle les Charognards de minuit et un jeton qui est une copie des Rats du graf. Au début du combat, les deux sont exilés mais ne peuvent pas être assimilés. Les Charognards de minuit restent exilés.

712. Cartes avec l'assimilation

712.1. Une carte avec l'assimilation a une face de carte **Magic** d'un côté et la moitié d'une carte **Magic** géante de l'autre. Elle n'a pas de verso de carte **Magic**.

712.1a Il y a trois paires de cartes avec l'assimilation spécifiques. Chaque paire avec l'assimilation est constituée de deux cartes spécifiques dont les versos se combinent pour former un recto de carte Magic géante : les Charognards de minuit et les Rats du graf s'assimilent pour former l'Hôte bruyant ; la Garnison de Hanweir et les Remparts de Hanweir s'assimilent pour former Hanweir, le comté grouillant ; et Bruna, la lumière pâissante et Gisela, la lame brisée s'assimilent pour former Brisela, voix des cauchemars.

712.1b Une carte avec l'assimilation n'est pas une carte recto-verso. Elle ne peut pas se transformer ni arriver sur le champ de bataille transformée (voir règle 711, « Cartes recto-verso »).

712.2. Une carte de chaque paire avec l'assimilation a une capacité qui exile cet objet et son homologue, et les assimile. Pour assimiler les deux cartes d'une paire avec l'assimilation, mettez-les sur le champ de bataille avec leurs versos visibles et combinés (voir règle 701.34, « Assimilation »). Le permanent qui en résulte est un objet unique représenté par deux cartes.

712.3. Le recto de chaque carte avec l'assimilation et la face combinée formée par une paire avec l'assimilation ont chacune leurs propres caractéristiques.

712.3a Tant qu'une carte avec l'assimilation se trouve en dehors de la partie, dans une zone autre que sur le champ de bataille, ou sur le champ de bataille avec son recto visible, elle n'a que les caractéristiques de son recto.

712.3b Tant que les deux cartes d'une paire avec l'assimilation sont sur le champ de bataille en tant que permanent assimilé, l'objet représenté par ces cartes a uniquement les caractéristiques de leurs versos combinés, mais son coût converti de mana est la somme des coûts convertis de mana de leurs rectos. Si un permanent copie un permanent assimilé, le coût converti de mana de la copie est 0 (voir règle 202.3c).

712.3c Toute chose qui nécessite des informations sur une carte avec l'assimilation voit uniquement les informations présentes sur la face qui est actuellement visible.

Exemple : un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de l'Hôte bruyant (les versos combinés d'une paire avec l'assimilation). Il a les caractéristiques de l'Hôte bruyant, même si l'objet qu'il devient est représenté par une seule carte.

712.4. Si un permanent assimilé quitte le champ de bataille, un seul permanent quitte le champ de bataille et deux cartes sont mises dans la zone appropriée.

Exemple : l'Hôte bruyant, un permanent assimilé, meurt. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'une créature meurt » se déclenche une fois. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'une carte est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne » se déclenche deux fois.

712.4a Si un permanent assimilé est mis dans le cimetière ou la bibliothèque de son propriétaire, ce joueur peut disposer les deux cartes qui le représentaient dans n'importe quel ordre. S'il est mis dans la bibliothèque de son propriétaire, ce joueur ne révèle pas l'ordre.

712.4b Si un joueur exile un permanent assimilé, il détermine l'ordre de durée d'effet relatif des deux cartes à ce moment-là. C'est une exception au processus décrit dans la règle 613.6j.

Exemple : le Répliquant est une carte avec les capacités « Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. » et « Tant que la carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme. » Au moment où la première capacité du Répliquant exile l'Hôte bruyant, un permanent assimilé, le contrôleur du Répliquant choisit quelle est la dernière carte de créature exilée par le Répliquant : les Charognards de minuit ou les Rats du graf.

712.4c Si un effet peut trouver le nouvel objet qu'un permanent assimilé devient au moment où il quitte le champ de bataille, il trouve les deux cartes (voir règle 400.7). Si cet effet implique que des actions affectent ces cartes, ces actions affectent chacune de ces cartes.

Exemple : le Décès trompeur est une aura avec la capacité « Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. » Un Hôte bruyant enchanté par le Décès trompeur meurt. La capacité déclenchée renvoie à la fois les Charognards de minuit et les Rats du graf sur le champ de bataille.

Exemple : le Parcours fantasmagorique est un éphémère qui dit « Exilez la créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle. » Un joueur lance le Parcours fantasmagorique ciblant l'Hôte bruyant, un permanent assimilé. L'Hôte bruyant est exilé. Au début de la prochaine étape de fin, les Charognards de minuit et les Rats du graf sont tous deux renvoyés sur le champ de bataille, avec chacun un marqueur +1/+1 sur eux.

712.4d Si un permanent assimilé se déplace dans une autre zone, les deux cartes se déplacent vers cette zone. Si plusieurs effets de remplacement devaient s'appliquer au changement de zone, en appliquer un à

l'une des deux cartes affecte les deux cartes. Si le permanent assimilé est un commandant, il peut échapper à cette règle (voir règle 903.9a).

Exemple : la Ligne ley du vide est un enchantement qui dit, entre autres, « Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place. ». La Roue du soleil et de la lune est une aura avec « Enchanter : joueur » et la capacité « Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place. » Si le contrôleur de l'Hôte bruyant est affecté par les effets de ces deux cartes, ce joueur choisit un effet à appliquer à l'événement, et les Charognards de minuit et les Rats du graf sont tous deux déplacés dans la zone appropriée.

712.5. Les joueurs qui sont autorisés à regarder une carte avec l'assimilation peuvent aussi regarder la moitié des versos combinés. Les joueurs peuvent accéder à tout moment au texte Oracle pour voir l'autre membre de la paire avec l'assimilation ainsi que la face combinée (voir règle 108.1).

712.6. Dans le deck d'un joueur, les cartes avec l'assimilation peuvent être représentées par des cartes Liste (voir règle 713, « Cartes Liste »).

712.8. Si une carte avec l'assimilation est lancée comme un sort, elle est mise sur la pile avec son recto visible (voir règle 601, « Lancer des sorts »).

712.9. Une carte avec l'assimilation arrive sur le champ de bataille avec son recto visible à moins qu'elle ne soit assimilée avec son homologue.

712.10. Si un effet permet à un joueur de lancer une carte avec l'assimilation comme un sort face cachée, ou si une carte avec l'assimilation arrive sur le champ de bataille face cachée, elle aura les caractéristiques qui lui sont conférées par la règle ou l'effet qui fait qu'elle est face cachée. Pour qu'une telle carte reste cachée, il faut utiliser une carte Liste face cachée ou des protège-cartes opaques (voir règle 707, « Sorts et permanents face cachée »).

712.11. Les cartes avec l'assimilation sur le champ de bataille et les permanents assimilés ne peuvent pas être retournés face cachée. Si un sort ou une capacité tente de retourner face cachée un tel permanent, rien ne se passe.

712.12. Si un effet instruit un joueur de nommer une carte, ce joueur peut nommer le recto d'une carte avec l'assimilation ou les versos combinés d'une paire avec l'assimilation.

Nouvelle mécanique de jeu : Émergence

La mécanique d'émergence vous permet d'invoquer vos abominations eldrazi à moindre coût en vous permettant de les faire surgir de vos créatures les moins puissantes.

Ancêtre fielleux des profondeurs

{8}

Créature : eldrazi et pieuvre

5/6

Flash

Émergence {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins le coût converti de mana de cette créature.)

Quand vous lancez l'Ancêtre fielleux des profondeurs, engagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

Les règles officielles de l'émergence sont les suivantes :

702.118. Émergence

702.118a L'émergence représente deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que le sort qui l'a est sur la pile. « Émergence [coût] » signifie « Vous pouvez lancer ce sort en payant [coût] et en sacrifiant une créature à la place de payer son coût de mana » et « Si vous choisissez de payer le coût d'émergence de ce sort, son coût total est réduit d'une quantité de mana générique égale au coût converti de mana de la créature sacrifiée. » Payer le coût d'émergence d'une carte suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f–h.

702.118b Vous choisissez quelle créature sacrifier au moment où vous choisissez de payer le coût d'émergence d'un sort (voir règle 601.2b), et vous sacrifiez cette créature au moment où vous payez le coût total (voir règle 601.2h).

* Chaque carte avec l'émergence est incolore et a un coût d'émergence qui inclut au moins une couleur de mana. Ces cartes restent incolores même si vous payez leur coût d'émergence.

* Le coût converti de mana d'une créature est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte (à moins que cette créature ne soit le verso d'une carte recto-verso, ne soit un permanent assimilé ou ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Si le coût de mana inclut {X}, X est considéré être 0. Si c'est une carte à une seule face sans symboles de mana dans son coin supérieur droit (par exemple, parce que c'est un terrain animé), son coût converti de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) qui ont été payés au moment où la créature a été lancée.

* Les composants de mana coloré des coûts d'émergence ne peuvent pas être réduits de cette manière.

* Vous pouvez sacrifier une créature avec un coût converti de mana de 0, comme un jeton de créature qui n'est pas une copie d'un autre permanent, pour lancer un sort pour son coût d'émergence. Vous devez simplement payer la totalité du coût d'émergence sans réduction.

* Vous pouvez sacrifier une créature avec un coût converti de mana supérieur ou égal au coût d'émergence. Si vous faites ainsi, vous n'aurez qu'à payer le composant de mana coloré du coût d'émergence.

* Si vous sacrifiez une créature avec {X} dans son coût de mana, ce X est considéré être 0.

* Le coût converti de mana du verso d'une carte recto-verso est le coût converti de mana de son recto. Le coût converti de mana d'un permanent assimilé est la somme des coûts convertis de mana de ses rectos. Une créature qui est une copie de l'un d'eux a un coût converti de mana de 0.

* Le coût converti de mana d'un sort de créature avec l'émergence n'est pas affecté par le fait que son coût d'émergence soit payé ou non. Par exemple, si vous lancez l'Ancêtre fielleux des profondeurs pour son coût d'émergence et sacrifiez une créature dont le coût converti de mana est 3, le coût converti de mana de l'Ancêtre fielleux des profondeurs reste 8.

* La créature choisie pour être sacrifiée reste sur le champ de bataille pendant tout le temps où vous activez des capacités de mana. Ses capacités peuvent affecter le coût du sort, être activées pour générer du mana, etc. Cependant, si elle a une capacité qui se déclenche quand un sort est lancé, elle aura été sacrifiée avant que cette capacité ne puisse se déclencher.

* Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'émergence, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.

Nouvelle mécanique de jeu : Intensification

Les sorts modaux avec la capacité d'intensification vous offrent encore plus de possibilités pour défendre Innistrad contre les horreurs surnaturelles.

Défiance collective

{1}{R}{R}

Rituel

Intensification {1} (*Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.*)

Choisissez l'un ou plus —

- Le joueur ciblé se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.
- La Défiance collective inflige 4 blessures à une créature ciblée.
- La Défiance collective inflige 3 blessures à un adversaire ciblé.

Les règles officielles de l'intensification sont les suivantes :

702.119. Intensification

702.119a L'intensification est une capacité statique des sorts modaux (voir règle 700.2) qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile. « Intensification [coût] » signifie « Pour chaque mode que vous choisissez pour ce sort après le premier, vous payez [coût] supplémentaire ». Utiliser la capacité d'intensification suit les règles de choix des modes et de paiement des coûts supplémentaires dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.119b Si plus d'un mode est choisi, suivez le texte de chacun d'eux dans l'ordre écrit sur la carte au moment où le sort se résout.

