

Notes de publication *Incursion dans Nyx*

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 10 février 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 www.wizards.com/customerservice.

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Incursion dans Nyx* contient 165 cartes (60 courantes, 60 inhabituelles, 35 rares, 10 rares mythiques).

Événements avant-premières : 26-27 avril 2014

Launch Weekend : 2-4 mai 2014

Game Day : 24-25 mai 2014

L'extension *Incursion dans Nyx* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 2 mai 2014. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Retour sur Ravnica*, *Insurrection*, *Le labyrinthe du dragon*, *Magic 2014*, *Theros*, *Créations divines* et *Incursion dans Nyx*.

Rendez-vous sur Wizards.com/MagicFormats 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.

Nouveau mot de capacité : Constellation

Tous les peuples de Theros vénèrent le ciel étoilé de Nyx et ses constellations représentant les dieux. Constellation est un mot de capacité qui apparaît en italiques au début de capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Oppresseur des mortels

{4} {G} {G}

Créature-enchantement : élémental

5/5

Constellation — À chaque fois que l'Oppresseur des mortels ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Une capacité de constellation se déclenche à chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pour n'importe quelle raison. Les enchantements qui ont d'autres types de carte, comme les créatures-enchantements, provoquent aussi le déclenchement des capacités de constellation.

* Un sort d'aura sans la grâce qui a une cible illégale quand il essaie de se résoudre est contrecarré et mis dans le cimetière de son propriétaire. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et les capacités de constellation ne se déclenchent pas. Un sort d'aura avec la grâce n'est pas contrecarré de cette manière. Il redevient une créature-enchantement et se résout, arrive sur le champ de bataille et déclenche les capacités de constellation.

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

Nouveau mot de capacité : Obstination

Relever les défis de Theros nécessite souvent des efforts extraordinaires. Certains éphémères et rituels de cette extension peuvent cibler n'importe quel nombre de créatures. Obstination est un mot de capacité qui apparaît en italiques sur ces éphémères et ces rituels au début de capacités qui ajoutent un coût supplémentaire pour chaque cible après la première. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Dernier ressort

{R} {W}

Rituel

Obstination — Le Dernier ressort coûte {R} {W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +2/+0 et acquièrent l'initiative et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

* Vous choisissez le nombre de cibles de chaque sort avec une capacité d'obstination et quelles sont ces cibles au moment où vous le lancez. Il est légal de lancer un tel sort sans cible, mais c'est rarement une bonne idée. Vous ne pouvez pas choisir la même cible plus d'une fois pour le même sort d'obstination.

* Le coût de mana et le coût converti de mana des sorts d'obstination ne changent pas quel que soit le nombre de leurs cibles. Les capacités d'obstination n'affectent que ce que vous payez. Par exemple, le coût converti de mana du Dernier ressort est toujours 2.

* Si toutes les cibles sont illégales quand le sort essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Si au moins une de ses cibles est légale quand il essaie de se résoudre, le sort se résout et n'affecte que ces cibles légales. Il n'aura aucun effet sur les cibles illégales.

* Si un tel sort est copié et que l'effet qui copie le sort permet à un joueur de choisir de nouvelles cibles pour la copie, le nombre de cibles ne peut pas être changé. Le joueur peut changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, le joueur ne peut pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).

* Si un sort ou une capacité vous permet de lancer un sort d'obstination sans payer son coût de mana, vous devez payer les coûts supplémentaires pour toutes les cibles après la première.

Retour de mécanique de jeu avec variation cruelle : la grâce et les créatures des adversaires

Introduite dans *Theros*, la capacité de grâce vous permet de lancer une carte comme une créature-enchantement ou un enchantement d'aura. Quand elles étaient lancées comme des auras, les cartes avec la grâce de *Theros* et de *Créations divines* offraient des avantages aux créatures enchantées. Même s'il était toujours possible d'enchanter de cette manière une créature contrôlée par un adversaire, c'était rarement conseillé. Dans cette extension, certaines

cartes avec la grâce donnent des malus à la créature enchantée et elles enchanteront plus souvent les créatures contrôlées par un adversaire.

