

## Notes de publication *Destin reforgé*

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

Document modifié pour la dernière fois le 18 novembre 2014

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 *Destin reforgé* contient 185 cartes (70 courantes, 60 inhabituelles, 35 rares, 10 rares mythiques et 10 terrains de base).

Événements avant-premières : 17-18 janvier 2015

Launch Weekend : 23-25 janvier 2015

Game Day : 14-15 février 2015

L'extension *Destin reforgé* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 23 janvier 2015. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Theros*, *Créations divines*, *Incursion dans Nyx*, **Magic 2015**, *Les Khans de Tarkir* et *Destin reforgé*.

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

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

-----

### Retour de thème : Cinq clans « Part de pentagramme »

Les cinq clans tricolores introduits dans l'extension *Les Khans de Tarkir* reviennent dans cette extension. Cependant, les événements de *Destin reforgé* ont lieu mille ans plus tôt. À cette époque, les clans s'affrontent non seulement les uns les autres, mais ils combattent aussi les redoutables dragons qui menacent leur survie. Les clans du passé de Tarkir ressemblent à leurs équivalents du présent, et ils emploient des stratégies et des thèmes familiers. L'icône de chaque clan refait son apparition sur les cartes qui lui sont étroitement associées, notamment celles qui ont la capacité spécifique du clan. Ces icônes n'ont aucun effet sur le jeu.

-----

### Thème : Les cinq couvées de dragon et leurs chefs

L'extension *Destin reforgé* présente un cycle de cinq dragons légendaires bicolores. Ces cartes représentent les chefs des cinq couvées de dragons distinctes qui ont inspiré les cultures des clans de ce monde. Certaines mécaniques des dragons et des clans se rejoignent. Toutes les cartes de dragon de l'extension ont une icône similaire à l'une de celles des cinq clans dans leur encadré de texte. Ces icônes n'ont aucun effet sur le jeu.

-----

### **Action mot-clé Abzan : Renforcement**

Abzan est le clan blanc-noir-vert. Son icône représente deux écailles de dragon croisées. Dromoka est le dragon qui incarne l'idéal abzan de l'endurance.

Le renforcement est une nouvelle action mot-clé qui met des marqueurs +1/+1 sur votre créature la plus petite, assurant ainsi qu'il n'y a aucun maillon faible dans votre armée.

Capitaine céleste abzane

{3}{W}

Créature : oiseau et soldat

2/2

Vol

Quand la Capitaine céleste abzane meurt, renforcement 2. (*Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Les règles officielles du renforcement sont les suivantes :

#### **701.30. Renforcement**

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

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

\* Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout.

-----

### **Mot-clé Jeskaï : Prouesse**

Jeskaï est le clan bleu-rouge-blanc. Son icône représente un œil de dragon. Ojutaï est le dragon qui incarne l'idéal jeskaï de la ruse.

La prouesse est un mot-clé déjà vu qui donne à une créature un bonus de taille à chaque fois que vous lancez un sort non-créature. Il n'a pas changé depuis son apparition dans l'extension *Les Khans de Tarkir*.

Sage jeskaï

{1}{U}

Créature : humain et moine

1/1

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

Quand le Sage jeskaï meurt, piochez une carte.

Les règles officielles de la prouesse sont les suivantes :

## 702.107. Prouesse

702.107a La prouesse est une capacité déclenchée. « Prouesse » signifie « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

702.107b Si une créature a plusieurs occurrences de prouesse, chacune d'elles se déclenche séparément.

\* N'importe quel sort que vous lancez qui n'a pas le type créature provoque le déclenchement de la prouesse. Si un sort a plusieurs types et que l'un d'eux est créature (par exemple créature-artefact), le lancer ne provoque pas le déclenchement de la prouesse. Jouer un terrain ne provoque pas non plus le déclenchement de la prouesse.

\* La prouesse ne se déclenche qu'une seule fois par sort, même s'il a plusieurs types.

\* La prouesse va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout avant ce sort.

\* Une fois qu'elle se déclenche, la prouesse n'est pas reliée au sort qui a provoqué son déclenchement. Si ce sort est contrecarré, la prouesse se résout quand même.

-----

## Mot-clé Sultaï : Fouille

Sultaï est le clan noir-vert-bleu. Son icône représente un croc de dragon. Silumgar est le dragon qui incarne l'idéal sultaï de la cruauté.

La fouille est un mot-clé déjà vu qui vous permet d'exiler des cartes de votre cimetière pour aider à payer des sorts. Il n'a pas changé depuis son apparition dans l'extension *Les Khans de Tarkir*.

Cruauté de Tasigur

{5}{B}

Rituel

Fouille (*Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.*)

Chaque adversaire se défausse de deux cartes.

Les règles officielles de la fouille sont les suivantes :

## 702.65. Fouille

702.65a La fouille est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile. « Fouille » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total du sort, vous pouvez exiler une carte depuis votre cimetière plutôt que payer ce mana. » La capacité de fouille n'est pas un coût supplémentaire ou alternatif et elle s'applique uniquement après que le coût total du sort avec la fouille est déterminé.

702.65b Plusieurs occurrences de fouille sur le même sort sont redondantes.

\* Vous exilez des cartes depuis votre cimetière en même temps que vous payez le coût du sort. Exiler une carte de cette manière est simplement un autre moyen de payer ce coût.

\* La fouille ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana du sort. Par exemple, le coût converti de mana de la Cruauté de Tasigur est 6 même si vous avez exilé trois cartes pour la lancer.

\* Vous ne pouvez pas exiler des cartes pour payer les prérequis de mana coloré d'un sort avec la fouille.

\* Vous ne pouvez pas exiler plus de cartes que les prérequis de mana générique d'un sort avec la fouille. Par exemple, vous ne pouvez pas exiler plus de cinq cartes depuis votre cimetière pour lancer la Cruauté de Tasigur.

\* Comme la fouille n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.

-----

### **Mot-clé Mardu : Précipitation**

Mardu est le clan rouge-blanc-noir. Son icône représente une paire d'ailes de dragon. Kolaghan est le dragon qui incarne l'idéal marduen de la vitesse.

La précipitation est un mot-clé qui vous permet de lancer des sorts de créature pour un coût alternatif, ce qui donne la célérité à la créature et la renvoie dans la main de son propriétaire à la fin du tour.

Tranchetalon goblin

{3}{R}

Créature : goblin et berserker

3/2

À chaque fois que le Tranchetalon goblin attaque, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

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

Les règles officielles de la précipitation sont les suivantes :

#### **702.108. Précipitation**

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

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

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

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

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

-----

### **Mot de capacité Temur : Férocité**

Temur est le clan vert-bleu-rouge. Son icône représente des griffes de dragon. Atarka est le dragon qui incarne l'idéal temurien de la sauvagerie.

La férocité est un mot de capacité déjà vu qui apparaît en italiques au début de capacités qui s'améliorent si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.) Il n'a pas changé depuis son apparition dans l'extension *Les Khans de Tarkir*.

Vents de Qal Sisma

{1}{G}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

*Férocité* — Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, à la place prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vos adversaires contrôlent.

Révélation shamanique

{3}{G}{G}

Rituel

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

*Férocité* — Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

\* Certaines capacités de férocité qui apparaissent sur des éphémères et des rituels utilisent l'expression « à la place ». Ces sorts ont un effet amélioré si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où ils se résolvent. Pour ceux-ci, vous n'obtenez que l'effet amélioré, pas les deux effets.

\* Les capacités de férocité des éphémères et des rituels qui n'utilisent pas l'expression « à la place » produisent un effet supplémentaire si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où elles se résolvent.

\* Voir la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES pour les cartes avec des capacités de férocité statiques ou déclenchées et pour plus d'information sur leur fonctionnement.