* Vous choisissez tous les modes en une seule fois. Vous ne pouvez pas attendre d'effectuer les actions d'un mode puis décider d'en choisir d'autres.

* Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois un même mode.

* Si deux des modes choisis ciblent une créature, vous pouvez choisir la même créature pour cible de chaque mode, ou choisir des créatures différentes. C'est vrai aussi si les modes choisis ciblent un joueur (ou adversaire).

* Si une cible d'un sort avec l'intensification devient illégale, les autres seront toujours affectées. Si toutes les cibles deviennent illégales, le sort est contrecarré.

* Les effets qui réduisent le coût des sorts réduisent le coût total, y compris tout coût d'intensification ajouté.

* Si un effet vous permet de lancer un sort qui a l'intensification sans payer son coût de mana, vous pouvez payer des coûts d'intensification pour ce sort.

* Les coûts supplémentaires n'affectent pas le coût converti de mana d'un sort. Par exemple, le coût converti de mana de la Défiance collective est 3, quel que soit le nombre de modes choisis.

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

À l'instar des extensions précédentes, de nombreuses cartes d'eldrazi de l'extension *La lune hermétique* ont des capacités qui se déclenchent quand elles sont lancées.

Gryff misérable

{7}

Créature : eldrazi et hippogriffe

3/4

Émergence {5}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins le coût converti de mana de cette créature.*)

Quand vous lancez le Gryff misérable, piochez une carte.

Vol

* Une capacité déclenchée « Quand vous lancez » se résout avant le sort d'origine.

* Une capacité déclenchée « Quand vous lancez » se résout même si le sort d'origine est contrecarré, et le sort d'origine se résout même si la capacité déclenchée est contrecarrée.

Retour de thèmes et de mécanique de jeu de l'extension *Ténèbres sur Innistrad*

L'extension *La lune hermétique* contient un certain nombre de mécaniques de jeu déjà présentes dans l'extension *Ténèbres sur Innistrad*. Pour plus d'informations sur les cartes recto-verso, les cartes Liste, le délire, la folie et la furtivité, consultez les Notes de publications *Ténèbres sur Innistrad*.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abandonner toute raison

{2} {R}

Ephémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Folie {1} {R} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour lui faire gagner +2/+0.

Abolir

{1} {U}

Ephémère

Renvoyez le sort ciblé ou la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

* Abolir peut renvoyer dans la main de leur propriétaire les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés. Ils ne se résolvent pas.

* Un sort qui est une copie cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état après avoir été renvoyé dans la main de son propriétaire. Il ne peut pas être lancé et ne compte jamais comme « carte » dans la main de ce joueur.

Académie de Néphalie

Terrain

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser d'une carte, vous pouvez révéler cette carte et la mettre au-dessus de votre bibliothèque à la place de la mettre autre part.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

* Dans une partie de **Magic**, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière de ce joueur depuis sa bibliothèque ne font pas que ces cartes sont défaussées.

* Quand vous appliquez l'effet de l'Académie de Néphalie, la carte a quand même été défaussée. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.

* Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous oblige à faire un choix et que vous choisissez de vous défausser d'une carte, la capacité de l'Académie de Néphalie s'applique.

* Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, vous choisirez si vous l'exilez ou si vous la mettez au-dessus de votre bibliothèque. Si vous la mettez au-dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas la lancer en utilisant la folie.

Alliance bénie

{1}{W}

Ephémère

Intensification {2} (*Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.*)

Choisissez l'un ou plus —

- Le joueur ciblé gagne 4 points de vie.
- Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées.
- L'adversaire ciblé sacrifie une créature attaquante.

* L'adversaire ciblé choisit laquelle de ses créatures attaquantes sacrifier, pas vous.

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

Alliance sauvage

{2}{R}

Ephémère

Intensification {1} (*Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.*)

Choisissez l'un ou plus —

- Les créatures que le joueur ciblé contrôle acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
- L'Alliance sauvage inflige 2 blessures à la créature ciblée.
- L'Alliance sauvage inflige 1 blessure à chaque créature que l'adversaire ciblé contrôle.

* Quand vous déterminez le nombre de blessures qu'une créature avec le piétinement peut attribuer au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque, prenez en compte les blessures qui ont déjà été infligées aux créatures bloqueuses. Par exemple, une créature 4/4 avec le piétinement bloquée par une créature 4/4 avec 2 blessures marquées sur elle peut attribuer 2 blessures à cette créature et 2 blessures au joueur défenseur.

* Si vous choisissez les deuxième et troisième modes, et que la créature ciblée est contrôlée par l'adversaire ciblé, cette créature subit 2 blessures plus 1, pour un total de 3 blessures. Une capacité qui se déclenche à chaque fois que cette créature subit des blessures se déclenche deux fois.

Alphas rassemblés

{5}{R}

Créature : loup

5/5

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

* La capacité déclenchée se déclenche une fois pour chaque créature qui bloque ou est bloquée par les Alphas rassemblés. La capacité se résout et inflige des blessures à cette créature avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si ces blessures détruisent toutes les créatures bloquant les Alphas rassemblés, les Alphas rassemblés ne deviennent pas non-bloqués.

* La capacité déclenchée inflige des blessures au contrôleur de la créature même si la créature ne subit pas de blessures, par exemple parce qu'elle a quitté le champ de bataille ou parce que les blessures ont été prévenues.

Anathème de Gavonie

{3}{B}

Créature : zombie

2/4

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Anathème de Gavonie.

* Si l'Anathème de Gavonie et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'ils attaquaient ou bloquaient tous les deux), l'Anathème de Gavonie ne sera pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résoudra. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui.

Arbre de la perdition

{3} {B}

Créature : plante

0/13

Défenseur

{T} : Échange le total de points de vie de l'adversaire ciblé contre l'endurance de l'Arbre de la perdition.

* Si l'Arbre de la perdition n'est pas sur le champ de bataille quand la capacité se résout, l'échange ne peut pas se faire et la capacité n'a aucun effet. Notamment, activer la capacité et faire gagner -13/-13 à l'Arbre de la perdition en réponse ne fait pas perdre la partie à votre adversaire.

* Quand la capacité se résout, l'endurance de l'Arbre de la perdition devient égale à l'ancien total de points de vie de l'adversaire ciblé et ce joueur gagne ou perd la quantité de points de vie requise pour que son total de points de vie soit égal à l'ancienne endurance de l'Arbre de la perdition. D'autres effets qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

* Tout effet modifiant l'endurance, marqueur, aura ou équipement s'applique après que son endurance est définie à l'ancien total de points de vie du joueur. Par exemple, si l'Arbre de la perdition est équipé du Bâton de cultiste (ce qui en fait un 2/15) et que le total de points de vie du joueur est 7, après l'échange l'Arbre de la perdition sera une créature 2/9 (son endurance est devenue 7, puis a été modifiée par le Bâton de cultiste) et le total de points de vie du joueur sera 15.

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

* Quand vous activez la dernière capacité de l'Asile de la Chaîne de Geier, chaque joueur pioche d'abord une carte. Puis celui dont c'est le tour choisit une carte de sa main et la met à part sans la révéler ; et en suivant l'ordre du tour, chaque autre joueur fait de même. Les cartes mises à part sont ensuite toutes défaussées simultanément.

* Si plusieurs joueurs se défaussent d'une carte avec la folie simultanément, le joueur dont c'est le tour met sa capacité de folie sur la pile en premier, puis chaque autre joueur fait de même dans l'ordre du tour. La dernière mise sur la pile se résout en premier, et un sort lancé de cette manière se résout avant que la capacité de folie suivante se résolve.

Avaleurs insatiables

{2} {R} {R}

Créature : vampire et berserker

5/3

Les Avaleurs insatiables attaquent à chaque combat si possible.

Folie {3} {R} (*Si vous vous défaissez de cette carte, défaissez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

* Si les Avaleurs insatiables n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début du tour, qu'ils sont engagés, ou qu'ils sont affectés par un sort ou une capacité indiquant qu'ils ne peuvent pas attaquer, alors ils n'attaquent pas. S'il y a un

coût associé à leur attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, ils ne sont pas forcés d'attaquer dans ce cas non plus.

Banquet stensien

{2}{R}

Rituel

Le Banquet stensien inflige à l'adversaire ciblé un nombre de blessures égal au nombre de vampires que vous contrôlez.

Piochez une carte.

* Vous pouvez lancer le Banquet stensien ciblant un adversaire même si vous ne contrôlez aucun vampire. Vous piocherez toujours une carte.

* Le nombre de vampires que vous contrôlez est compté uniquement quand le Banquet stensien se résout.

Béhémoth du cimetière marin

{9}

Créature : eldrazi et crabe

5/7

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

Émergence {7}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins le coût converti de mana de cette créature.*)

Le Béhémoth du cimetière marin a la défense talismanique pendant le tour où il est arrivé sur le champ de bataille.

* Il n'y a aucun moment où le Béhémoth du cimetière marin n'a pas la défense talismanique pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille. La première occasion pour un adversaire de le cibler est pendant l'étape d'entretien du prochain tour.

Bombardement galvanique

{R}

Éphémère

Le Bombardement galvanique inflige X blessures à une créature ciblée, X étant 2 plus le nombre de cartes appelées Bombardement galvanique dans votre cimetière.

* Comme le Bombardement galvanique est toujours sur la pile quand vous déterminez la valeur de X, il n'est pas dans votre cimetière et n'est pas compté pour la valeur de X.

Bruna, la lumière pâissante

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

5/7

Quand vous lancez Bruna, la lumière pâissante, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Ange ou Humain ciblée depuis votre cimetière.

Vol, vigilance

(*Assimiler avec Gisela, la lame brisée.*)

////

Gisela, la lame brisée

{2}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

4/3

Vol, initiative, lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous possédez et contrôlez à la fois Gisela, la lame brisée et une créature appelée Bruna, la lumière pâissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

////

Brisela, voix des cauchemars

Créature légendaire : eldrazi et ange

9/10

Vol, initiative, vigilance, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

* Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d'un sort (comme ceux d'intensification et d'émergence) n'affectent pas le coût converti de mana d'un sort. Ils ne modifient donc pas le fait que la dernière capacité de Brisela empêche ce sort d'être lancé.

* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer si le coût converti de mana du sort est inférieur ou égal à 3. Par exemple, votre adversaire pourrait lancer la Combustion du dedans (un sort avec un coût de mana {X}{R}) avec X égal à 3, mais pas avec X égal à 2.

* Dans une partie de Commander, votre commandant peut être Bruna, la lumière pâissante ou Gisela, la lame brisée, et l'autre peut être dans votre deck. Si elles sont assimilées en Brisela, voix des cauchemars, Brisela sera aussi votre commandant, mais si elle quitte le champ de bataille, seule la carte choisie comme commandant au début de la partie peut être mise dans la zone de commandement.

Campagne de vengeance

{3}{W}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* Si une créature attaque un planeswalker, le joueur défenseur est le joueur qui contrôle ce planeswalker.

* Dans une partie multijoueurs, chaque occurrence de la capacité affecte uniquement un joueur défenseur. Par exemple, si vous attaquez le joueur A avec deux créatures et le joueur B avec deux créatures, chacun de ces joueurs perd 2 points de vie, et non pas 4.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée de la Campagne de vengeance fait perdre 1 point de vie à un joueur défenseur de votre choix. L'équipe ne perd pas 2 points de vie.