Gangréné nouveau

{B}

Créature-enchantement : minotaure

2/1

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

Le Gangréné nouveau ne peut pas bloquer.

La créature enchantée gagne +2/+1 et ne peut pas bloquer.

* Vous contrôlez toujours l'aura même si elle enchante une créature contrôlée par un autre joueur.

* Si la créature enchantée quitte le champ de bataille, l'aura cesse d'être une aura et reste sur le champ de bataille. Le contrôle de ce permanent ne change pas ; vous contrôlerez la créature-enchantement résultante.

* De même, si vous lancez un sort d'aura avec la grâce, ciblant une créature contrôlée par un autre joueur, et que cette créature est une cible illégale quand le sort essaie de se résoudre, il termine de se résoudre comme un sort de créature-enchantement. Il arrivera sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Retour de mécanique de jeu : Dieux et dévotion à deux couleurs

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

Pharika, déesse de l'Affliction

{1} {B} {G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/5

Indestructible

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

{B} {G} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Son propriétaire met sur le champ de bataille un jeton de créature-enchantement 1/1 noir et vert Serpent avec le contact mortel.

* Votre dévotion à deux couleurs est égale au nombre de symboles de mana de la première couleur, de la deuxième couleur ou des deux couleurs parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Plus précisément, un symbole de mana hybride ne compte qu'une seule fois pour votre dévotion à ses deux couleurs. Par exemple, si les seuls permanents non-terrain que vous contrôlez sont Pharika, déesse de l'Affliction et le Ghildmage de Golgari (dont le coût de mana est {B/G} {B/G}), votre dévotion au noir et au vert est quatre.

Autres retours de thèmes et de mécaniques de jeu de *Theros* et de *Créations divines*

L'extension *Incursion dans Nyx* contient beaucoup de mécaniques, de mots-clés et de règles introduites dans l'extension *Theros*. Pour plus d'information sur les créatures-enchantements, le cadre étoilé de « Nyx », la grâce, héroïque, la monstruosité et les créatures monstrueuses, la dévotion, le regard et les dieux, consultez les Notes de publication *Theros*. Pour plus d'information sur l'inspiration, veuillez consulter les Notes de publication *Créations divines*. Les Notes de publication concernant chaque extension sont disponibles sur

www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

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

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

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

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

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Égide des dieux

{1}{W}

Créature-enchantement : humain et soldat

2/1

Vous avez la défense talismanique. (*Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

* Votre adversaire ne peut pas vous cibler avec des sorts qui infligent des blessures ou des capacités qui font que leurs sources infligent des blessures, même s'il a l'intention de rediriger les blessures sur un planeswalker que vous contrôlez.

Agent d'Érébos

{3}{B}

Créature-enchantement : zombie

2/2

Constellation — À chaque fois que l'Agent d'Érébos ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé.

* La capacité de constellation est obligatoire. Si vous êtes la seule cible légale (par exemple parce que votre adversaire a la défense talismanique), vous devez vous cibler vous-même et exiler toutes les cartes de votre cimetière.

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}

Planeswalker : Ajani

4

+1 : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

+1 : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

-8 : Vous gagnez 100 points de vie.

* Vous annoncez combien de marqueurs seront placés sur chaque créature ciblée au moment où vous activez la première capacité d'Ajani. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.

* Si au moins une des cibles, mais pas toutes, de la première capacité est illégale quand cette capacité essaie de se résoudre, aucun marqueur n'est placé sur les cibles illégales. Vous ne pouvez pas modifier la distribution que vous avez annoncée quand vous avez activé la capacité ; les marqueurs supplémentaires sont perdus.

Armement de Nyx

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a la double initiative tant qu'elle est un enchantement. Sinon, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée. *(Une créature avec la double initiative inflige des blessures d'initiative et des blessures de combat normales.)*

* L'Armement de Nyx vérifie continuellement si la créature qu'il enchante est un enchantement ou non. Si la créature n'est pas un enchantement et en devient un, ou que c'est un enchantement et qu'elle cesse d'en être un, l'effet change.