-----

### Nouvelle action mot-clé : Manifester

Le dragon esprit Ugin et sa magie sont bien vivants dans le passé de Tarkir. Manifester est une nouvelle action mot-clé qui met des cartes face cachée sur le champ de bataille comme des créatures 2/2, masquant leur véritable identité. Si une carte de créature est mise sur le champ de bataille de cette manière, vous pouvez la retourner face visible à tout moment en payant son coût de mana.

Nourrissage sans forme

{3}{G}

Rituel

Manifester la carte du dessus de votre bibliothèque, puis mettez un marqueur +1/+1 sur elle. *(Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

Les règles officielles de la manifestation sont les suivantes :

#### 701.31. Manifester

701.31a « Manifester [une carte] » signifie « Mettez [cette carte] sur le champ de bataille face cachée ». Ce permanent est une créature 2/2 sans texte, sans nom, sans sous-type et sans coût de mana. Ce permanent est un permanent manifesté tant qu'il est face cachée. L'effet définissant ses caractéristiques fonctionne à tout moment où la carte est face cachée et cesse quand elle est retournée face visible.

701.31b Chaque fois que vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent manifesté que vous contrôlez. C'est une action spéciale qui n'utilise pas la pile (voir règle 115.2b). Pour ce faire, montrez à tous les joueurs que la carte représentant ce permanent est une carte de créature et son coût de mana, payez ce coût et retournez ensuite le permanent face visible. L'effet définissant ses caractéristiques quand il était face cachée cesse et il recouvre ses caractéristiques normales. Si la carte représentant ce permanent n'est pas une carte de créature ou n'a pas de coût de mana, elle ne peut pas être retournée face visible de cette manière.

701.31c Si une carte avec la mue est manifestée, son contrôleur peut utiliser la procédure décrite dans la règle 702.36d pour retourner face visible un permanent face cachée avec la mue plutôt que celle décrite ci-dessus pour retourner un permanent manifesté face visible.

701.31d Si un effet instruit un joueur de manifester plusieurs cartes de sa bibliothèque, ces cartes sont manifestées l'une après l'autre.

701.31e Un permanent face cachée représenté par une carte d'éphémère ou de rituel ne peut pas être retourné face visible. Si un effet instruit un joueur d'en retourner un face visible, son contrôleur le révèle et le laisse face cachée. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas.

701.31f Voir la règle 707 « Sorts et permanents face cachée » pour plus d'information.

\* Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Il est incolore et il a un coût converti de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.

\* À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

\* Une créature manifestée qui devait avoir la mue en étant face visible peut être retournée face visible en payant son coût de mue.

\* Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée à l'aide de la capacité de mue, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.

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

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

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

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

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

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

\* Vous devez faire en sorte que vos sorts et permanents face cachée puissent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, les placer dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille. Vous devez aussi noter comment chacun d'eux est devenu face cachée (manifesté, lancé face cachée avec la capacité de mue, et ainsi de suite).

\* Il n'y a pas de carte dans l'extension *Destin reforge* qui retourne face visible sur le champ de bataille une carte d'éphémère ou de rituel face cachée, mais certaines anciennes cartes peuvent le faire. Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour

montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. Bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible

\* Certaines anciennes extensions de **Magic** ont des cartes recto-verso, qui ont deux faces de carte **Magic** au lieu d'une face de carte **Magic** d'un côté et un dos de carte **Magic** de l'autre. Les règles des cartes recto-verso sont légèrement modifiées pour prendre en compte la possibilité qu'elles soient manifestées. Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible. Une carte recto-verso sur le champ de bataille ne peut pas être retournée face cachée.

-----

### Les trois « Formes »

Trois cartes d'enchantement de l'extension *Destin reforgé* ont des capacités d'arrivée sur le champ de bataille qui les transforment en auras, manifestent une créature et les attachent à la créature manifestée.

Forme nuageuse

{1} {U} {U}

Enchantement

Quand la Forme nuageuse arrive sur le champ de bataille, elle devient une aura avec *enchanter : créature*. Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque et attachez-lui la Forme nuageuse. *(Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

La créature enchantée a le vol et la défense talismanique.

\* Vous manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque même si la « Forme » n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout.

\* Si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque au moment où la capacité se résout, la « Forme » est mise dans le cimetière de son propriétaire comme une action basée sur l'état.

\* Si la créature enchantée est retournée face visible, la « Forme » continue de l'enchanter.

----

### Cycle : Sièges

Les Sièges sont un cycle d'enchantements qui vous demandent de déclarer votre allégeance au moment où ils arrivent sur le champ de bataille.

Siège du palais

{3} {B} {B}

Enchantement

Au moment où le Siège du palais arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

- Khans — Au début de votre entretien, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- Dragons — Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

\* Chaque Siège a l'une des deux capacités énumérées, selon votre choix au moment où il arrive sur le champ de bataille.

\* Les mots « Khans » et « Dragons » sont des mots d'ancrage qui relient votre choix à la capacité appropriée. Le mot d'ancrage est un nouveau concept de règle. « [Mot d'ancrage] — [Capacité] » signifie « Tant que vous avez choisi [mot d'ancrage] au moment où ce permanent est arrivé sur le champ de bataille, ce permanent a [capacité] ». Notez que le mot d'ancrage « Dragons » n'a aucun lien avec le type de créature dragon.

\* Chacune des deux dernières capacités est liée à la première capacité. Chacune fait uniquement référence au choix effectué suite à la première capacité. Si un permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un des Sièges, son contrôleur fait un nouveau choix pour ce nouveau Siège. La capacité de la copie ne dépend pas du choix effectué pour le permanent original.

-----

### Cycle : Créatures avec des capacités d'arrivée sur le champ de bataille modales

Cette extension inclut un cycle de créatures avec des capacités d'arrivée sur le champ de bataille modales. Pour chacune d'elles, vous pouvez choisir de mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ou de faire qu'un autre effet se produise.

Ogre provocateur

{5}{R}

Créature : ogre et guerrier

3/5

Quand l'Ogre provocateur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Ogre provocateur.
- Détruisez l'artefact ciblé.

\* Vous choisissez quel mode vous utilisez au moment où vous mettez la capacité sur la pile, après que la créature est arrivée sur le champ de bataille. Une fois que vous avez choisi un mode, vous ne pouvez plus le changer même si la créature quitte le champ de bataille en réponse à cette capacité.

\* Si un mode requiert une cible et qu'il n'y a aucune cible légale disponible, vous devez choisir le mode qui ajoute un marqueur +1/+1.

-----

### Retour de mécanique de jeu : Mana hybride

Les symboles de mana hybride représentent un coût qui peut être payé avec l'une ou l'autre de deux couleurs de mana. Par exemple, {B/G} peut être payé au choix avec {B} ou {G}. C'est à la fois un symbole de mana noir et vert.

Daghatar l'Inflexible

{3}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

0/0

Vigilance

Daghatar l'Inflexible arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{B/G}{B/G} : Déplacez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée.

\* Les symboles de mana hybride n'apparaissent que dans les coûts. Dans l'extension *Destin reforge*, ces symboles apparaissent dans les coûts des capacités activées ou comme des coûts payés au moment où des capacités déclenchées se résolvent.

\* Au moment où vous activez une capacité activée avec des symboles de mana hybride dans son coût, vous choisissez la couleur de mana que vous allez dépenser pour chaque symbole de mana hybride. Vous le faites au moment même où vous choisiriez des modes ou une valeur pour un X dans un coût de mana. Par exemple, vous choisissez d'activer la capacité de Daghatat l'Inflexible en payant {1}{B}{B}, {1}{B}{G} ou {1}{G}{G}.

\* Une carte avec des symboles de mana hybride dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans son coût de mana, quel que soit le mana dépensé pour la lancer. Il n'y a aucune carte de *Destin reforge* avec des symboles de mana hybride dans son coût de mana.