Cavalier solitaire

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

1/1

Initiative, lien de vie

Au début de l'étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, transformez le Cavalier solitaire.

////

La chose chevauchante

Créature : eldrazi et horreur

4/4

Initiative, piétinement, lien de vie

* La dernière capacité du Cavalier solitaire se déclenche même si celui-ci n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

* La capacité du Cavalier solitaire vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, pas votre total de points de vie comparé à ce qu'il était quand le tour a commencé. Par exemple, si vous avez gagné 4 points de vie puis en avez perdu 7, la capacité se déclenche.

* Vous devez avoir gagné des points de vie avant le début de votre étape de fin. La dernière capacité du Cavalier solitaire ne se déclenche pas si vous n'en avez pas gagné, et ce même si une capacité se déclenchant au même moment vous fait gagner des points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les événements qui font gagner des points de vie à un joueur affectent chaque joueur séparément, même si le résultat affecte le total de points de vie de l'équipe. Par exemple, si les créatures avec le lien de vie de votre équipier infligent 5 blessures, c'est votre équipier qui a gagné des points de vie et non pas vous, la dernière capacité du Cavalier solitaire ne se déclenche pas.

Cerf de Somberwald

{3}{G}{G}

Créature : élan

4/3

Quand le Cerf de Somberwald arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Vous choisissez la cible de la 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 est une cible illégale quand la capacité du Cerf de Somberwald essaie de se résoudre, la capacité est contrecarrée. Si le Cerf de Somberwald n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Charognards de minuit

{4}{B}

Créature : humain et gredin

3/3

Quand les Charognards de minuit arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 depuis votre cimetière dans votre main.

(Assimiler avec les Rats du graf.)

////

Rats du graf

{1}{B}

Créature : rat

2/1

Au début du combat pendant votre tour, si vous possédez et contrôlez à la fois les Rats du graf et une créature appelée Charognards de minuit, exilez-les, puis assimilez-les en Hôte bruyant.

////

Hôte bruyant

Créature : eldrazi et horreur

5/6

Célérité

Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

Quand l'Hôte bruyant arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

* Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* La série de créatures affectées par la capacité déclenchée de l'Hôte bruyant est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0 ou n'acquièrent pas la menace.

Chasseur chassé

{G}

Rituel

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

* Si l'une ou les deux cibles sont illégales quand Chasseur chassé essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures.

Colère de Nahiri

{2}{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Colère de Nahiri, défaussez-vous de X cartes.

Ciblez jusqu'à X créatures et/ou planeswalkers. La Colère de Nahiri inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana total des cartes défaussées à chacun d'eux.

* La Colère de Nahiri ajoute les coûts convertis de mana des cartes défaussées quelle que soit la zone dans laquelle elles ont été mises après avoir été défaussées, et ce même si elles n'ont pas été mises dans un cimetière (à cause de la folie par exemple) ou qu'elles ne sont plus dans cette zone.

* Les blessures ne sont pas divisées. La Colère de Nahiri inflige autant de blessures à chaque cible.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature ou le même planeswalker plusieurs fois pour lui infliger plus de blessures.

* Si vous vous défaussez d'une carte avec {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* Si vous lancez la Colère de Nahiri sans payer son coût de mana, vous choisissez quand même une valeur pour X et vous vous défaussez de X cartes.

* Si vous copiez la Colère de Nahiri, la copie a le même nombre de cibles et inflige le même nombre de blessures que le sort d'origine.

Condamnée de Stromkirk

{B}{B}

Créature : vampire et horreur

2/2

Défaussez-vous d'une carte : Les vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

* Si vous vous défaussez d'une carte de vampire avec la folie et que vous la lancez, elle arrivera sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité de la Condamnée de Stromkirk.

* La série de créatures affectées par la capacité de la Condamnée de Stromkirk est déterminée au moment où la capacité se résout. Les vampires que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

Conduit des tempêtes

{2}{R}

Créature : loup-garou et horreur

2/3

À chaque fois que le Conduit des tempêtes attaque, ajoutez {R} à votre réserve au début de votre prochaine phase principale ce tour-ci.

{3}{R}{R} : Transformez le Conduit des tempêtes.

////

Conduit d'Emrakul

Créature : eldrazi et loup-garou

5/4

À chaque fois que le Conduit d'Emrakul attaque, ajoutez {C}{C} à votre réserve au début de votre prochaine phase principale ce tour-ci.

* Vous ajouterez le mana à votre réserve au début de la prochaine phase principale que le Conduit des tempêtes ou le Conduit d'Emrakul soit encore sur le champ de bataille ou non.

* Si le Conduit des tempêtes attaque et que vous le transformez en Conduit d'Emrakul plus tard pendant le combat, vous ajouterez {R} à votre réserve de mana, et non pas {C}{C} ou {C}{C}{R}.

Croisé de Markov

{4}{B}

Créature : vampire et chevalier

4/3

Lien de vie

Le Croisé de Markov a la célérité tant que vous contrôlez un autre vampire.

* Si le Croisé de Markov perd la célérité avant l'étape de déclaration des attaquants au tour où il arrive sur le champ de bataille, il ne pourra pas attaquer. Une fois que vous avez attaqué avec le Croisé de Markov, lui faire perdre la célérité ne le retirera pas du combat.

Décimateur des provinces

{10}

Créature : eldrazi et sanglier

7/7

Émergence {6}{G}{G}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins le coût converti de mana de cette créature.*)

Quand vous lancez le Décimateur des provinces, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Piétinement, célérité

* La série de créatures affectées par la capacité déclenchée est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+2 et n'acquièrent pas le piétinement.

* La capacité déclenchée se résout avant que le Décimateur des provinces n'arrive sur le champ de bataille, il ne gagne donc pas +2/+2 grâce à sa propre capacité déclenchée.

Déplacement

{2}{U}

Éphémère

Exilez jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

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

* Chaque créature qui est renvoyée sur le champ de bataille est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Elle n'est pas en combat et n'a pas toute capacité supplémentaire qu'elle pouvait avoir quand elle a été exilée. Tout marqueur sur elle cesse d'exister, les auras qui lui étaient attachées sont mises dans le cimetière de leur propriétaire, et tout équipement devient détaché.

Dépouille hantée

{3} {B}

Créature : zombie

2/2

Quand la Dépouille hantée arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

{1} {B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Dépouille hantée depuis votre cimetière.

* La dernière capacité de la Dépouille hantée peut uniquement être activée tant qu'elle est dans votre cimetière.

Déviaton

{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

* La Déviaton peut cibler un sort qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est un permanent que vous contrôlez.

Diabes impétueux

{2} {R} {R}

Créature : diable

6/1

Piétinement, célérité

Quand les Diabes impétueux attaquent, jusqu'à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle les bloque pendant ce combat si possible.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez les Diabes impétueux.

* Si une créature affectée par la première capacité déclenchée des Diabes impétueux est engagée, ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage de cette 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.

Dilatation de l'esprit

{5} {U} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

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

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

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

* Si vous lancez la carte de cette manière, elle se résout avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité de la Dilatation de l'esprit.

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

* Si vous ne lancez pas la carte, par exemple parce que vous choisissez de ne pas le faire ou parce que c'est une carte de terrain, elle reste exilée.

Disposition impitoyable

{4} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Disposition impitoyable, défaussez-vous d'une carte et sacrifiez une créature.

Deux créatures ciblées gagnent chacune -13/-13 jusqu'à la fin du tour.

* Se défausser d'une carte et sacrifier une créature font partie du coût de la Disposition impitoyable. Vous ne pouvez pas vous défausser de plus de cartes ou sacrifier plus de créatures pour cibler plus de créatures, et vous ne pouvez pas lancer la Disposition impitoyable du tout si vous n'avez pas d'autres cartes en main ou si vous ne contrôlez pas de créatures.

* Il n'y a aucun moyen de vous défausser d'une carte de créature avec la folie, de la lancer puis de la sacrifier pour payer les deux coûts supplémentaires de la Disposition impitoyable.

* Une fois que vous commencez à lancer la Disposition impitoyable, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, Les adversaires ne peuvent tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.

* Vous devez cibler exactement deux créatures pour lancer la Disposition impitoyable. Cependant, l'une des cibles peut être la créature que vous avez l'intention de sacrifier pour payer le coût de la Disposition impitoyable.

* Si une créature ciblée devient une cible illégale, l'autre gagne toujours -13/-13 jusqu'à la fin du tour.

* Vous ne pouvez pas cibler une créature deux fois pour lui faire gagner -26/-26.

Dragon aux ailes-miroir

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/5

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

* Les copies sont uniquement créées ciblant des créatures que le contrôleur de ce sort contrôle. Les copies ne sont pas créées pour toutes les créatures du champ de bataille, et les créatures affectées peuvent être contrôlées par un joueur différent du contrôleur du Dragon aux ailes-miroir. Notamment, si vous lancez l'Homicide ciblant le Dragon aux ailes-miroir de votre adversaire, vos créatures gagneront chacune un Homicide, pas celles de votre adversaire.

* La capacité se déclenche à chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir et aucun autre objet ou joueur.

* Si un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles et que le Dragon aux ailes-miroir est choisi comme cible de chaque occurrence, la capacité du Dragon aux ailes-miroir se déclenche. De la même manière, chacune des copies ne ciblera qu'une seule des autres créatures du joueur.

* Toute créature que le joueur contrôle qui ne pouvait pas être ciblée par le sort d'origine (à cause du linceul, de capacités de protection, de restrictions de cible ou toute autre raison) est ignorée par la capacité du Dragon aux ailes-miroir. Si le sort a plusieurs cibles, une créature donnée doit être une cible légale pour toutes, sinon la copie ne sera pas créée pour cette créature.

* Le joueur qui a lancé le sort d'origine contrôle toutes les copies. Ce joueur choisit l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d'origine sera mis sur la pile sous ces copies et il se résoudra en dernier.

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

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

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

* Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Écurage de laboratoire

{4} {U} {U}

Ephémère

Délire — L'Écurage de laboratoire coûte {2} de moins à lancer s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Piochez trois cartes.

* Si un effet vous permet de lancer l'Écurage de laboratoire depuis votre cimetière, comptez le nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière après avoir déplacé l'Écurage de laboratoire de votre cimetière sur la pile. Si l'effet de délire ne s'applique plus, il coûte {4} {U} {U} à lancer.

Effort collectif

{1} {W} {W}

Rituel

Intensification — Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (*Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.*)

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.
- Détruisez l'enchantement ciblé.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que le joueur ciblé contrôle.

* Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour payer le coût d'intensification, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour.

* Si vous choisissez les premier et troisième modes, et que détruire la créature met fin à un effet « exiler jusqu'à » (comme celui des Inquisiteurs lunaires), la créature est renvoyée sur le champ de bataille avant que vous ne mettiez des marqueurs +1/+1 sur les créatures. C'est vrai aussi si vous choisissez les deuxième et troisième modes, et que détruire l'enchantement met fin à un tel effet.

Élite de Liliana

{2} {B}

Créature : zombie

1/1

L'Élite de Liliana gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

* La capacité s'applique uniquement pendant que l'Élite de Liliana est sur le champ de bataille.

Émissaire infâme

{2} {G}

Créature : humain et horreur

1/1

Quand l'Émissaire infâme arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Quand vous sacrifiez l'Émissaire infâme en lançant un sort avec l'émergence, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

* La dernière capacité de l'Émissaire infâme se déclenche s'il est sacrifié pour n'importe quelle raison pendant que vous lancez un sort avec l'émergence, que vous lanciez ce sort pour son coût d'émergence ou non. Par exemple, si vous le sacrifiez pour activer la capacité de l'Autel d'Ashnod pendant que vous lancez le Décimateur des provinces pour {10}, sa capacité se déclenchera.