Armurerie d'Iroas

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Équipement {2}

* Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature équipée avant que les blessures de combat ne soient infligées.

* Si vous déplacez l'Armurerie d'Iroas d'une créature à une autre, tout marqueur +1/+1 sur la première créature reste où il se trouve.

Athréos, dieu du Passage

{1} {W} {B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/4

Indestructible

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

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins que l'adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

* Vous êtes propriétaire d'une créature si la carte qui la représente a commencé la partie dans votre deck, ou si c'est un jeton qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle.

La dernière capacité d'Athréos se déclenche si une créature-jeton que vous possédez meurt. L'adversaire ciblé a l'option de payer 3 points de vie, même si le jeton ne peut pas revenir dans votre main.

* Peu importe qui contrôlait la créature quand elle est morte. La dernière capacité d'Athréos se déclenche si vous possédiez cette créature.

* L'adversaire ciblé choisit de payer 3 points de vie quand la dernière capacité d'Athréos se résout. Vous ne renvoyez pas la carte dans votre main si ce joueur paie 3 points de vie ou si la carte quitte le cimetière avant que la capacité ne se résolve.

* S'il n'y a pas de cible légale pour la dernière capacité d'Athréos (par exemple parce que chacun de vos adversaires a la défense talismanique), elle est retirée de la pile sans avoir d'effet. Personne ne paie 3 points de vie et vous ne renvoyez pas la carte de créature dans votre main.

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille. *(Ce permanent revient sous le contrôle de son propriétaire.)*

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

* Si la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, le permanent non-terrain ciblé ne sera pas exilé.

* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent 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 Lumière de bannissement a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état. La Lumière de bannissement et la carte renvoyée ne sont pas sur le champ de bataille en même temps.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Lumière de bannissement quitte la partie, la carte exilée reviendra sur le champ de bataille. Comme l'effet unique 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.

Thaumaturge de campagne

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

2/1

Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qu'il cible.

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Thaumaturge de campagne, le Thaumaturge de campagne acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

* La première capacité du Thaumaturge de campagne ne modifie pas le coût de mana ou le coût converti de mana de ce sort. Elle modifie seulement ce que vous payez (le « coût total » du sort).

* Pour calculer le coût total d'un sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez, commencez par le coût de mana (ou le coût alternatif, le cas échéant), ajoutez toutes les augmentations de coût (y compris les coûts supplémentaires comme ceux imposés par les capacités d'obstination), puis soustrayez toutes les réductions de coût (comme celle créée par la première capacité du Thaumaturge de campagne).

* La réduction de coût créée par la première capacité du Thaumaturge de campagne peut uniquement réduire la portion générique du coût total du sort. Les prérequis de mana coloré ne sont pas affectés.

* La réduction de coût est {1} par créature ciblée, même si le sort cible une créature plus d'une fois.

Porteur des Cieux

{7}{R}

Créature : géant

10/10

Quand le Porteur des Cieux meurt, détruisez tous les permanents au début de la prochaine étape de fin.

* L'effet de la capacité détruit tous les permanents sur le champ de bataille au moment où elle se résout. Peu importe si ces permanents étaient sur le champ de bataille quand le Porteur des Cieux est mort.

* Si le Porteur des Cieux meurt pendant une étape de fin, la capacité déclenchée à retardement se déclenche au début de l'étape de fin du tour suivant.

Flamboiemment aveuglant

{R}

Rituel

Obstination — Le Flamboiemment aveuglant coûte {R} de plus à lancer pour chaque cible après la première. N'importe quel nombre de créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Le Flamboiemment aveuglant peut cibler n'importe quelle créature, y compris celles que vous contrôlez.

Hoplite sanguinaire

{1}{B}

Créature : humain et soldat

2/1

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sanguinaire, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est placé sur le Hoplite sanguinaire, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* La dernière capacité du Hoplite sanguinaire se déclenche à chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est placé sur lui, pas seulement ceux qui sont placés par sa capacité héroïque.