-----

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort

{2}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/2

Initiative

À chaque fois qu'Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {W/B} {W/B}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

\* Vous choisissez quel adversaire ou planeswalker adverse la créature attaque au moment où vous la mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui qu'Alesha attaque.

\* Même si la créature que vous renvoyez attaque, elle n'est jamais déclarée comme créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

-----

Appel sauvage

{X}{G}{G}

Rituel

Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur elle. *(Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

\* Si vous choisissez 0 pour X, vous manifestez seulement la carte du dessus de votre bibliothèque.

-----

Arc enchaîneur

{2}{R}

Ephémère

Choisissez une créature ciblée. À chaque fois que cette créature subit des blessures ce tour-ci, elle inflige autant de blessures à chaque autre créature et à chaque joueur.

\* La créature est la source des nouvelles blessures. Si vous contrôlez cette créature au moment où elle inflige des blessures, vous pouvez choisir de rediriger ces blessures depuis un adversaire sur un planeswalker qu'il contrôle.

\* La capacité déclenchée à retardement que l'Arc enchaîneur crée se déclenche même si la créature ciblée subit des blessures mortelles. Par exemple, si une créature 3/3 est ciblée par l'Arc enchaîneur et que plus tard dans le tour elle bloque une créature 7/7, la créature 3/3 inflige 7 blessures à chaque autre créature et à chaque joueur.

\* Les blessures infligées par la créature à cause de la capacité que crée l'Arc enchaîneur ne sont pas des blessures de combat, même si ce sont des blessures de combat qui ont déclenché cette capacité.

\* Si deux Arcs enchaîneurs se sont résolus en ciblant des créatures différentes, et que des blessures sont infligées à l'une d'elles, la capacité déclenchée à retardement fait que cette créature inflige des blessures à chaque autre créature et à chaque joueur. Ceci provoque le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement de l'autre Arc enchaîneur. La deuxième créature inflige ensuite des blessures à chaque autre créature et à chaque joueur. Ceci continue jusqu'à ce qu'au moins une des deux créatures meure ou que la partie se termine. Si cela ne se produit pas (par exemple parce que les deux créatures ont l'indestructible et que les blessures infligées aux joueurs sont prévenues), et qu'aucun joueur n'interrompt la boucle, la partie se termine par un match nul.

-----

Archifielleux de la dépravation

{3}{B}{B}

Créature : démon

5/4

Vol

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste.

\* L'adversaire choisit quelles créatures épargner, le cas échéant, au moment où la capacité se résout. Ce choix ne cible pas les créatures.

\* L'adversaire peut choisir d'épargner une créature ou aucune. Si le joueur ne choisit pas de créatures, il sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle.

-----

Assassin cagoulé

{2}{B}

Créature : humain et assassin

1/2

Quand l'Assassin cagoulé arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Assassin cagoulé.
- Détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

\* Si une créature a subi des blessures mais qu'elle s'est régénérée (ce qui lui retire toutes ses blessures), elle est quand même une cible légale pour le deuxième mode de la capacité déclenchée.

-----

Avantage abzan

{1}{W}

Éphémère

Le joueur ciblé sacrifie un enchantement. Renforcement 1. (*Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

\* Vous pouvez cibler n'importe quel joueur avec l'Avantage abzan, même si ce joueur ne contrôle pas d'enchantement.

\* L'enchantement a déjà quitté le champ de bataille quand vous appliquez renforcement 1.

-----

Bagarreur de bataille

{1}{B}

Créature : orque et guerrier

2/2

Tant que vous contrôlez un permanent rouge ou blanc, le Bagarreur de bataille gagne +1/+0 et a l'initiative.

\* Si le Bagarreur de bataille attribue des blessures de combat pendant la première étape d'attribution des blessures de combat, et qu'il perd ensuite l'initiative avant la deuxième étape d'attribution des blessures de combat (par exemple parce que vous ne contrôlez plus un permanent rouge ou blanc), il n'attribue pas à nouveau des blessures de combat pendant la deuxième étape d'attribution des blessures de combat.

-----

Bête de guerre d'Arashin

{5}{G}{G}

Créature : bête

6/6

À chaque fois que la Bête de guerre d'Arashin inflige des blessures de combat à au moins une créature bloquée, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

\* La capacité de la Bête de guerre d'Arashin ne se déclenche qu'une seule fois par étape d'attribution des blessures de combat, quel que soit le nombre de créatures qui la bloquent.

-----

Balafre sauvage

{R}

Éphémère

*Férocité* — Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

La Balafre sauvage inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

\* La capacité de férocité de la Balafre sauvage s'applique à toutes les blessures qui seraient infligées ce tour-là, y compris les blessures qu'inflige la Balafre sauvage.

\* Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où la Balafre sauvage se résout, la capacité de férocité s'applique. Les blessures infligées ce tour-là ne peuvent pas être prévenues, même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où ces blessures seraient infligées.

-----

Briser les rangs

{1}{R}

Enchantement

{R} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

\* Si la force de la créature est supérieure à 2 au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Cependant, si la force de la créature est élevée au-dessus de 2 après la résolution de la capacité, elle aura quand même la célérité et elle ne pourra pas être bloquée ce tour-là.

-----

Buteur orque

{3}{B}

Créature : orque et archer

4/2

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

\* Si le Buteur orque arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps qu'une autre créature, sa capacité se déclenchera pour cette créature.

-----

Canaliser la calamité

{5}{W}

Éphémère

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux permanents que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si des blessures sont prévenues de cette manière, vous pouvez faire que Canaliser la calamité inflige autant de blessures à une créature ciblée.

\* La seule cible de Canaliser la calamité est la créature à laquelle il peut infliger des blessures. Vous choisissez cette cible au moment où vous lancez Canaliser la calamité, pas au moment où il prévient les blessures.

Si la créature est une cible illégale au moment où Canaliser la calamité essaie de se résoudre, tout le sort est contrecarré. Aucune blessure ne sera prévenue.

\* Le fait que la créature ciblée soit encore une cible légale n'est plus vérifié après la résolution de Canaliser la calamité. Les blessures sont quand même prévenues, même si Canaliser la calamité ne peut pas infliger de blessures à cette créature.

\* L'effet de Canaliser la calamité n'est pas un effet de redirection. S'il prévient des blessures, vous pouvez faire que Canaliser la calamité (pas la source d'origine) inflige des blessures à la créature en tant que partie de cet effet de prévention. Canaliser la calamité est la source des nouvelles blessures, alors les caractéristiques de la source d'origine (comme sa couleur, ou si elle avait le lien de vie ou le contact mortel) n'affectent pas ces blessures. Les nouvelles blessures ne sont pas des blessures de combat, même si les blessures prévenues l'étaient.

\* Vous pouvez choisir une créature que vous contrôlez comme cible. Si vous le faites, les blessures que Canaliser la calamité inflige à cette créature ne sont pas prévenues.

\* Si deux joueurs ont chacun lancé Canaliser la calamité ciblant une créature que l'autre contrôle, et qu'une source qu'un joueur contrôle devrait infliger des blessures au deuxième joueur ou à un permanent que ce joueur contrôle, un Canaliser la calamité prévient ces blessures et essaie d'infliger des blessures à la créature contrôlée par le premier joueur. Le Canaliser la calamité de ce joueur prévient ensuite ces blessures et essaie d'infliger des blessures à la créature contrôlée par le deuxième joueur. Ceci crée une boucle qu'un joueur peut interrompre en choisissant que Canaliser la calamité n'inflige pas de blessures. Peu importe quel joueur interrompt la boucle, car aucune blessure n'est infligée dans les deux cas.

-----

Cavalier courseflamme

{4} {R}

Créature : humain et guerrier

3/3

À chaque fois que le Cavalier courseflamme attaque, mettez sur le champ de bataille un jeton, engagé et attaquant, qui est une copie d'une autre créature attaquante ciblée. Exilez ce jeton à la fin du combat.