Emrakul, la Fin promise

{13}

Créature légendaire : eldrazi

13/13

Emrakul, la Fin promise coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez Emrakul, vous acquérez le contrôle de l'adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.

Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

* Les types de cartes pouvant apparaître dans votre cimetière sont : artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte qui apparaît sur certaines cartes anciennes). Les super-types (comme légendaire et de base) et les sous-types (comme humain et équipement) ne sont pas comptés. La réduction maximum que sa propre capacité peut fournir à Emrakul est {8}.

* La Protection contre les éphémères signifie qu'Emrakul ne peut pas être la cible de sorts d'éphémère ou de capacités activées ou déclenchées de cartes d'éphémère, et que les blessures qui devraient lui être infligées par des sorts ou des cartes d'éphémère sont prévenues. Les sorts d'éphémère peuvent toujours l'affecter d'autres manières ; par exemple, elle peut quand même recevoir le bonus de la Grâce empruntée.

* Les capacités de protection ne s'appliquent que pendant que l'objet avec la capacité est sur le champ de bataille. Notamment, Emrakul peut être la cible d'un sort qui la cible tant qu'elle est sur la pile, comme la Circonvolution.

* Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous pouvez voir toutes les cartes que ce joueur peut voir dans le jeu. Ceci inclut les cartes de la main de ce joueur, les cartes face cachée qu'il contrôle, et toutes les cartes de sa bibliothèque qu'il peut regarder.

* Contrôler un joueur ne vous permet pas de regarder la réserve de ce joueur. Si un effet invite ce joueur à choisir une carte en dehors de la partie, vous ne pouvez pas faire que ce joueur choisisse une carte. C'est une modification de l'ancienne règle.

* Le joueur que vous contrôlez est toujours le joueur actif pendant ce tour.

* Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous continuez aussi de faire vos propres choix et de prendre vos propres décisions.

* Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.

* Vous ne pouvez pas faire que le joueur affecté concède la victoire. Ce joueur peut choisir de concéder la victoire à tout moment, même pendant que vous le contrôlez.

* Vous ne pouvez ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux -- vous ne pouvez rien faire que ce joueur ne pourrait normalement faire. Vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions arbitraires pour ce joueur qui ne sont pas exigées par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, etc... Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur affecté devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres mots, si le joueur affecté ne devait pas prendre une décision, vous ne pouvez pas non plus prendre cette décision à sa place.

* Vous ne pouvez pas non plus faire de choix ou prendre des décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).

* Vous pouvez uniquement utiliser les ressources du joueur affecté (les cartes, le mana, etc) pour payer les coûts pour ce joueur. Vous ne pouvez pas utiliser les vôtres. De même, vous pouvez utiliser les ressources du joueur affecté uniquement pour payer les coûts de ce joueur. Vous ne pouvez pas les dépenser pour vos propres coûts.

* Vous ne contrôlez que le joueur. Vous ne contrôlez aucun de ses permanents, sorts ou capacités.

* Si le joueur ciblé passe son prochain tour, vous contrôlerez le tour suivant que joue le joueur affecté, et le tour supplémentaire que ce joueur joue sera après ce tour.

* En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne. Si plusieurs joueurs ont lancé Emrakul et ciblé le même joueur, l'effet de chaque capacité crée un tour supplémentaire.

* Si le joueur ciblé perd la partie pendant que vous contrôlez son tour dans une partie multijoueurs, aucun tour supplémentaire n'est créé.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, acquérir le contrôle d'un joueur vous fait acquérir le contrôle de chaque joueur de l'équipe.

Engloutir

{2}{U}

Rituel

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale avant qu'Engloutir ne se résolve, vous ne piochez pas de carte.

Entraveuse de fielleux

{3}{W}

Créature : humain et soldat

3/2

À chaque fois que l'Entraveuse de fielleux attaque, engagez une créature ciblée qu'un joueur défenseur contrôle.

* Dans une partie multijoueurs, la capacité déclenchée de l'Entraveuse de fielleux peut uniquement cibler une créature contrôlée par le joueur qu'elle attaque (ou par le contrôleur du planeswalker qu'elle attaque).

Épouvantail à geists

{4}

Créature-artefact : épouvantail

4/4

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de plus à lancer.

* La capacité de l'Épouvantail à geists s'applique aux sorts de créature même si vous les lancez pour un coût alternatif, comme celui de l'émergence. Si vous lancez un sort de créature sans payer son coût de mana, vous devrez quand même payer {1}.

* Les capacités qui réduisent le coût d'un sort s'appliquent après celles qui l'augmentent. Par exemple, le Fêtard du hourvari coûtera {R}{R} à lancer si vous avez sept cartes d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière pendant que vous contrôlez l'Épouvantail à geists.

Esprit dévoué

{1}{W}

Créature : esprit et clerc

2/1

Vol

Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

* La série de créatures affectées par la dernière capacité de l'Esprit dévoué est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas l'indestructible.

Évolution aux ailes suturées

{3}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

3/4

Vol

{2}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, l'Évolution aux ailes suturées depuis votre cimetière.

* La dernière capacité de l'Évolution aux ailes suturées peut uniquement être activée tant qu'elle est dans votre cimetière.

Évolution hermétique

{1}{G}{G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer l'Évolution hermétique, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, X étant 2 plus le coût converti de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. Exilez l'Évolution hermétique.

* Sacrifier une créature fait partie du coût de l'Évolution hermétique. Vous ne pouvez pas sacrifier plus de créatures pour chercher plus de cartes de créature, et vous ne pouvez pas du tout lancer l'Évolution hermétique si vous ne contrôlez pas de créature.

* Une fois que vous commencez à lancer l'Évolution hermétique, aucun joueur ne peut faire d'actions jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.

* Le coût converti de mana d'une créature est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte (à moins que cette créature ne soit le verso d'une carte recto-verso, ne soit une carte assimilée ou ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Si le coût de mana inclut {X}, X est considéré être 0. Si c'est une carte à une seule face sans symboles de mana dans son coin supérieur droit (par exemple, parce que c'est un terrain animé), son coût converti de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) payés quand la créature a été lancée.

* Un jeton qui n'est pas une copie d'un autre permanent a un coût converti de mana de 0. Un jeton qui est une copie d'un autre permanent, ou une créature qui est devenue une copie d'un autre permanent, a le coût converti de mana de ce qu'il copie.

* Le coût converti de mana d'un permanent qui est une carte recto-verso avec son verso visible a le coût converti de mana de son recto. Le coût converti de mana d'un permanent assimilé est la somme des coûts convertis de mana de ses rectos. Une créature qui est une copie de l'un d'eux a un coût converti de mana de 0.

* Si une carte d'une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0. Si vous trouvez une telle carte de cette manière, vous n'avez pas l'occasion de dépenser du mana pour {X}.

Extirpateur de péché

{2} {W}

Créature : humain et clerc

0/3

Quand l'Extirpateur de péché arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

Délire — Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, transformez l'Extirpateur de péché.

////

Extirpateur de chair

Créature : eldrazi et horreur

3/5

Les eldrazi que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}, {T}, sacrifiez une créature non-Eldrazi : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

* Pendant la résolution de la première capacité de l'Extirpateur de péché, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs permanents pour obtenir plusieurs jetons Eldrazi et Horreur.

Faire l'inventaire

{1} {U}

Rituel

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Faire l'inventaire dans votre cimetière.

* Comme Faire l'inventaire est toujours sur la pile au moment de sa résolution, cette carte de sort n'est pas dans votre cimetière et n'affecte pas le nombre de cartes que vous piochez.

Faveur de la fortune

{3}{U}

Éphémère

L'adversaire ciblé regarde les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

* Vous choisissez quel tas mettre dans votre main et lequel mettre dans votre cimetière. Vous ne pouvez pas regarder le tas face cachée tant qu'il n'a pas été déplacé dans sa nouvelle zone.

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

* Dans une partie multijoueurs, l'adversaire ciblé peut choisir quelles informations partager avec les autres s'il veut des conseils sur la manière de séparer les cartes, mais il n'est pas du tout obligé de partager ces informations.

Fêtard du hourvari

{6}{R}{R}

Créature : diable et horreur

3/4

Le Fêtard du hourvari coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière.

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

* La première capacité du Fêtard du hourvari peut uniquement réduire le mana générique de son coût, pas le mana rouge.

* Si vous n'avez aucune carte en main au moment où la dernière capacité du Fêtard du hourvari se résout, vous piocherez seulement trois cartes.

Flammes envahissantes

{6}{R}

Éphémère

Les Flammes envahissantes infligent 6 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

* Vous annoncez la manière dont les blessures vont être réparties dans le cadre du lancement des Flammes envahissantes. Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.

* Si les Flammes envahissantes ont plusieurs cibles, et que certaines d'entre elles, mais pas toutes, sont illégales quand les Flammes envahissantes tentent de se résoudre, les Flammes envahissantes infligent quand même des blessures aux cibles légales restantes en fonction de la répartition d'origine des blessures. Si toutes les cibles sont illégales, le sort est contrecarré.

Fléau éternel

{3}

Créature : eldrazi et horreur

3/3

Vous pouvez lancer le Fléau éternel depuis l'exil.

Quand le Fléau éternel devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, exilez le Fléau éternel.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales, et payer son coût pour lancer le Fléau éternel depuis l'exil.

* La capacité du Fléau éternel se déclenche que tant qu'il est sur le champ de bataille. Par exemple, lancer la Circonvolution ciblant le Fléau éternel ne provoque pas son déclenchement.

* Vous exilez le Fléau éternel même si le sort ou la capacité qui le cible est contrecarré.

Flot incendiaire

{1} {R}

Rituel

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

* La créature blessée sera exilée si elle devait mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, pas seulement si elle meurt à cause de blessures du Flot incendiaire.

Foi intacte

{3} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

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

La créature enchantée gagne +2/+2.

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

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

* Si un jeton 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 la Foi intacte a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état. Cependant, si la créature que la Foi intacte enchante quitte le champ de bataille, la Foi intacte ne quitte pas le champ de bataille tant que les actions basées sur l'état ne sont pas vérifiées.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Foi intacte 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.

Force lunaire

{2} {U}

Enchantement

Quand un adversaire lance un sort, sacrifiez la Force lunaire et contrecarrez ce sort.

* Vous ne pouvez pas choisir de ne pas sacrifier la Force lunaire.

* Vous sacrifiez la Force lunaire même si le sort a déjà été contrecarré, par exemple par la capacité d'une autre Force lunaire, ou s'il ne peut pas être contrecarré.

* Le sort sera contrecarré même si la Force lunaire ne peut pas être sacrifiée, probablement parce qu'elle a déjà quitté le champ de bataille. Lancer un sort en réponse à la capacité déclenchée de la Force lunaire d'un adversaire est en règle générale une mauvaise idée.

Foudroyeur de sorts

{1}{W}{U}

Créature : esprit

2/3

Flash

Vol

Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4.

Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer si le coût converti de mana du sort est inférieur ou égal à 4.

* Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés peuvent être exilés par la capacité du Foudroyeur de sorts. Ils ne se résolvent pas.

* Si le propriétaire de la carte exilée la lance, le sort n'a aucun lien avec le sort lancé à l'origine par le joueur. Toute décision prise pour le sort d'origine ou les effets affectant le sort d'origine ne sont pas répercutés sur le nouveau.