* Si plusieurs marqueurs +1/+1 sont placés simultanément sur le Hoplite sanguinaire, sa dernière capacité se déclenche une fois pour chacun de ces marqueurs.

* Si le Hoplite sanguinaire arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur lui, sa dernière capacité se déclenche une fois pour chacun de ces marqueurs.

Ver de cervelle

{1}{B}

Créature-enchantement : insecte

1/1

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

* La capacité du Ver de cervelle provoque un changement de zone avec une durée. C'est un nouveau style de capacité qui n'est pas sans rappeler des cartes plus anciennes telles que le Passeur de la Mer creuse. Cependant, contrairement au Passeur de la Mer creuse, le Ver de cervelle a une seule capacité qui crée deux effets uniques : le premier qui exile la carte non-terrain quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée dans la main de son propriétaire immédiatement après que le Ver de cervelle a quitté le champ de bataille.

* Si le Ver de cervelle quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, l'adversaire révèle sa main mais aucune carte n'est exilée.

* La carte exilée retourne dans la main de son propriétaire immédiatement après que le Ver de cervelle a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Ver de cervelle quitte la partie, la carte exilée reviendra dans la main de son propriétaire. Comme l'effet unique 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.

Bravoure colossale

{2} {G}

Ephémère

Obstination — La Bravoure colossale coûte {1} {G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

* La Bravoure colossale peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement celles qui sont engagées.

Contrordre

{2} {U} {U}

Ephémère

Contrecarrez le sort ciblé. Son contrôleur met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* Si le sort ciblé est une cible illégale quand le Contrordre essaie de se résoudre, le Contrordre est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Le contrôleur de la cible ne mettra pas de cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* Vous pouvez cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré par le Contrordre. Si vous faites ainsi, quand le Contrordre se résout, le sort ciblé n'est pas contrecarré, mais son contrôleur met quand même les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Nautille cristallin

{2} {U}

Créature-enchantement : nautille

4/4

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

Quand le Nautille cristallin devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

La créature enchantée gagne +4/+4 et a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

* La deuxième capacité du Nautille cristallin fonctionne tant que le Nautille cristallin est sur le champ de bataille, qu'il soit une créature ou une aura.

Cyclope de la fureur éternelle

{4} {R} {R}

Créature-enchantement : cyclope

5/3

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

* La capacité du Cyclope de la fureur éternelle donne la célérité au Cyclope lui-même.

Mystique dakra

{U}

Créature : ondin et sorcier

1/1

{U}, {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez mettre les cartes révélées dans les cimetières de leurs propriétaires. Si vous ne le faites pas, chaque joueur pioche une carte.

* Vous prenez la décision après que toutes les cartes ont été révélées. Si vous décidez de ne pas mettre les cartes dans les cimetières de leurs propriétaires, la carte que chaque joueur pioche est la carte révélée.

Voleuse audacieuse

{2}{U}

Créature : humain et gredin

2/3

Inspiration — À chaque fois que la Voleuse audacieuse devient dégagée, vous pouvez échanger le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez contre celui d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle et qui partage un type de carte avec lui.

* L'échange de contrôle dure indéfiniment. Il n'expire pas quand la Voleuse audacieuse quitte le champ de bataille.

* 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 permettra d'activer sa capacité d'équipement pour l'attacher plus tard à une créature que vous contrôlerez.

* Les types de carte appropriés (c'est-à-dire, ceux qu'un permanent peut avoir) sont artefact, créature, enchantement, planeswalker et tribal.

* Si l'échange complet ne peut pas avoir lieu, par exemple parce qu'une des cibles est illégale au moment où la capacité d'inspiration essaie de se résoudre, rien ne se passe. Aucun permanent ne change de contrôleur.

* Si un autre sort ou capacité vous permet de remplacer les cibles de la capacité (ou de la 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 est toujours légale. Par exemple, si la capacité cible 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.

* Bien que le permanent que vous contrôlez ne puisse pas être un terrain, l'autre cible peut l'être, à condition qu'elle partage un type de carte avec la première cible. Par exemple, vous pourriez cibler un artefact que vous contrôlez et un terrain-artefact contrôlé par un adversaire.