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

\* Vous choisissez quel adversaire ou planeswalker adverse le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que le Cavalier courseflamme attaque.

\* Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

\* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature ait des marqueurs sur elle, que des auras et/ou des équipements lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui pourraient avoir transformé un permanent non-créature en créature. Si le jeton n'est pas une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille, il n'attaque pas.

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

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

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

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

\* Si une autre créature devient ou arrive sur le champ de bataille comme une copie du jeton, vous n'exilez pas cette créature à la fin du combat. Cependant, si le Cavalier courseflamme crée plusieurs jetons à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), vous exilez chacun de ces jetons.

-----

#### Chasse aux plus faibles

{3}{G}

##### Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

\* Vous ne pouvez pas lancer la Chasse aux plus faibles à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.

\* Si une des cibles est illégale au moment où la Chasse aux plus faibles essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

\* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Chasse aux plus faibles essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur sur la créature que vous contrôlez.

-----

#### Chef de horde brutal

{3}{B}

Créature : orque et guerrier

3/3

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.

{3}{R/W}{R/W} : Les créatures que vos adversaires contrôlent bloquent ce tour-ci si possible, et vous choisissez comment ces créatures bloquent.

\* Toutes les déclarations de blocage doivent quand même être légales.

\* S'il y a un coût associé au blocage d'une créature et que vous choisissez que cette créature bloque, son contrôleur peut choisir de payer ce coût ou non. Si ce joueur décide de ne pas payer le coût, vous devez proposer une nouvelle série de créatures bloqueuses.

\* Vous choisissez comment chaque créature contrôlée par un adversaire bloque, même si cette créature n'était pas sur le champ de bataille ou n'était pas contrôlée par un adversaire au moment où la capacité activée s'est résolue.

\* Dans une partie en multijoueurs, si plus d'un joueur active la capacité activée du Chef de horde brutal pendant le même tour, le contrôleur de la dernière capacité qui se résout choisit comment les créatures contrôlées par les joueurs qui n'ont pas résolu cette capacité bloquent.

\* Le joueur défenseur affecté par la capacité déclenchée du Chef de horde brutal est déterminé en fonction de la créature qui a attaqué. Par exemple, si le Chef de horde brutal a attaqué un adversaire et que deux autres créatures que vous contrôlez en ont attaqué un autre, le premier adversaire perd 1 point de vie et le deuxième, 2 points de vie. Vous gagnez un total de 3 points de vie.

-----

#### Conscription abominable

{5}{B}{B}

##### Rituel

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière du joueur ciblé dans un tas face cachée, mélangez-le, puis manifestez ces cartes. *(Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

\* Le tas est mélangé pour cacher à vos adversaires l'identité des créatures manifestées. Après avoir manifesté les cartes, vous pouvez les regarder.

\* Si vous manifestez une carte appartenant à un adversaire et que vous quittez la partie, cette carte est exilée.  
-----

Consigner à l'existence

{2} {U}

Rituel

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Manifestez une de ces cartes, puis mettez l'autre au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque. *(Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

\* Les autres joueurs ne savent pas si la carte que vous manifestez est la carte du dessus ou la deuxième carte de cette bibliothèque.

\* Si vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée, vous manifesterez une des cartes puis l'autre sera révélée à son tour. Vous pourrez ensuite choisir de mettre cette carte au-dessous ou de la laisser au dessus de votre bibliothèque.  
-----

Construction d'Ugin

{4}

Créature-artefact : construction

4/5

Quand la Construction d'Ugin arrive sur le champ de bataille, sacrifiez un permanent qui a au moins une couleur.

\* Si vous ne contrôlez que des permanents incolores au moment où la capacité se résout (par exemple, des terrains de base et des permanents face cachée), vous ne sacrifiez rien.  
-----

Creuset du dragon-esprit

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Creuset du dragon-esprit.

{T}, retirez X marqueurs « stock » du Creuset du dragon-esprit : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon ou activer des capacités de dragon.

\* Vous pouvez utiliser le mana généré par la dernière capacité pour payer un coût alternatif (comme un coût de précipitation) ou un coût supplémentaire pour lancer un sort de dragon. Ce n'est pas limité au paiement du coût de mana de ce sort.

\* Une capacité activée est toujours écrite sous la forme « coût : effet ».

\* Notez que retourner face visible une créature face cachée n'est pas une capacité activée. Si vous manifestez une carte de créature Dragon ou que vous lancez une carte de créature Dragon face cachée avec la capacité de mue, vous ne pouvez pas utiliser le mana généré par la dernière capacité pour retourner cette carte face visible.

\* Le mana généré par la dernière capacité ne peut pas être dépensé pour activer les capacités de sources Dragon qui ne sont pas sur le champ de bataille.

-----

#### Daghatar l'Inflexible

{3}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

0/0

Vigilance

Daghatar l'Inflexible arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{B/G}{B/G} : Déplacez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée.

\* Les deux cibles de la dernière capacité doivent être des créatures différentes. L'une d'elles peut être Daghatar l'Inflexible.

\* Le marqueur +1/+1 est déplacé uniquement si les deux cibles sont encore légales au moment où la capacité se résout.

\* Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré de la première créature et placé sur la deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au placement d'un marqueur sur la deuxième créature s'appliqueront.

-----

#### Dédain du rakshasa

{2}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.

\* Comptez le nombre de cartes dans votre cimetière au moment où le Dédain du rakshasa se résout pour déterminer combien de mana le contrôleur du sort ciblé doit payer pour éviter que le sort ne soit contrecarré. Le Dédain du rakshasa est encore sur la pile à ce moment et ne compte pas dans ce nombre.

-----

#### Diplomatie des landes

{2}{B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Si vous contrôlez un guerrier, ce joueur perd 2 points de vie.

\* Si vous contrôlez un guerrier au moment où la Diplomatie des landes se résout, l'adversaire ciblé perd 2 points de vie même si ce joueur ne s'est pas défaussé d'une carte (par exemple parce qu'il n'avait pas de carte en main).

-----

#### Dommages collatéraux

{R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer les Dommages collatéraux, sacrifiez une créature.

Les Dommages collatéraux infligent 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

\* Si vous sacrifiez une créature attaquante ou bloqueuse pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, elle n'inflige pas de blessures de combat. Si vous attendez jusqu'à l'étape d'attribution des blessures de combat, mais que la créature a subi des blessures mortelles, elle sera détruite avant que vous ayez la possibilité de la sacrifier.

\* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.

\* Les joueurs peuvent répondre aux Dommages collatéraux uniquement après qu'ils ont été lancés et que tous leurs coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

-----

Dragon délétaire

{4}{B}{B}

Créature : dragon

4/4

Vol

Quand le Dragon délétaire meurt, vous pouvez détruire une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

\* Une créature face cachée a un coût converti de mana de 0. Cependant, son coût converti de mana change quand elle est retournée face visible. Ainsi, si une créature est retournée face visible en réponse à un ciblage par la capacité du Dragon délétaire, elle peut devenir une cible illégale.

-----

Dragon protectécaille

{4}{W}{W}

Créature : dragon

4/4

Vol

Tant que le Dragon protectécaille est attaquant, le joueur défenseur ne peut pas lancer de sorts.

\* « Joueur défenseur » fait référence au joueur que le Dragon protectécaille attaque ou au contrôleur du planeswalker que le Dragon protectécaille attaque. Dans les formats multijoueurs qui autorisent l'attaque de plusieurs joueurs, vos autres adversaires peuvent toujours lancer des sorts, même si vous contrôlez d'autres créatures qui attaquent ces joueurs ou des planeswalkers que ces joueurs contrôlent.

\* Le joueur défenseur peut quand même activer des capacités ou effectuer des actions spéciales, comme retourner face visible une créature face cachée.