* Si le joueur lance la carte exilée, il le fait en tant que partie de la résolution de la dernière capacité du Foudroyeur de sorts. Le joueur ne peut pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») ne le sont pas.

* Si un joueur lance une carte « sans payer son coût de mana », il ne peut pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d'urgence. Il peut cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts d'intensification. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.

* Si la carte a {X} dans son coût de mana, le joueur doit choisir 0 pour la valeur de X quand il la lance sans payer son coût de mana.

* Si le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée de départ du champ de bataille se déclenche, se résout et ne fait rien. Ensuite, sa première capacité déclenchée se résout et exile indéfiniment le sort.

Foule du galgengraf

{4}{B}{B}

Créature : zombie

0/0

La Foule du galgengraf arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, retirez un marqueur +1/+1 de la Foule du galgengraf. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* Si la Foule du galgengraf n'est plus sur le champ de bataille ou n'a plus de marqueurs +1/+1 sur elle au moment où la capacité déclenchée se résout, vous ne pouvez pas lui retirer de marqueur et vous n'obtenez pas de jeton Zombie.

* Vous ne pouvez pas retirer plus d'un marqueur +1/+1 de la Foule du galgengraf à la fois pour obtenir plus de jetons Zombie, et vous ne pouvez pas choisir de ne pas retirer de marqueur.

* La capacité déclenchée de la Foule du galgengraf se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Fragment de cryptolithe

{3}

Artefact

Le Fragment de cryptolithe arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Chaque joueur perd 1 point de vie.

Au début de votre entretien, si chaque joueur a 10 points de vie ou moins, transformez le Fragment de cryptolithe.

////

Aurore d'Emrakul

Créature : eldrazi et reflet

1/4

Vol, contact mortel

À chaque fois que l'Aurore d'Emrakul attaque, chaque adversaire perd 3 points de vie.

* La deuxième capacité du Fragment de cryptolithe est une capacité de mana. Les joueurs ne peuvent ni y répondre, ni répondre à la perte de points de vie qu'elle provoque.

* Si un joueur a au moins 11 points de vie au moment où votre entretien commence, la dernière capacité du Fragment de cryptolithe ne se déclenche pas. Si un joueur a au moins 11 points de vie au moment où la capacité se résout, celle-ci n'a aucun effet.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de mana du Fragment de cryptolithe fait perdre 1 point de vie à chaque joueur ; chaque équipe perd donc 2 points de vie. La dernière capacité de l'Aurore d'Emrakul fait perdre 3 points de vie à chaque adversaire ; chaque équipe adverse perd donc un total de 6 points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Fragment de cryptolithe vérifie si le total de points de vie de chaque équipe est inférieur ou égal à 10.

Garnison de Hanweir

{2} {R}

Créature : humain et soldat

2/3

À chaque fois que la Garnison de Hanweir attaque, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 rouge Humain, engagés et attaquants.

(Assimiler avec les Remparts de Hanweir.)

////

Remparts de Hanweir

Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3} {R} {R}, {T} : Si vous possédez et contrôlez à la fois les Remparts de Hanweir et une créature appelée Garnison de Hanweir, exilez-les, puis assimilez-les en Hanweir, le comté grouillant.

////

Hanweir, le comté grouillant

Créature légendaire : eldrazi et limon

7/4

Piétinement, célérité

À chaque fois que Hanweir, le comté grouillant attaque, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur, engagés et attaquants.

* Vous choisissez quel adversaire, ou planeswalker contrôlé par un adversaire chaque jeton attaque au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même adversaire ou planeswalker que la source du déclenchement attaque, et les jetons ne sont pas tous les deux obligés d'attaquer le même joueur ou planeswalker.

* Au tour où ils arrivent sur le champ de bataille, les jetons ne sont jamais déclarés comme créatures attaquant. Ils arrivent simplement sur le champ de bataille, attaquant. Ils ne provoquent pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature attaque ».

* Si une autre capacité d'une source que vous contrôlez se déclenche quand les attaquants sont déclarés, comme celle du Capitaine du hameau, vous pouvez faire qu'elle se résolve avant ou après celle de la Garnison de Hanweir ou de Hanweir, le comté grouillant. Si cette capacité a des cibles, elle ne pourra pas cibler les jetons.

Geist de la veille solitaire

{1}{W}

Créature : esprit et clerc

2/3

Défenseur, vol

Délire — Le Geist de la veille solitaire peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

* Une fois que vous avez attaqué avec le Geist de la veille solitaire, diminuer le nombre de types de carte dans votre cimetière ne le retire pas du combat.

Gisa et Geralf

{2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/4

Quand Gisa et Geralf arrivent sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer une carte de créature Zombie depuis votre cimetière.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte de zombie que vous lancez depuis votre cimetière.

* Vous devez payer les coûts pour lancer la carte de zombie. Si elle a un coût alternatif, vous pouvez la lancer pour ce coût à la place.

* Une fois que vous avez commencé à lancer la carte de zombie, perdre le contrôle de Gisa et Geralf n'affecte pas le sort.

* Si vous lancez une carte de créature Zombie depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Gisa et Geralf arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer une autre carte de créature Zombie depuis votre cimetière ce tour-là.

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

* Si plusieurs effets vous permettent de lancer une carte de créature Zombie depuis votre cimetière, comme ceux de Gisa et Geralf, et Karador, chef de clan fantôme, vous devez annoncer qu'elle permission vous utilisez au moment où vous commencez à lancer le sort.

* Même si les cartes représentent les mêmes personnages, la carte Gisa et Geralf a un nom différent de Gisa, meneuse de goule et Geralf, raccommodeur. Contrôler Gisa et Geralf en plus de Gisa, meneuse de goule ou Geralf, raccommodeur n'est pas interdit par la « règle de légende »

Greffé du raccommodeur

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+3.

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

À chaque fois que la Greffe du raccommodeur devient détachée d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {2}

* Si plusieurs effets indiquent qu'une créature ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement, ces effets s'appliquent tous pendant une seule étape de dégagement. Par exemple, une créature qui a attaqué alors qu'elle était équipée de deux Greffes du raccommodeur ne passera qu'une seule étape de dégagement sans se dégager.

* La Greffe du raccommodeur devient détachée de la créature qu'elle équipe si vous l'équipez à une nouvelle créature, si elle quitte le champ de bataille, si la créature équipée cesse d'être une créature ou si la Greffe du raccommodeur cesse d'être un équipement. (Elle devient aussi détachée si la créature équipée quitte le champ de bataille, mais la capacité déclenchée ne fera rien dans ce cas.)

* Si la dernière capacité déclenchée de la Greffe du raccommodeur se déclenche, mais que vous ne contrôlez pas le permanent duquel elle est devenue détachée au moment où cette capacité se résout (peut-être parce qu'un autre joueur en a acquis le contrôle d'une manière quelconque), vous ne pourrez pas le sacrifier.

Grogarde d'Olivia

{1}{B}

Créature : vampire et berserker

2/2

Défaussez-vous d'une carte : La Grogarde d'Olivia acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez activer la capacité plus d'une fois par tour, même si la Grogarde d'Olivia a déjà le vol.

Guide de perfection

{3}{U}{U}

Créature : insecte et horreur

5/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier. Puis si vous contrôlez au moins trois sorciers, transformez le Guide de perfection.

////

Itération finale

Créature : eldrazi et insecte

6/5

Vol

Les sorciers que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier.

* Si vous contrôlez au moins trois sorciers pendant que vous contrôlez le Guide de perfection, il ne se transforme pas encore. Il ne se transforme que pendant la résolution de sa capacité déclenchée, après que vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel.

* La capacité déclenchée du Guide de perfection se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. C'est vrai aussi pour la capacité déclenchée de l'Itération finale.

* Quand le Guide de perfection se transforme en Itération finale, le sort d'éphémère ou de rituel qui est sur la pile ne provoque pas le déclenchement de la capacité déclenchée de l'Itération finale.

* Tous les sorciers que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol, pas seulement ceux créés par le Guide de perfection ou l'itération finale.

Hache assoiffée

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +4/+0.

Au début de votre étape de fin, si la créature équipée n'a pas infligé de blessures de combat à une créature ce tour-ci, sacrifiez-la.

Équipement {2}

* Si la créature équipée inflige uniquement des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, la capacité déclenchée de la Hache assoiffée se déclenche. C'est vrai aussi si la créature n'a pas infligé de blessures de combat du tout.

* La capacité déclenchée de la Hache assoiffée vérifie au moment où votre étape de fin commence si la créature à laquelle elle est attachée a infligé des blessures de combat à une créature plus tôt pendant le tour. Peu importe que la Hache assoiffée lui ait été attachée (à elle ou à n'importe quelle créature) au moment où les blessures de combat ont été infligées.

Hachoir de tueur

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+1 et doit être bloquée par un eldrazi si possible.

Équipement {4}

* Un seul eldrazi est contraint de bloquer la créature équipée. Les autres créatures Eldrazi ou non-Eldrazi peuvent aussi bloquer cette créature, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.

* Le joueur défenseur, et pas le joueur attaquant, choisit quel eldrazi bloque la créature équipée.

* Si chaque eldrazi pouvant bloquer la créature équipée est engagé, ou affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas bloquer, alors aucun d'eux ne bloque. S'il y a un coût associé au fait que chacune de ces créatures bloque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elles ne sont pas forcées de bloquer dans ce cas non plus.

* Une créature équipée par plusieurs Hachoirs de tueur n'oblige qu'un seul eldrazi à la bloquer.

Héraut de Nebelgast

{2} {U}

Créature : esprit

2/1

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

Vol

À chaque fois que le Héraut de Nebelgast ou un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* Si le Héraut de Nebelgast et un autre esprit arrivent sur le champ de bataille en même temps, la dernière capacité du Héraut de Nebelgast se déclenche pour chacun d'eux.

Homoncule curieux

{1}{U}

Créature : homoncule

1/1

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, transformez l'Homoncule curieux.

////

Lecteur vorace

Créature : eldrazi et homoncule

3/4

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

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

* Si vous n'avez pas assez de cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière au moment où votre entretien commence, la dernière capacité de l'Homoncule curieux ne se déclenche pas. Si vous n'en avez pas assez au moment où la capacité se résout, celle-ci n'a aucun effet.

* Le mana généré par la première capacité de l'Homoncule curieux peut être dépensé pour lancer un sort qui a du mana générique dans son coût supplémentaire, comme la Malveillance empruntée si les deux modes ont été choisis. Il ne peut pas être dépensé pour payer des coûts pendant la résolution d'un sort, comme celui que la Circonvolution invite le joueur à payer.

* Les capacités qui réduisent le coût d'un sort s'appliquent après celles qui l'augmentent. Par exemple, la Malveillance empruntée avec ses deux modes choisis coûte {1}{B} à lancer si vous contrôlez le Lecteur vorace.

* Si un sort d'éphémère ou de rituel a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X en premier, puis réduisez ce coût de {1}. Par exemple, l'Obscur salut avec X égal à 2 coûte {3}{B} à lancer si vous contrôlez le Lecteur vorace.

* Si vous activez la capacité de mana de l'Homoncule curieux en réponse à sa capacité déclenchée, vous pouvez dépenser ce mana pour lancer un sort d'éphémère pendant votre entretien après sa transformation en Lecteur vorace. Si vous ne dépensez pas ce mana, il quittera votre réserve de mana avant le début de votre étape de pioche et vous ne pourrez pas l'utiliser pour lancer la carte que vous piochez ou pour lancer un rituel.