Théobole

{1}{W}

Ephémère

Exilez l'enchantement ciblé. Si la carte exilée est une carte de dieu, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

* Le Théobole regarde la carte en exil, pas le permanent qui a été exilé, pour déterminer si c'est un dieu. Pour chaque dieu du bloc *Theros*, peu importe quelle était votre dévotion à sa/ses couleur(s). La carte est une carte de dieu quand elle n'est pas sur le champ de bataille.

* Quand vous cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de la cible, vous pouvez laisser les cartes de ce nom dans les zones où elles sont. Vous n'êtes pas contraint de les exiler.

Quartiers du déserteur

{2}

Artefact

Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Quartiers du déserteur pendant votre étape de dégagement.

{6}, {T} : Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que les Quartiers du déserteur restent engagés.

* La capacité activée peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement une créature qui est déagée.

* Tant que les Quartiers du déserteur restent engagés, l'effet qui empêche la créature de se dégager pendant l'étape de dégagement de son contrôleur continue, même si cette créature se dégage d'une autre manière (par exemple, grâce à la Bravoure colossale).

Précepte d'Érébos

{3}{B}{B}

Enchantement

Flash

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

* Quand la capacité déclenchée se résout, le joueur dont c'est le tour (si ce joueur est un adversaire) choisit d'abord quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, puis toutes les créatures choisies sont sacrifiées en même temps.

* Aucun des adversaires n'est ciblé. Un adversaire avec la défense talismanique sacrifierait quand même une créature.

* Si plusieurs créatures que vous contrôlez meurent en même temps, la capacité déclenchée du Précepte d'Érébos se déclenche autant de fois.

* Si vous contrôlez plus d'un Précepte d'Érébos et qu'une créature que vous contrôlez meurt, chacune des capacités déclenchées se déclenche. Chaque adversaire sacrifiera une créature à chaque fois qu'une de ces capacités se résoudra.

* Si vous et un adversaire contrôlez chacun un Précepte d'Érébos et qu'une créature meurt, une réaction en chaîne se déclenche. D'abord, la capacité du Précepte d'Érébos se déclenche, ce qui fait sacrifier une créature à chaque adversaire. Ce sacrifice provoque le déclenchement de la capacité du Précepte d'Érébos de l'autre joueur, et ainsi de suite.

Précepte des dieux jumeaux

{3}{R}{R}

Enchantement

Flash

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

* Le Précepte des dieux jumeaux s'applique à toutes les blessures, pas seulement aux blessures de combat. Peu importe aussi qui contrôle la source des blessures qui sont infligées.

* La source des blessures ne change pas. Un sort qui inflige des blessures spécifiera la source des blessures, le plus souvent le sort lui-même. Une capacité qui inflige des blessures spécifiera aussi la source des blessures, mais la capacité elle-même ne sera jamais cette source. La source de la capacité est aussi souvent la source des blessures.

* Si plus d'un Précepte des dieux jumeaux est sur le champ de bataille, les blessures infligées doubleront pour chacune d'elles (deux d'entre elles multiplieront les blessures par quatre, trois par huit et quatre par seize).

* Si plusieurs effets modifient la manière dont les blessures devraient être infligées, le joueur qui subit les blessures (ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures) choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets. Par exemple, la capacité du Griffon décoré dit « Prévenez la prochaine 1 blessure de combat qui devrait vous être infligée ce tour-ci. » Supposons que vous devriez subir 3 blessures de combat et que vous activiez la capacité du Griffon décoré. Vous pouvez (a) prévenir 1 blessure, puis laisser l'effet du Précepte des dieux jumeaux doubler les 2 blessures restantes, pour subir 4 blessures, ou (b) doubler les blessures à 6 et prévenir ensuite 1 blessure, pour subir 5 blessures.