-----

Dromoka l'éternelle

{3}{G}{W}

Créature légendaire : dragon

5/5

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, renforcement 2. *(Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)*

\* Chaque dragon avec lequel vous attaquez provoque le déclenchement de la capacité déclenchée de Dromoka. Pour chaque occurrence de la capacité, vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs +1/+1 au moment où elle se résout. Spécifiquement, la créature que vous contrôlez avec l'endurance la plus faible au moment où la première de ces capacités se résout peut ne pas avoir l'endurance la plus faible au moment où la deuxième de ces capacités se résout.

-----

Écorcheur d'âme

{4}{B}{B}

Créature : démon

4/4

Fouille *(Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}).*

Si une carte de créature avec le vol a été exilée par la capacité de fouille de l'Écorcheur d'âme, l'Écorcheur d'âme a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la portée, le piétinement et la vigilance.

\* Les cartes de créature qui ont des capacités qui s'accordent les capacités mot-clé listées à elles-mêmes ne comptent pas. Par exemple, exiler un Bagarreur de bataille (une créature avec « Tant que vous contrôlez un permanent rouge ou blanc, le Bagarreur de bataille gagne +1/+0 et a l'initiative ») avec la capacité de fouille de l'Écorcheur d'âme ne fait pas que l'Écorcheur d'âme a l'initiative, même si vous contrôlez un permanent rouge ou blanc.

\* Vous ne pouvez pas exiler plus de cartes de votre cimetière que vous n'en avez besoin pour payer les prérequis de mana générique de l'Écorcheur d'âme. Dans la plupart des situations, cela signifie que vous ne pouvez pas exiler plus de quatre cartes, même si vous voulez en exiler plus pour lui donner des capacités supplémentaires.

-----

Élémental de bois-murmure

{3}{G}{G}

Créature : élémental

4/4

Au début de votre étape de fin, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

Sacrifiez l'Élémental de bois-murmure : Jusqu'à la fin du tour, les créatures non-jeton face visible que vous contrôlez acquièrent « Quand cette créature meurt, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. »

\* La dernière capacité accorde cette capacité aux créatures non-jeton face visible que vous contrôlez au moment où cette capacité se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour n'auront pas cette capacité.

-----

Élémental de tourbillon

{4}{U}

Créature : élémental

3/5

Vol

À chaque fois que l'Élémental de tourbillon attaque, engagez toutes les créatures que le joueur défenseur contrôle.

{3}{B/G}{B/G} : Mettez sur le champ de bataille, engagé, l'Élémental de tourbillon depuis l'exil. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

\* « Joueur défenseur » fait référence au joueur que l'Élémental de tourbillon attaque ou au contrôleur du planeswalker que l'Élémental de tourbillon attaque. Dans les formats multijoueurs qui autorisent l'attaque de plusieurs joueurs, les créatures contrôlées par les autres joueurs ne sont pas engagées, même si vous contrôlez d'autres créatures qui attaquent ces joueurs ou des planeswalkers que ces joueurs contrôlent. Dans une partie en Troll à deux têtes, choisissez un membre de l'équipe adverse au moment où la capacité déclenchée se résout.

-----

Embuscade éthérée

{3}{G}{U}

Éphémère

Manifestez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. (*Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

\* Les cartes sont manifestées l'une après l'autre. La créature face cachée qui était la carte du dessus de votre bibliothèque et celle qui était la deuxième carte de votre bibliothèque doivent être facilement identifiables.

\* Si vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée au moment où l'Embuscade éthérée se résout (par exemple parce que vous contrôlez une carte telle que la Coursière de Kruphix), vous manifestez la carte du dessus, révélez la carte suivante (à présent la carte du dessus), puis manifestez cette carte.

-----

Éveil épouvantable

{4} {B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si c'est un dragon, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

\* Aucun joueur ne peut lancer des sorts ou activer des capacités entre le moment où la carte de créature revient sur le champ de bataille et celui où la capacité vérifie si c'est un dragon.

-----

Exécuteur impitoyable

{2} {B}

Créature : orque et guerrier

3/1

Quand l'Exécuteur impitoyable arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

\* Si vous ne contrôlez pas d'autre créature au moment où la capacité de l'Exécuteur impitoyable se résout, vous devez sacrifier l'Exécuteur impitoyable.

-----

Forgeur d'armes réputé

{1} {U}

Créature : humain et artificier

1/3

{T} : Ajoutez {2} à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-cœur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

\* Vous pouvez utiliser le mana généré par la première capacité pour payer un coût alternatif ou un coût supplémentaire pour lancer un sort d'artefact. Ce n'est pas seulement limité au paiement du coût de mana de ce sort.

\* Une capacité activée est toujours écrite sous la forme « coût : effet ». Certains mots-clés comme l'équipement sont des capacités activées.

\* Notez que retourner face visible une créature face cachée n'est pas une capacité activée. Si vous manifestez une carte de créature-artefact ou que vous lancez une carte d'artefact face cachée avec la capacité de mue, vous ne pouvez pas utiliser du mana généré par la première capacité pour retourner cette carte face visible.

\* Le mana généré par la première capacité ne peut pas être dépensé pour activer les capacités de sources artefacts qui ne sont pas sur le champ de bataille.

\* L'Arc du perce-cœur est une carte de l'extension *Les Khans de Tarkir*. La Fiole de feu des dragons ne semble pas encore avoir été inventée. Comme c'est étrange.

-----

Frappe rusée

{3} {U} {R}

Éphémère

La Frappe rusée inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur ciblé.

Piochez une carte.

\* Vous ne pouvez pas lancer la Frappe rusée à moins de cibler à la fois une créature et un joueur. Si une cible (mais pas les deux) est illégale au moment où la Frappe rusée se résout, elle inflige des blessures à la cible légale restante et vous piochez une carte. Si les deux cibles sont illégales, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte dans ce cas.

-----

Fruit du Premier arbre

{3}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant son endurance.

\* Utilisez l'endurance de la créature quand elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X. Si ce chiffre est inférieur ou égal à 0, vous ne gagnez pas de points de vie et vous ne piochez pas de cartes. (Vous ne perdez pas de points de vie et vous ne vous défaussez pas de cartes non plus.)

\* Le Fruit du Premier arbre peut enchanter n'importe quelle créature, mais c'est le contrôleur du Fruit du Premier arbre gagne les points de vie et pioche des cartes.

-----

Garde du Premier arbre

{G}

Créature : humain

1/1

{1}{W/B} : Le Garde du Premier arbre devient un humain et guerrier avec une force et une endurance de base de 3/3.

{2}{W/B}{W/B} : Si le Garde du Premier arbre est un guerrier, il devient un humain et esprit et guerrier avec le piétinement et le lien de vie.

{3}{W/B}{W/B}{W/B} : Si le Garde du Premier arbre est un esprit, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

\* La première et la deuxième capacité n'ont pas de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que le Garde du Premier arbre quitte le champ de bataille ou qu'un effet suivant modifie ses caractéristiques.

\* La première et la deuxième capacité activée font perdre les autres types de créature qu'a le Garde du Premier arbre. Il garde tous les types ou les super-types de carte qu'il pourrait avoir.

\* La première capacité remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la première capacité remplacera cet effet.

\* Les effets qui modifient la force ou l'endurance du Garde du Premier arbre, comme celui créé par la Croissance titanesque, s'appliquent au Garde du Premier arbre quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs +1/+1 sur le Garde du Premier arbre et les effets qui échangent sa force et son endurance.

-----

Générale écailledragon

{3}{W}

Créature : humain et guerrier

2/3

Au début de votre étape de fin, renforcement X, X étant le nombre de créatures engagées que vous contrôlez. *(Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez X marqueurs +1/+1 sur elle.)*

\* Comptez le nombre de créatures engagées que vous contrôlez quand la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

\* La créature sur laquelle vous mettez les marqueurs n'est pas obligatoirement une des créatures engagées.