Hurleur strident

{2}{G}

Créature : loup-garou et horreur

3/1

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Hurleur strident ne peuvent pas le bloquer.

{5}{G} : Transformez le Hurleur strident.

////

Chœur hurlant

Créature : eldrazi et loup-garou

3/5

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Chœur hurlant ne peuvent pas le bloquer.

À chaque fois que le Chœur hurlant inflige des blessures de combat à un joueur, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

* La force de la créature bloqueuse et celle du Hurleur strident sont uniquement comparées au moment de la déclaration des bloqueurs. Changer plus tard la force d'une des créatures ne fait pas que le Hurleur strident devienne non-bloqué. C'est vrai aussi pour le Chœur hurlant.

Infiltratrice des quais

{1}{U}

Créature : humain et horreur

1/1

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

À chaque fois que l'Infiltratrice des quais inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

* La dernière capacité de l'Infiltratrice des quais se déclenche à tout moment où vous vous défaussez d'une carte de créature, pas uniquement quand vous vous défaussez d'une carte à cause de l'autre capacité déclenchée de l'Infiltratrice des quais.

* Pendant que vous résolvez la dernière capacité de l'Infiltratrice des quais, vous ne pouvez pas payer {2} plusieurs fois pour obtenir plusieurs jetons Eldrazi et Horreur.

Influence d'Emrakul

{2} {G} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Eldrazi avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 7, piochez deux cartes.

* L'Influence d'Emrakul ne s'intéresse pas à la quantité de mana que vous avez payée pour un sort de créature Eldrazi, seulement au coût converti de mana de celui-ci. Les réductions de coût, comme celle de l'émergence, ne modifient pas le fait que l'Influence d'Emrakul se déclenche ou non.

Ishkhana, veuve de graf

{4} {G}

Créature légendaire : araignée

3/5

Portée

Délire — Quand Ishkhana, veuve de graf arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez sur le champ de bataille trois jetons de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

{6} {B} : L'adversaire ciblé perd 1 point de vie pour chaque araignée que vous contrôlez.

* Le nombre d'araignées que vous contrôlez est vérifié uniquement au moment où la dernière capacité d'Ishkhana se résout. La capacité compte aussi Ishkhana si elle est toujours sur le champ de bataille.

Lambeaux de lucidité

{2} {R}

Rituel

Envoyez dans votre main jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et jusqu'à une carte de rituel ciblée de votre cimetière, puis défaussez-vous d'une carte. Exilez les Lambeaux de lucidité.

* Vous pouvez vous défausser d'une des cartes que vous renvoyez dans votre main. Si vous n'avez pas d'autres cartes en main, vous devez vous défausser d'une des cartes que vous renvoyez dans votre main.

* Vous pouvez lancer les Lambeaux de lucidité avec une seule cible. Vous pouvez aussi les lancer sans aucune cible si vous voulez uniquement vous défausser d'une carte.

* Si vous ciblez deux cartes et que l'une des cartes ciblées devient illégale, vous renvoyez quand même l'autre, vous vous défaussez d'une carte et vous exilez les Lambeaux de lucidité. Si chaque carte ciblée devient illégale, les

Lambeaux de lucidité sont contrecarrés, vous ne vous défaussez d'aucune carte et vous n'exilez pas les Lambeaux de lucidité.

Libérateur des cryptes

{B}

Créature : zombie

1/1

{1} {B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

* Pour payer le coût de la deuxième capacité activée du Libérateur des cryptes, vous pouvez engager trois zombies dégagés que vous contrôlez de votre choix, y compris ceux que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Cela inclut aussi le Libérateur des cryptes.

Lien lupeux

{4} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Lien lupeux arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

La créature enchantée gagne +2/+2.

* Si la cible devient illégale pendant que le Lien lupeux est sur la pile, le sort est contrecarré. Il n'arrivera pas sur le champ de bataille et vous n'obtiendrez pas de jeton Loup.

Liliana, dernier espoir

{1} {B} {B}

Planeswalker : Liliana

3

+1 : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

-2 : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

* Vous pouvez activer la première capacité de Liliana sans aucune cible, uniquement pour lui ajouter un marqueur « loyauté ».

* La deuxième capacité de Liliana ne cible pas la carte renvoyée dans votre main. Après avoir mis les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes de créature qui s'y trouvent.

* Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée de l'emblème de Liliana, si vous ne contrôlez aucun zombie, vous obtenez deux jetons Zombie.

Long retour au foyer

{1} {W}

Ephémère

Exilez la créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Si cette créature est exilée pendant une étape de fin, elle ne reviendra pas avant l'étape de fin du prochain tour.

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

* Au moment où la créature est exilée, les auras qui lui sont attachées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tout équipement devient détaché et reste sur le champ de bataille. Tout marqueur sur elle à ce moment-là cesse d'exister.

* Si une carte recto-verso est exilée de cette manière, elle revient avec son recto visible. Elle gagne un marqueur +1/+1 même si elle n'est pas une créature.

* Si un permanent assimilé est exilé de cette manière, les deux cartes sont renvoyées avec leur recto visible. Chacune gagne un marqueur +1/+1.

Loup-garou aux griffes effilées

{2} {G} {G}

Créature : loup-garou et horreur

2/4

Le Loup-garou aux griffes effilées peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

{6} {G} : Transformez le Loup-garou aux griffes effilées.

////

Enchevêtreur fibreux

Créature : eldrazi et loup-garou

4/6

Vigilance

L'Enchevêtreur fibreux doit être bloqué si possible.

L'Enchevêtreur fibreux peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

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

* Le joueur défenseur choisit quelle créature bloque l'Enchevêtreur fibreux, pas vous.

* Si chaque créature pouvant bloquer l'Enchevêtreur fibreux est engagée, ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, alors aucun d'elles ne bloque. S'il y a un coût associé au fait que chacune de ces créatures bloque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elles ne sont pas forcées de bloquer dans ce cas non plus.

* Si le Loup-garou aux griffes effilées se transforme en Enchevêtreur fibreux pendant qu'il attaque, avoir la vigilance ne le fera pas devenir dégagé.

Loup-garou fumant

{2} {R} {R}

Créature : loup-garou et horreur

3/2

Ciblez jusqu'à deux créatures. Quand le Loup-garou fumant arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chacune d'elles.

{4} {R} {R} : Transformez le Loup-garou fumant.

////

Loup de l'effroi en éruption

Créature : eldrazi et loup-garou

6/4

À chaque fois que le Loup de l'effroi en éruption attaque, il inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

* La capacité déclenchée du Loup de l'effroi en éruption se résout avant la déclaration des bloqueurs. Une créature qui a subi des blessures mortelles de cette manière ne pourra pas bloquer.

* Si vous transformez le Loup-garou fumant en Loup de l'effroi en éruption après qu'il a attaqué, la capacité déclenchée du Loup de l'effroi en éruption ne se déclenchera pas pour ce combat.

Lune croissante

{1}{G}

Ephémère

Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez lancer la Lune croissante sans cibler de loup-garou. Si vous choisissez une cible et qu'elle devient illégale, la Lune croissante est contrecarrée et vos créatures n'acquièrent pas le piétinement.

Lutter contre le passé

{1}{G}

Ephémère

Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

* Lutter contre le passé ne cible pas la carte renvoyée dans votre main. Après avoir mis les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes de créature ou de terrain qui s'y trouvent.

Manteau du lunarque

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}, sacrifiez un permanent : Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. »

* Seul le contrôleur de la créature enchantée peut activer la capacité du Manteau du lunarque.

* Vous pouvez activer la capacité que le Manteau du lunarque donne à votre créature enchantée en sacrifiant n'importe quel permanent, y compris le Manteau du lunarque ou la créature enchantée.

Masse infiltratrice

{G}

Créature : esprit

1/3

À chaque fois que la Masse infiltratrice inflige des blessures de combat à une créature, cette créature devient une copie de la Masse infiltratrice.

* Une créature qui a subi des blessures mortelles pendant le combat ne survit pas assez longtemps pour devenir une copie de la Masse infiltratrice. Si la Masse infiltratrice subit des blessures mortelles pendant le combat, la créature à laquelle la Masse infiltratrice a infligé des blessures devient quand même une copie de la Masse infiltratrice.

* Une créature avec au moins 3 blessures marquées sur elle qui devient une copie de la Masse infiltratrice est détruite immédiatement après être devenue une copie.

* La créature blessée copie les valeurs imprimées de la Masse infiltratrice. Elle ne copie pas les marqueurs sur la Masse infiltratrice ni les effets qui ont changé sa force, son endurance, ses types, ses couleurs, etc. Notamment, cela signifie qu'une créature qui devient une copie de la Masse infiltratrice a aussi la capacité d'infiltrer d'autres créatures.

* Si la Masse infiltratrice devient une copie d'une autre créature avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature blessée devient une copie de cette autre créature.

* Les effets qui s'appliquaient déjà à la créature blessée continueront de s'y appliquer. Par exemple, si la Croissance gigantesque lui avait donné +3/+3 plus tôt pendant le tour, elle sera une 4/6.

Mutation spontanée

{U}

Enchantement : aura

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

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -X/-0, X étant le nombre de cartes dans votre cimetière.

* La valeur de X est constamment mise à jour en fonction du changement du nombre de cartes dans votre cimetière.

Niblis de gel

{2} {U} {U}

Créature : esprit

3/3

Vol

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

* Si plusieurs effets indiquent qu'une créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur, ces effets s'appliquent tous pendant une seule étape de dégageement. Par exemple, si vous lancez deux éphémères pendant le même tour et que vous ciblez la même créature deux fois avec la capacité du Niblis de gel, cette créature ne passera qu'une seule étape de dégageement sans se dégager.

Obscur salut

{X} {X} {B}

Rituel

Le joueur ciblé met sur le champ de bataille X jetons de créature 2/2 noire Zombie, puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

* Vous choisissez jusqu'à une créature ciblée au total, pas une cible séparée pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale, le joueur ciblé obtient toujours les jetons Zombie.

* Vous pouvez lancer l'Obscur salut avec X égal à 0 afin qu'une créature gagne simplement -1/-1 pour chaque zombie qu'un joueur contrôle, et vous pouvez le lancer sans cibler aucune créature afin qu'un joueur obtienne simplement les jetons Zombie. Si vous souhaitez simplement lancer un sort, vous pouvez même le lancer avec X égal à 0 et sans cibler de créature ; il n'aura alors aucun effet.

Observateur de l'Ulvenwald

{4} {G} {G}

Créature : sylvin

6/6

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, piochez une carte.

* Si l'Observateur de l'Ulvenwald meurt en même temps que d'autres créatures avec une endurance supérieure ou égale à 4, sa capacité se déclenchera pour chacune de ces créatures.

* Si l'endurance de l'Observateur de l'Ulvenwald est toujours supérieure ou égale à 4 au moment où il meurt, sa capacité se déclenche.

Occultiste de Stromkirk

{2} {R}

Créature : vampire et horreur

3/2

Piétinement

À chaque fois que l'Occultiste de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

Folie {1} {R} *(Si vous vous défaissez de cette carte, défaissez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* La carte exilée par la deuxième capacité de l'Occultiste de Stromkirk est exilée face visible.

* Vous pouvez jouer cette carte à ce tour-là même si l'Occultiste de Stromkirk n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.