-----

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

2/2

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{U/R}{U/R} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

\* Un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie fait gagner des points de vie à son contrôleur uniquement s'il est la source des blessures qui sont infligées. Un sort d'éphémère ou de rituel avec le lien de vie qui fait qu'une autre source inflige des blessures ne fait pas gagner de points de vie à son contrôleur.

\* Après avoir activé la dernière capacité de la Grande maîtresse âmefeu, si le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez depuis votre main est contrecarré, il n'est pas mis dans votre main et l'effet n'est pas appliqué au sort suivant que vous lancez.

\* Un sort qui vous instruit de l'exiler (par exemple, l'Intrusion temporelle) n'est pas mis dans votre main parce qu'il n'est pas mis dans votre cimetière au moment où il se résout.

-----

Humble défecteur

{1}{R}

Créature : humain et gredin

2/1

{T} : Piochez deux cartes. L'adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Humble défecteur. N'activez cette capacité que pendant votre tour.

\* La capacité de l'Humble défecteur peut être activée à tout moment pendant votre tour, y compris en réponse à un sort ou une capacité.

\* Si l'Humble défecteur n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, mais que le joueur ciblé est toujours une cible légale, la capacité se résout. Vous piochez deux cartes, même si le joueur n'acquiert pas le contrôle de l'Humble défecteur.

\* Si l'Humble défecteur est contrôlé par un joueur autre que son propriétaire, et que son contrôleur quitte la partie, l'effet donnant à ce joueur le contrôle de l'Humble défecteur cesse. L'Humble défecteur revient sous le contrôle du joueur encore dans la partie qui l'a contrôlé le plus récemment.

-----

Hurleur d'éclairs

{4}{R}

Créature : dragon

5/5

Vol, piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, le propriétaire du Hurleur d'éclairs le mélange dans sa bibliothèque.

\* Le propriétaire du Hurleur d'éclairs le mélange dans sa bibliothèque uniquement s'il est sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout.

-----

Infiltratrice jeskaï

{2}{U}

Créature : humain et moine

2/3

L'Infiltratrice jeskaï ne peut pas être bloquée tant que vous ne contrôlez pas d'autre créature.

Quand l'Infiltratrice jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, exilez-la ainsi que la carte du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée, mélangez-le, puis manifestez ces cartes. *(Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

\* Le tas est mélangé pour cacher à vos adversaires l'identité des créatures manifestées. Après avoir manifesté les cartes, vous pouvez les regarder.

\* Si l'Infiltratrice jeskaï n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous manifestez uniquement la carte du dessus de votre bibliothèque.

\* Le propriétaire d'une carte est toujours une information publique. Si les deux cartes que vous exilez appartiennent à des joueurs différents (par exemple parce que vous avez acquis le contrôle d'une Infiltratrice jeskaï appartenant à votre adversaire), l'identité de la carte n'est plus cachée à votre adversaire. Ce joueur sait quelle carte face cachée il possède.

\* Si vous manifestez une carte appartenant à un adversaire et que vous quittez la partie, cette carte est exilée.

-----

Instincts impitoyables

{2} {G}

Ephémère

Choisissez l'un —

- La créature non-attaquante ciblée acquiert la portée et le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la.
- La créature attaquante ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

\* Si vous choisissez le premier mode, la créature ciblée ne doit pas être attaquante. Cependant, elle peut attaquer plus tard pendant le tour.

-----

Krotiq embusqueur

{5} {G}

Créature : insecte

5/5

Piétinement

Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

\* Si vous ne contrôlez pas d'autre créature au moment où la capacité déclenchée du Krotiq embusqueur se résout, rien ne se passe. Le Krotiq embusqueur reste sur le champ de bataille.

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

-----

Krushok de première ligne

{4} {G}

Créature : bête

3/4

Le Krushok de première ligne ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

\* La deuxième capacité s'applique uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. Si une créature que vous contrôlez sans marqueur +1/+1 sur elle devient bloquée par plus d'une créature, mettre un marqueur +1/+1 sur elle ne modifie pas ou n'annule pas le blocage.

-----

### La loi de la jungle

{4} {R} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
- Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

\* Vous choisissez quel mode vous utilisez au moment où vous lancez La loi de la jungle. Une fois qu'elle est lancée, vous ne pouvez pas changer son mode, même si les forces des créatures sont modifiées en réponse.

\* Une fois que vous acquérez le contrôle d'une créature, peu importe ce qui arrive à sa force.

\* La loi de la jungle peut affecter des créatures que vous contrôlez déjà ou des créatures qui sont déjà dégagées. Elle les dégage le cas échéant et leur donne la célérité.

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

-----

### Lame du héros

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+2.

À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.

Équipement {4}

\* La capacité déclenchée se déclenche quand un des dieux du bloc *Theros* arrive sur le champ de bataille uniquement si votre dévotion est suffisamment élevée pour que ce soit une créature quand il arrive.

Si la lame du héros est attachée à un dieu qui cesse d'être une créature (ou une créature qui cesse d'être une créature), elle devient détachée.

-----

### Loyautés changeantes

{5} {U}

Rituel

Échangez le contrôle de deux permanents ciblés qui partagent un type de carte. (*Artefact, créature, enchantement, terrain et planeswalker sont des types de cartes.*)

\* Si l'un des permanents ciblés est une cible illégale quand les Loyautés changeantes se résolvent l'échange n'aura pas lieu. Si les deux permanents sont des cibles illégales (par exemple parce qu'ils ne partagent plus un type de carte), les Loyautés changeantes sont contrecarrées.

\* Chacune des cibles peut avoir des types de carte que l'autre n'a pas, tant qu'elles partagent au moins un type de carte. Par exemple, vous pouvez cibler une créature et une créature-artefact.

\* Vous n'êtes pas obligé de contrôler un des permanents ciblés.

\* Si le même joueur contrôle les deux permanents quand les Loyautés changeantes se résolvent, rien ne se passe.

\* Acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement ne le fait pas se déplacer, bien qu'acquérir le contrôle d'un équipement vous permette d'activer sa capacité d'équipement pour l'attacher plus tard à une créature que vous contrôlez.

\* Si un autre sort ou capacité vous permet de remplacer les cibles des Loyautés changeantes (ou de les copier et de choisir de nouvelles cibles pour la copie), vous pouvez uniquement changer les cibles de façon à ce que la série finale de cibles soit toujours légale. Par exemple, si les Loyautés changeantes ciblent une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle, vous ne pourriez pas remplacer seulement la deuxième cible par un permanent non-créature contrôlé par ce joueur. Cependant, vous pourriez remplacer seulement la deuxième cible par une créature contrôlée par un adversaire différent. Les deux nouvelles cibles peuvent partager un type de carte différent des deux cibles d'origine.

-----

Maître des bêtes abzan

{2}{G}

Créature : chien de chasse et shaman

2/1

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

\* La capacité vérifie les créatures sur le champ de bataille au moment où elle se résout pour déterminer si vous allez piocher une carte.

\* Vous piochez une carte au maximum, même si vous contrôlez plusieurs créatures qui partagent l'endurance la plus élevée.

-----

Marcheur du gel

{1}{U}

Créature : élémental

4/1

Quand le Marcheur du gel devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

\* Si le Marcheur du gel devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sa capacité se déclenche et elle est mise sur la pile au-dessus de ce sort ou de cette capacité. La capacité du Marcheur du gel se résout en premier (ce qui provoque son sacrifice). À moins que le sort ou la capacité n'ait une autre cible, elle est ensuite contrecarrée au moment où elle essaie de se résoudre parce qu'elle n'a pas de cible légale.

-----

Marquerune de Jeskai

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

La créature enchantée a le vol tant que vous contrôlez un permanent rouge ou blanc.

\* Le fait que la créature ait le vol est vérifié au moment où les créatures bloqueuses sont déclarées. Une fois que la créature enchantée bloque ou qu'elle est bloquée, perdre le vol ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

-----

Marquerune de Mardu

{2}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

La créature enchantée a l'initiative tant que vous contrôlez un permanent blanc ou noir.

\* Si la créature enchantée attribue des blessures de combat pendant la première étape d'attribution des blessures de combat, et qu'elle perd ensuite l'initiative avant la deuxième étape d'attribution des blessures de combat, elle n'attribue pas à nouveau des blessures de combat pendant la deuxième étape d'attribution des blessures de combat.

-----

Mastodonte des frontières

{2} {G}

Créature : éléphant

3/2

*Férocité* — Le Mastodonte des frontières arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

\* La capacité de férocité du Mastodonte des frontières vérifie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où le Mastodonte des frontières arrive sur le champ de bataille. Comme le Mastodonte des frontières n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, il ne se compte pas lui-même.

-----

Mentor du monastère

{2} {W}

Créature : humain et moine

2/2

*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 non-créature, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

\* Lancer un sort non-créature provoque à la fois le déclenchement de la prouesse et celui de l'autre capacité du Mentor du monastère. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. La capacité qui est mise sur la pile en dernier se résout en premier.

\* Le sort qui provoque le déclenchement de la deuxième capacité du Mentor du monastère ne provoque pas le déclenchement de la capacité de prouesse du jeton Moine qui est créé.

-----

Obscure transaction

{2} {B}

Rituel

Chaque joueur se défause de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes moins une.

\* Si un joueur avait une carte ou aucune dans sa main, ce joueur ne pioche pas de carte.

-----

Ojutaï, âme de l'hiver

{5} {W} {U}

Créature légendaire : dragon

5/6

Vol, vigilance

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce permanent ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

\* La capacité déclenchée peut cibler un permanent non-terrain qui est déjà engagé. Ce permanent ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

\* La capacité vérifie le permanent, mais pas son contrôleur. Si le permanent change de contrôleur avant l'étape de dégagement suivante de son premier contrôleur, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

\* La capacité s'applique uniquement pendant l'étape de dégagement suivante du contrôleur, même si le permanent a été la cible de la capacité déclenchée d'Ojutai plus d'une fois. Le permanent ne reste pas engagé pendant plusieurs étapes de dégagement.

-----

#### Parchemin des maîtres

{2}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « sagesse » sur le Parchemin des maîtres.

{3}, {T} : La créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur « sagesse » sur le Parchemin des maîtres.

\* Comptez le nombre de marqueurs « sagesse » sur le Parchemin des maîtres au moment où la capacité activée se résout pour déterminer la grosseur du bonus gagné par la créature ciblée. Si le Parchemin des maîtres n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez le nombre de marqueurs « sagesse » sur lui quand il a quitté le champ de bataille.

\* Une fois que la capacité activée s'est résolue, modifier le nombre de marqueurs « sagesse » sur le Parchemin des maîtres n'affecte pas le bonus accordé par cette activation.

-----

#### Phénix au sillage de flammes

{1} {R} {R}

Créature : phénix

2/2

Vol, célérité

Le Phénix au sillage de flammes attaque à chaque tour si possible.

*Férocité* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Phénix au sillage de flammes sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

\* La capacité de férocité du Phénix au sillage de flammes se déclenche uniquement si le Phénix au sillage de flammes est dans votre cimetière et que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au début du combat pendant votre tour. De plus, la capacité vérifie à nouveau si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où elle se résout. Si ce n'est pas le cas, la capacité n'a aucun effet.

\* Vous choisissez quand même quel joueur ou planeswalker le Phénix au sillage de flammes attaque.

\* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, le Phénix au sillage de flammes est engagé ou affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas attaquer, il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque du Phénix au sillage de flammes, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.

\* Si le Phénix au sillage de flammes arrive sur le champ de bataille avant la phase de combat, il attaque ce tour-là si possible. S'il arrive sur le champ de bataille après le combat, il n'attaque pas ce tour-là et il est généralement disponible pour bloquer au tour suivant.

-----

#### Pyrotechnie

{4} {R}

Rituel

La Pyrotechnie inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou joueurs.

\* Le nombre de cibles choisies pour la Pyrotechnie doit être compris entre une et quatre au maximum. Vous choisissez comment répartir les blessures au moment où vous lancez le sort, et pas quand il se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.

\* Si certaines des cibles de la Pyrotechnie, mais pas toutes, deviennent illégales, vous ne pouvez pas modifier le partage des blessures. Les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont simplement pas infligées.

\* Avec la Pyrotechnie, vous ne pouvez pas infliger des blessures à la fois à un joueur et à un planeswalker contrôlé par ce joueur. Vous ne pouvez pas non plus infliger des blessures à plus d'un planeswalker contrôlé par le même joueur. Si vous choisissez de rediriger sur un planeswalker les blessures infligées à un joueur, vous devez rediriger toutes les blessures sur un seul planeswalker.

\* Si un effet crée une copie de la Pyrotechnie, le nombre de cibles et le partage des blessures ne peuvent pas être modifiés. Cependant, l'effet qui crée la copie peut vous permettre de modifier les cibles.

-----

#### Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

La créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. *(Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)*

*Férocité* — Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

\* Si toutes les créatures bloquant une créature avec la double initiative et le piétinement sont détruites pendant la première étape d'attribution des blessures de combat, la créature avec la double initiative et le piétinement inflige toutes ses blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur pendant la deuxième étape d'attribution des blessures de combat.

-----

#### Rage de dragon

{2}{R}

Éphémère

Ajoutez {R} à votre réserve pour chaque créature attaquante que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, les créatures attaquantes que vous contrôlez acquièrent « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

\* Même si elle peut générer du mana, la Rage de dragon n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

\* Seules les créatures qui attaquent au moment où la Rage de dragon se résout comptent pour la quantité de mana qui est générée, et seules ces créatures acquièrent la capacité activée de « souffle ardent ». En d'autres termes, lancer la Rage de dragon avant d'avoir déclaré les attaquants ne fait généralement rien.

\* Rappelez-vous que le mana non-utilisé disparaît des réserves de mana des joueurs à la fin de chaque étape et de chaque phase. Par exemple, si vous lancez la Rage de dragon pendant votre étape de déclaration des attaquants, excepté dans quelques très rares cas, le mana généré par la Rage de dragon ne dure pas jusqu'à l'étape de déclaration des bloqueurs ou la deuxième phase principale.

-----

#### Restauration soudaine

{3}{G}

Éphémère

Mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis renvoyez une carte de créature et une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

\* Vous choisissez quelle carte de créature et quelle carte de terrain renvoyer dans votre main au moment où la Restauration soudaine se résout. Ceci ne cible aucune des cartes.

\* S'il n'y a pas de carte de terrain dans votre cimetière, vous choisissez quand même une carte de créature à renvoyer, et vice-versa.

-----

Rêverie du sage

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Rêverie du sage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

\* Une aura n'a pas nécessairement besoin de la capacité d'enchantement de créature pour que les capacités de la Rêverie du sage la comptent. Par exemple, une aura avec un enchantement de permanent qui est attachée à une créature comptera.

\* Comptez le nombre d'auras que vous contrôlez qui sont attachées aux créatures au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout pour déterminer combien de cartes piocher. Ceci inclut la Rêverie du sage tant qu'elle est encore sur le champ de bataille à ce moment-là.

-----

Rôdeur du fleuve Marang

{2}{U}

Créature : humain et gredin

2/1

Le Rôdeur du fleuve Marang ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.

Vous pouvez lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un permanent noir ou vert.