* Jouer une carte exilée par la deuxième capacité de l'Occultiste de Stromkirk 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 en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Vous pouvez payer des coûts alternatifs et supplémentaires pour cette carte, comme ceux d'émergence et d'intensification. Si elle a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

* À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par la deuxième capacité de l'Occultiste de Stromkirk uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

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

Offrande inoffensive

{2} {R}

Rituel

L'adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

* Votre adversaire ne peut pas refuser votre généreux don.

Paria Voldaren

{3} {B} {B}

Créature : vampire et horreur

3/3

Vol

Sacrifiez trois autres créatures : Transformez la Paria Voldaren.

Folie {B}{B}{B} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

////

Abolisseuse des lignées de sang

Créature : eldrazi et vampire

6/5

Vol

Quand cette créature se transforme en Abolisseuse des lignées de sang, l'adversaire ciblé sacrifie trois créatures.

* Si l'adversaire ciblé ne contrôle pas trois créatures au moment où la capacité déclenchée de l'Abolisseuse des lignées de sang se résout, ce joueur sacrifie autant de créatures qu'il peut.

Pêcheur grison

{2}{U}

Créature : humain

2/3

{T} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Puis s'il y a une carte de créature incolore dans votre cimetière, transformez le Pêcheur grison.

////

Baudroie sinistre

Créature : eldrazi et poisson

4/5

{6} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

* Si vous avez une carte de créature incolore dans votre cimetière pendant que vous contrôlez le Pêcheur grison, il ne se transforme pas encore. Il se transforme uniquement pendant que sa capacité activée se résout.

* Si la créature affectée par l'effet de la Baudroie sinistre n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début du tour, qu'elle est engagée, ou qu'elle est affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas attaquer, alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Piétiner

{R}{W}

Éphémère

Détruisez la créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Les créatures attaquantes que la créature détruite bloquait restent bloquées (même si aucune autre créature ne les bloquait). Une créature attaquante avec le piétinement qui n'est bloquée par aucune créature infligera ses blessures de combat au joueur défenseur ou au planeswalker de ce joueur.

* Dans quelques rares cas, la créature bloqueuse n'a pas été déclarée comme bloqueur pour ce combat (par exemple, si elle est arrivée bloqueuse sur le champ de bataille). Dans ce cas, les créatures attaquantes qu'elle bloquait n'acquièrent pas le piétinement, même si la créature bloqueuse est détruite.

Plieur d'esprit turgide

{8}

Créature : eldrazi et insecte

5/5

Émergence {5}{B}{B} *(Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins le coût converti de mana de cette créature.)*

Quand vous lancez le Plieur d'esprit turgide, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 et une carte avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4. Ce joueur se défausse de ces cartes.

* La dernière capacité du Plieur d'esprit turgide se déclenche après que vous avez pris toutes les actions nécessaires au lancement du sort.

* Si une carte dans la main d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* Vous devez choisir deux cartes appropriées si possible.

* S'il n'y a pas deux cartes appropriées à choisir, choisissez celle que vous pouvez et ce joueur s'en défait.

Prédicateur d'Emrakul

{2}{G}

Créature : humain et horreur

3/2

{T}, sacrifiez le Prédicateur d'Emrakul et n'importe quel nombre d'autres créatures non-Eldrazi : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

* Vous pouvez choisir de ne sacrifier aucune autre créature non-Eldrazi de cette manière. La capacité du Prédicateur d'Emrakul le compte, vous obtiendrez donc un jeton Eldrazi et Horreur.

Prêtresse du hall de sang

{2}{B}{R}

Créature : vampire et clerc

4/4

À chaque fois que la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, la Prêtresse du hall de sang inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Folie {1}{B}{R} *(Si vous vous défaites de cette carte, défaites-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* La capacité déclenchée se déclenche quand la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille et à chaque fois qu'elle attaque. Vous n'êtes pas contraint de ne choisir qu'une possibilité.

* Si vous avez une carte en main au moment où la condition de déclenchement a lieu, la capacité de la Prêtresse du hall de sang ne se déclenche pas, et ce même si vous parvenez à retirer cette carte de votre main juste après. Si vous avez une carte en main au moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Aucune blessure ne sera infligée.

Prêtresse sigardienne

{1}{W}

Créature : humain et clerc

1/2

{1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

* Une créature qui est un humain et a d'autres types, comme un humain et loup-garou, n'est pas une créature non-Humain.

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} à votre réserve » et perd tous les autres types de carte et capacités.

* Au moment où le permanent devient enchanté, le Prisonnier de la lune lui fait perdre toutes ses capacités sauf la capacité de mana indiquée. Toutes les capacités que le permanent acquiert après cela fonctionnent normalement.

* Le permanent garde tout super-type qu'il avait précédemment. Notamment, si le Prisonnier de la lune enchante un permanent légendaire, ce permanent continue d'être légendaire.

* Si le permanent enchanté est un terrain et qu'il a des types de terrain, il conserve ces types même s'il perd les capacités de mana intrinsèques qui leur sont associées. Par exemple, une plaine enchantée par le Prisonnier de la lune est toujours une plaine, mais elle ne peut pas s'engager pour {W}, uniquement pour {C}.

* Si vous retirez le Prisonnier de la lune d'un planeswalker après l'avoir engagé pour du mana, vous pouvez quand même activer une capacité de loyauté de ce planeswalker même s'il est engagé.

* Devenir un terrain peut faire que d'autres auras deviennent attachées de manière illégale. Elles sont alors mises dans le cimetière de leur propriétaire, et tout équipement attaché au terrain devient détaché et reste sur le champ de bataille. Les marqueurs sur le terrain restent même s'ils ne font rien.

Prototype lupin

{2}

Créature-artefact : loup et construction

5/5

Le Prototype lupin ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'un joueur n'ait pas de carte en main.

* Les restrictions du Prototype lupin ne s'appliquent qu'au moment de la déclaration des attaquants et des bloqueurs. Si un joueur met une carte dans sa main après que le Prototype lupin a attaqué ou bloqué, il n'est pas retiré du combat.

* Si une créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que vous ne renvoyiez un permanent dans votre main et que votre main est vide, vous pouvez attaquer ou bloquer avec cette créature et le Prototype lupin. C'est dû au fait que la légalité des attaquants et bloqueurs choisis est vérifiée avant que les coûts ne soient payés.

Providence

{5}{W}{W}

Rituel

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début du premier entretien, votre total de points de vie devient 26.

Votre total de points de vie devient 26.

* Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 26, ce joueur gagne ou perd la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie est 4 quand la Providence se résout, elle vous fera gagner 22 points de vie, mais s'il est de 40, elle vous fera perdre 14 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

* Votre « main de départ » est la main de cartes avec laquelle vous décidez de commencer la partie après avoir déclaré d'éventuels mulligans.

* La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans et appliqué le regard, le cas échéant. Si des joueurs ont n'importe quel nombre de cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en

premier dans n'importe quel ordre, suivi de chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

* Révéler plusieurs Providences depuis votre main de départ ne fait pas que votre total de points de vie devienne 32 ou tout nombre autre que 26.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la Providence fait que le total de points de vie de l'équipe devient 26, mais vous êtes le seul à gagner ou perdre des points de vie. (Dans une partie en Troll à deux têtes, le total de points de vie de chaque équipe est normalement 30.)

Pue-sangs de Thraben

{2} {B}

Créature : zombie et chien de chasse

3/2

Délire — Les Pue-sangs de Thraben gagnent +1/+1 et ont la menace tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. *(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

* La menace n'est importante qu'au moment où les bloqueurs sont choisis. Faire acquérir la menace aux Pue-sangs de Thraben après la déclaration des bloqueurs ne les fait pas devenir non-bloqués.

Questions indiscrètes

{2} {B}

Rituel

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie et met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

* Les Questions indiscrètes peuvent cibler un adversaire qui n'a pas de carte en main. Ce joueur perd simplement 3 points de vie.

Rappel des Éternités aveugles

{2} {U}

Rituel

Vous pouvez choisir une carte d'eldrazi que vous possédez en dehors de la partie ou en exil, révéler cette carte et la mettre dans votre main.

* Dans une partie amicale, une carte que vous choisissiez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissiez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve.

* Une carte qui est exilée face cachée n'a pas de caractéristiques. Vous ne pouvez pas la choisir, même si vous êtes autorisé à la regarder.

* Une carte d'eldrazi est une carte avec le sous-type eldrazi. Les cartes non-créatures avec la carence du bloc *La bataille de Zendikar* sont à thème eldrazi, mais ne sont pas des cartes d'eldrazi.

Recrutement au cimetière

{1} {B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si c'est une carte de zombie, piochez une carte.

* Si vous ciblez une carte de zombie dans votre cimetière, piocher une carte est un bonus supplémentaire. Cela ne remplace pas le renvoi de la carte de zombie dans votre main.

Rejet sommaire

{2}{U}{U}

Ephémère

Exilez tous les autres sorts et contrecarrez toutes les capacités.

* Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés sont exilés par le Rejet sommaire. Ils ne se résolvent pas.

* Seules les capacités déclenchées et activées sur la pile sont contrecarrées. Les capacités statiques des objets ne sont pas affectées, et les capacités déclenchées et activées des objets peuvent être déclenchées ou activées à nouveau plus tard dans le tour. Les sorts et capacités qui sont déjà résolus ne sont pas affectés.

Repousser l'abominable

{1}{W}

Ephémère

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des sources non-Humain.

* Les sources qui n'ont aucun type de créature sont des sources non-Humain, tout comme les sources avec des types de créature n'incluant pas Humain. Une créature qui est un humain et a d'autres types, comme une créature Humain et Loup-garou, est toujours une source Humain.

* Si un sort ou une capacité fait que des blessures sont infligées, l'objet qui inflige ces blessures est indiqué. L'objet infligeant les blessures peut ne pas être le sort lui-même.

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

* Si la carte de créature ciblée est normalement incolore, elle devient simplement noire. Elle n'est pas à la fois noire et incolore.

Rituel du sage du printemps

{3}{G}

Ephémère

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

* Si l'artefact ou l'enchantement devient une cible illégale, le Rituel du sage du printemps est contrecarré. Vous ne gagnez pas 4 points de vie.

Rôdeur de Kessig

{G}

Créature : loup-garou et horreur

2/1

{4}{G} : Transformez le Rôdeur de Kessig.

/////

Prédateur sinueux

Créature : eldrazi et loup-garou

4/4

Le Prédateur sinueux ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

* Si le Prédateur sinueux acquiert la menace, il ne peut pas être bloqué par une seule créature et ne peut pas être bloqué par plus d'une créature, il ne peut donc pas être bloqué du tout.

Sanctificateur d'âmes

{3}{W}

Créature : humain et clerc

2/3

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Sanctificateur d'âmes gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{2}{W}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature

1/1 blanche Esprit avec le vol.

* La dernière capacité fonctionne uniquement pendant que le Sanctificateur d'âmes est sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas l'activer pendant que le Sanctificateur d'âmes est dans votre cimetière.

Sangbruyère

{2}{G}

Créature : plante et élémental

2/3

À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangbruyère.

* La capacité du Sangbruyère ne vous donne pas l'autorisation de sacrifier des permanents. Vous aurez besoin d'un autre effet qui vous instruit ou vous permet de le faire.

* Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité du Sangbruyère se résout avant ce sort ou cette capacité.

Saule geigneur

{1}{B}{G}

Créature : plante et squelette

3/2

Célérité

Délire — Quand le Saule geigneur arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, les créatures de force inférieure ou égale à 2 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Comme l'effet de la dernière capacité ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées est constamment mise à jour. Toute créature de force inférieure ou égale à 2 au moment de la déclaration des bloqueurs ne pourra pas bloquer.