\* La capacité du Rôdeur du fleuve Marang ne change pas le moment où vous pouvez le lancer. Vous devez toujours payer les coûts du sort.

\* Le Rôdeur du fleuve Marang vérifie si vous contrôlez un permanent noir ou vert uniquement au moment où vous commencez à le lancer. Une fois que vous commencez à lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière, peu importe ce qui arrive au permanent noir ou vert que vous contrôlez.

-----

Serviteurs de pierre taillée

{3}

Créature-artefact : golem

4/4

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

\* Peu importe que l'autre sort se soit résolu ou non. Il peut avoir été contrecarré ou, si vous avez lancé les Serviteurs de pierre taillée comme s'ils avaient le flash d'une manière quelconque, il peut encore être sur la pile.

-----

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

• Khans — Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

• Dragons — À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

\* La carte exilée par la capacité « Khans » est exilée face visible. Jouer une carte exilée par la capacité « Khans » suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, s'il s'agit d'une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

\* Si vous exilez une carte de terrain avec la capacité « Khans », vous pouvez jouer ce terrain uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible. Normalement, cela signifie que vous ne pouvez jouer le terrain que si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

\* Si une carte non-créature est manifestée et qu'elle quitte le champ de bataille, la capacité « Dragon » se déclenche.

-----

#### Siège de la frontière

{3} {G}

Enchantement

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

- Khans — Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G} {G} à votre réserve.
- Dragons — À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

\* La capacité « Khans » se déclenche au début de votre première et de votre deuxième phase principales. Le mana non-utilisé disparaît des réserves de mana des joueurs à la fin de chaque étape et de chaque phase.

\* Pour la capacité « Dragons », vous décidez si la créature avec le vol se bat contre la créature ciblée que vous ne contrôlez pas au moment où la capacité se résout.

-----

#### Siège du monastère

{2} {U}

Enchantement

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

- Khans — Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
- Dragons — Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

\* La capacité « Khans » a lieu après que vous avez pioché la carte que vous piochez normalement pendant votre étape de pioche. Cette carte, ainsi que la carte supplémentaire, est dans votre main quand vous devez vous défausser d'une carte.

\* La capacité « Dragons » ajoute {2} par sort, pas par cible. Elle ne fait pas qu'un sort coûte plus de {2} de plus à lancer, même si ce sort vous cible vous et un permanent que vous contrôlez, ou plus d'un permanent que vous contrôlez.

-----

#### Silumgar, la mort drossante

{4} {U} {B}

Créature légendaire : dragon

3/7

Vol, défense talismanique

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que le joueur défenseur contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

\* Les créatures affectées par la capacité déclenchée de Silumgar sont déterminées en fonction du dragon qui a attaqué. Par exemple, si Silumgar a attaqué un adversaire et que deux autres dragons ont attaqué un autre adversaire, les créatures contrôlées par le premier d'entre eux gagneraient -1/-1 jusqu'à la fin du tour et celles contrôlées par le deuxième gagneraient -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Dans une partie en Troll à deux têtes, choisissez un membre de l'équipe adverse au moment où chaque capacité se résout.

-----

Sinistre épreuve

{1} {B} {G}

Ephémère

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Chacune de ces créatures inflige à l'autre un nombre de blessures égal à son endurance.

\* Si une des cibles est illégale au moment où la Sinistre épreuve essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

-----

Smilodon temurien

{2} {G} {G}

Créature : chat

4/3

{1} {G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

\* Vous choisissez de renvoyer une créature et quelle créature renvoyer au moment où la capacité activée se résout. Ceci ne cible pas de créature.

-----

Substitution de forme

{4} {U} {U}

Ephémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature.

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

\* Si vous renvoyez une créature face cachée dans la main de son propriétaire, le jeton est une créature 2/2 incolore face visible sans nom, sans capacité et sans type de créature. (La carte de créature face cachée est révélée à tous les joueurs au moment où elle quitte le champ de bataille.)

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

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

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

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

-----

Tasigur, le Croc doré

{5} {B}

Créature légendaire : humain et shaman

4/5

Fouille (*Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.*)

{2} {G/U} {G/U} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis renvoyez une carte non-terrain choisie par un adversaire depuis votre cimetière dans votre main.

\* La dernière capacité ne cible ni les cartes ni les joueurs. Vous choisissez un adversaire au moment où la capacité se résout et ce joueur choisit une carte non-terrain.

\* L'adversaire choisi peut choisir n'importe quelle carte non-terrain de votre cimetière, pas seulement une des cartes qui viennent d'y être mises. Le joueur doit choisir une carte non-terrain s'il y en a une dans votre cimetière.

-----

Tir ami

{3} {R}

Ephémère

Le contrôleur de la créature ciblée révèle au hasard une carte de sa main. Le Tir ami inflige à cette créature et à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de la carte révélée.

\* Les cartes qui n'ont pas de coût de mana, comme les cartes de terrain, ont un coût converti de mana de 0.

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

-----

Ugin, le dragon-esprit

{8}

Planeswalker : Ugin

7

+2 : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

-X : Exilez chaque permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X qui a au moins une couleur.

-10 : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

\* Si vous choisissez de mettre sur le champ de bataille avec la troisième capacité des cartes de permanent avec la mue, vous devez les mettre sur le champ de bataille face visible.

\* Ugin, le dragon-esprit, n'est pas une carte de dragon. Il n'a pas le type de créature dragon. Les sorts et les capacités qui font référence aux cartes de dragon ou aux dragons ne s'appliquent pas à Ugin.

-----

Vengeance ancestrale

{B} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Vengeance ancestrale arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature enchantée gagne -1/-1.

\* Si la créature ciblée par la capacité d'enchantement de créature de la Vengeance ancestrale est une cible illégale au moment où la Vengeance ancestrale essaie de se résoudre, la Vengeance ancestrale est contrecarrée. Elle n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

\* Si la Vengeance ancestrale fait que la créature enchantée a une endurance de 0, cette créature et la Vengeance ancestrale sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. La capacité d'arrivée sur le champ de bataille s'applique quand même.

-----

Vents de Qal Sisma

{1}{G}

Ephémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

*Férocité* — Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, à la place prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vos adversaires contrôlent.

\* Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où les Vents de Qal Sisma se résolvent, la capacité de férocité s'applique. Les blessures de combat infligées par les créatures que vos adversaires contrôlent sont prévenues, même si vous ne contrôlez plus une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où ces blessures seraient infligées.

-----

Volonté du naga

{4}{U}{U}

Ephémère

Fouille (*Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.*)

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

\* La Volonté du naga peut cibler des créatures qui sont déjà engagées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

\* La Volonté du naga suit les créatures, mais pas leurs contrôleurs. Si une de ces créatures change de contrôleur avant l'étape de dégagement suivante de son premier contrôleur, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

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

-----

Yasova Griffedragon

{2}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

4/2

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {1}{U/R}{U/R}. Si vous faites ainsi, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dont la force est inférieure à celle de Yasova Griffedragon jusqu'à la fin du tour, dégagez cette créature et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

\* Les forces de la créature ciblée et de Yasova Griffedragon sont vérifiées au moment où vous mettez la capacité sur la pile et à nouveau au moment où la capacité se résout. Une fois que la capacité se résout, peu importe ce qui arrive à la force des deux créatures.

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

-----

Yeti affamé

{4}{R}

Créature : yeti

4/4

Tant que vous contrôlez un permanent vert ou bleu, vous pouvez lancer le Yeti affamé comme s'il avait le flash.  
(Vous pouvez le lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

\* Le Yeti affamé vérifie si vous contrôlez un permanent vert ou bleu uniquement au moment où vous commencez à le lancer. Une fois que vous commencez à lancer le Yeti affamé comme s'il avait le flash, peu importe ce qui arrive au permanent vert ou bleu que vous contrôlez.

-----

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