Séparateur d'âme

{3}

Artefact

{5}, {T}, sacrifiez le Séparateur d'âme : Exilez une carte de créature ciblée de votre cimetière. Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette carte excepté qu'elle est 1/1, que c'est un esprit en plus de ses autres types, et qu'elle a le vol. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature noire Zombie dont la force est égale à celle de cette carte et l'endurance est égale à celle de cette carte.

* Si vous copiez une carte de créature recto-verso, le jeton Esprit ne pourra pas se transformer.

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

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

* Le jeton Esprit a la couleur et le coût de mana (et donc le coût converti de mana) de la carte originelle ; le jeton Zombie a un coût converti de mana de 0.

* Les capacités qui définissent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent pendant que la carte est dans votre cimetière, mais celles qui les augmentent ou les diminuent ne s'appliquent pas. Par exemple, la capacité de la Sage de la sagesse ancestrale s'applique pour déterminer la force et l'endurance du jeton Zombie, mais la capacité de l'Élite de Liliana ne s'applique pas.

* Si la carte de créature copiée a une capacité qui définit sa force et son endurance, comme celle de la Sage de la sagesse ancestrale, le jeton Esprit aura quand même une force et une endurance de base de 1/1.

* La force et l'endurance du jeton Zombie sont définies au moment où il est créé ; sa création étant basée sur la carte au moment où elle a cessé d'exister dans votre cimetière. Sa force et son endurance ne seront pas mises à jour si la force et l'endurance de la carte exilée changent.

* Le jeton Esprit sera sur le champ de bataille avant que le jeton Zombie n'arrive sur le champ de bataille.

Serment de Liliana

{2} {B}

Enchantement légendaire

Quand le Serment de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature.

Au début de chaque étape de fin, si un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* La dernière capacité du Serment de Liliana se déclenche même si le planeswalker qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle n'est plus sur le champ de bataille, plus sous votre contrôle ou plus un planeswalker. C'est aussi vrai si le Serment de Liliana n'était pas sur le champ de bataille quand le planeswalker y est arrivé.

* La dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour, même si plus d'un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Le Serment de Liliana est légendaire, tout comme les précédents Serments de l'extension *Le serment des Sentinelles*. Si vous contrôlez déjà un Serment de Liliana, vous pouvez toujours en lancer un deuxième pour tirer profit de sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille. Il arrivera sur le champ de bataille, ce qui provoquera le déclenchement de sa première capacité. Vous choisirez ensuite lequel garder, l'autre sera mis dans votre cimetière.

Splendide restauration

{3} {G}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

* Si un effet indique qu'un terrain arrive sur le champ de bataille engagé à moins qu'une condition ne soit remplie, l'effet de la Splendide restauration met ce terrain sur le champ de bataille engagé même si cette condition est remplie. Par exemple, vous pouvez révéler une plaine au moment où la Ville portuaire (de l'extension *Ténèbres sur Innistrad*) est renvoyée sur le champ de bataille, mais la Ville portuaire arrivera quand même engagée.

Surgissement fantasmagorique

{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand cette créature meurt ce tour-ci, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

* Si la créature ciblée ne meurt pas ce tour-ci, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas.

* Si la créature ciblée meurt avant que le Surgissement fantasmagorique ne se résolve, le sort est contrecarré. Vous n'obtiendrez pas de jeton Eldrazi et Horreur.

Supplicatrice de Skirsdag

{2}{B}

Créature : humain et clerc

2/3

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Chaque joueur perd 2 points de vie.

* Si la capacité de la Supplicatrice de Skirsdag fait que le total de points de vie de chaque joueur devient inférieur ou égal à 0, la partie se termine par un match nul.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Supplicatrice de Skirsdag fait perdre 2 points de vie à chaque joueur ; chaque équipe perd donc 4 points de vie.

Tamiyo, chercheuse sur le terrain

{1}{G}{W}{U}

Planeswalker : Tamiyo

4

+1 : Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat, vous piochez une carte.

-2 : Engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

-7 : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des cartes non-terrain depuis votre main sans payer leur coût de mana. »

* La première capacité de Tamiyo peut cibler des créatures que vous ne contrôlez pas. Si elles infligent des blessures de combat, vous piocherez une carte, par leur contrôleur.

* La première capacité de Tamiyo met en place une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche même si Tamiyo a quitté le champ de bataille avant que ces créatures n'infligent des blessures de combat.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales pour chaque carte non-terrain que vous lancez une fois que vous gagnez l'emblème de Tamiyo.

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

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

* Vous pouvez toujours lancer des cartes non-terrain en payant leur coût de mana de manière normale.

Terrarion

{1}

Artefact

Le Terrarion arrive sur le champ de bataille engagé.

{2}, {T}, sacrifiez le Terrarion : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve.

Quand le Terrarion est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

* Vous devez choisir les couleurs de mana que le Terrarion produit avant que sa dernière capacité ne vous fasse piocher une carte.

* La dernière capacité du Terrarion se déclenche quelle que soit la manière dont il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille.

Thalia, cathare hérétique

{2} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/2

Initiative

Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

* Si un effet indique qu'une créature ou un terrain arrive sur le champ de bataille engagé à moins qu'une condition ne soit remplie, la dernière capacité de Thalia le met sur le champ de bataille engagé même si cette condition est remplie. Par exemple, votre adversaire peut révéler une plaine quand il joue la Ville portuaire (de l'extension *Ténèbres sur Innistrad*), mais la Ville portuaire arrivera quand même engagée.

* Si Thalia arrive sur le champ de bataille en même temps que les créatures ou les terrains non-base d'un adversaire, ces créatures ou terrains ne sont pas affectés par la dernière capacité de Thalia.

Thermo-alchimiste

{1} {R}

Créature : humain et shaman

0/3

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

* La dernière capacité du Thermo-alchimiste se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée du Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire ; chaque équipe adverse subit donc un total de 2 blessures.

Tir dégagé

{2} {G}

Ephémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Au moment où le Tir dégagé tente de se résoudre, si l'une de ces créatures est une cible illégale, la créature que vous contrôlez n'infligera pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, votre créature gagne toujours +1/+1.

Tisseur de foudre

{2} {R}

Créature : humain et shaman

1/4

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Tisseur de foudre inflige 1 blessure à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* La capacité déclenchée du Tisseur de foudre se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies.

Ulrich de la Krallenhorde

{3} {R} {G}

Créature légendaire : humain et loup-garou

4/4

À chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Ulrich de la Krallenhorde, la créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez Ulrich de la Krallenhorde.

////

Ulrich, alpha incontesté

rouge, *vert*

Créature légendaire : loup-garou

6/6

À chaque fois que cette créature se transforme en Ulrich, alpha incontesté, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature non-Loup-garou ciblée que vous ne contrôlez pas.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez Ulrich, alpha incontesté.

* Vous choisissez la cible de la première capacité d'Ulrich, alpha incontesté 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 est une cible illégale quand la première capacité d'Ulrich, alpha incontesté essaie de se résoudre, la capacité est contrecarrée.

* Si Ulrich n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

* Les capacités de transformation d'Ulrich tiennent compte de tout le tour précédent, même si Ulrich n'était pas sur le champ de bataille pour au moins une partie de ce tour.

* La dernière capacité d'Ulrich, alpha incontesté ne se déclenche que si un joueur unique a lancé au moins deux sorts pendant le tour précédent. Si plusieurs joueurs lancent chacun un seul sort pendant le tour précédent, la capacité ne se déclenche pas.

Une mort certaine

{5} {B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* La créature ciblée aura déjà quitté le champ de bataille avant que son contrôleur ne perde 2 points de vie et que vous gagniez 2 points de vie. Si elle a une capacité quelconque qui s'intéresse au fait de gagner ou de perdre des points de vie, celle-ci ne s'applique pas.

* Si la créature devient une cible illégale pour Une mort certaine, aucun joueur ne gagne ni ne perd de points de vie. Si c'est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite, probablement parce qu'elle a l'indestructible, son contrôleur perd quand même 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Vampire furilame

{1}{R}

Créature : vampire et berserker

1/2

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, la Vampire furilame gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

* Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée de la Vampire furilame, vous ne pouvez pas vous défausser de plusieurs cartes pour multiplier le bonus.

Voleur d'identité

{2}{U}{U}

Créature : changeforme

0/3

À chaque fois que le Voleur d'identité attaque, vous pouvez exiler une autre créature non-jeton ciblée. Si vous faites ainsi, le Voleur d'identité devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. Renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* Si la créature ciblée a une capacité qui se déclenche quand elle attaque, il sera trop tard pour qu'elle se déclenche une fois que le Voleur d'identité a cette capacité. C'est vrai aussi si un autre objet a une capacité qui se déclenche quand une créature avec certaines caractéristiques attaque et que le Voleur d'identité n'a ces caractéristiques qu'une fois qu'il devient une copie.

* Le Voleur d'identité copie les valeurs imprimées de la créature ciblée, plus tout effet de copie qui a été appliqué à cette créature. Il ne copie pas les autres effets qui ont modifié la force, l'endurance, les types, la couleur, et ainsi de suite, de la créature ciblée. Il ne copie pas non plus les marqueurs sur la créature ciblée.

* Si la créature ciblée est un permanent recto-verso ou assimilé, le Voleur d'identité copie la face visible. Comme le Voleur d'identité n'est pas une carte recto-verso ou une carte avec l'assimilation, il ne pourra pas se transformer ou être assimilé. S'il copie un permanent assimilé ou le verso d'une carte recto-verso, son coût converti de mana est 0. Les cartes recto-verso et les cartes avec l'assimilation exilées sont renvoyées avec leur recto visible.

* Si la créature ciblée est elle-même une copie d'un permanent, le Voleur d'identité devient ce qu'elle copie, modifié par l'effet de copie. Par exemple, si vous ciblez un Capitaine du hameau qui est devenu une copie de la Masse infiltratrice, le Voleur d'identité devient une Masse infiltratrice.

* Cet effet peut faire que le Voleur d'identité cesse d'être une créature. Par exemple, si vous ciblez un Gideon Jura animé (un planeswalker avec une capacité de loyauté qui le change en créature), seul le texte imprimé est copié, l'effet « devient une créature » ne l'est pas. Le Voleur d'identité devient un Gideon non-créature sans loyauté, est retiré du combat puis mis dans le cimetière de son propriétaire.

* Cet effet peut faire que le Voleur d'identité devienne une copie d'une créature qui ne peut pas normalement attaquer, comme le Prototype lupin ou une créature avec le défenseur. Dans ces cas-là, il reste attaquant.

* Les effets qui ne sont pas des effets de copie et qui s'appliquaient déjà au Voleur d'identité continueront de s'y appliquer. Par exemple, si la Hargne du bûcheron a donné +3/+3 et la défense talismanique au Voleur d'identité plus tôt dans le tour, le Voleur d'identité aura toujours ces bonus après avoir copié une créature.

* Le Voleur d'identité sera toujours une copie de la créature pendant la prochaine étape de fin quand la carte exilée est renvoyée. S'il a une capacité qui se déclenche au début de l'étape de fin, cette capacité se déclenchera pour le Voleur d'identité et non pas pour la créature renvoyée.

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

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, La lune hermétique, Les dragons de Tarkir, Magic Origines, La bataille de Zendikar, Le serment des Sentinelles et Ténèbres sur Innistrad sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2016 Wizards.