Disciple de la tromperie

{U} {B}

Créature : humain et gredin

1/3

Inspiration — À chaque fois que la Disciple de la tromperie devient dégagée, vous pouvez vous défausser d'une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* S'il y a un {X} dans le coût de mana de la carte dont vous vous êtes défaussé ou celle que vous voulez chercher, X est 0.

* Si vous vous défaussez d'une carte double de cette manière, vous pouvez trouver une carte ayant le même coût converti de mana qu'une de ses moitiés (mais pas leur somme). Vous pouvez trouver une carte double si l'une de ses moitiés a le même coût converti de mana que celle dont vous vous êtes défaussé.

Eidolon de la rhétorique

{2} {W}

Créature-enchantement : esprit

1/4

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

* L'Eidolon de la rhétorique regardera l'ensemble du tour pour déterminer si un joueur a déjà lancé un sort pendant ce tour, même si l'Eidolon de la rhétorique n'était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Plus particulièrement, vous ne pouvez pas lancer l'Eidolon de la rhétorique, puis lancer un autre sort ce tour-là.

Eidolon de la Grande célébration

{R} {R}

Créature-enchantement : esprit

2/2

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

* Lancer l'Eidolon de la Grande célébration ne provoque pas le déclenchement de sa propre capacité. Il doit être sur le champ de bataille quand le sort est lancé pour que sa capacité se déclenche.

* Lancer un sort pour un coût alternatif, comme le coût de grâce, ne modifie pas son coût converti de mana. De même, lancer un sort avec un coût supplémentaire, comme un sort avec la capacité d'obstination, ne modifie pas son coût converti de mana. Par exemple, lancer le Gangréné nouveau (une carte avec un coût de mana de {B} et un coût de grâce de {3}{B}) pour son coût de grâce provoquera le déclenchement de la capacité de l'Eidolon de la Grande célébration.

Volonté de l'oratrice de feu

{R}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier la Volonté de l'oratrice de feu. Si vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé.

* Vous décidez de sacrifier ou non la Volonté de l'oratrice de feu au moment où sa capacité déclenchée se résout. Si elle n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, vous ne pouvez pas la sacrifier et détruire l'artefact ciblé.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée, la Volonté de l'oratrice de feu sera mise dans le cimetière de son propriétaire.

Pieuvre chasse-dieu

{5}{U}

Créature : pieuvre

5/5

La Pieuvre chasse-dieu ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle un enchantement ou un permanent enchanté.

* Le fait que le joueur défenseur contrôle un enchantement ou un permanent enchanté n'est vérifié qu'au moment où les attaquants sont déclarés. Une fois que la Pieuvre chasse-dieu a été déclarée comme attaquant, elle continue d'attaquer même si le joueur défenseur perd le contrôle de chaque enchantement ou permanent enchanté qu'il contrôlait.

Don du ciel

{1}{W}{W}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée gagne +3/+3.

À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par au moins une créature, vous pouvez exiler une de ces créatures.

Les adversaires ne peuvent pas lancer de cartes ayant le même nom que les cartes exilées par le Don du ciel.

Équipement {3}

* La capacité déclenchée du Don du ciel ne se déclenche qu'une seule fois quel que soit le nombre de créatures que la créature équipée bloque ou devient bloquée par.

* La capacité déclenchée du Don du ciel ne cible pas de créature. Par exemple, vous pourriez exiler une créature avec la protection contre le blanc. Vous choisissez quelle créature exiler quand la capacité se résout.

* Si le Don du ciel quitte le champ de bataille, et que plus tard un autre Don du ciel arrive sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet (même si les deux sont représentés par la même carte). Le nouveau Don du ciel n'empêche pas les adversaires de lancer des cartes ayant le même nom que les cartes exilées par le premier.

* Si le Don du ciel exile une carte de terrain (par exemple parce qu'elle a été transformée en créature, puis qu'elle a bloqué ou a été bloquée par la créature équipée), les adversaires peuvent toujours jouer des cartes de terrain ayant le même nom que la carte exilée. Le Don du ciel n'empêche que le lancement des sorts.

Bœuf à la peau d'or

{5}{G}

Créature-enchantement : bovidé

5/4

Constellation — À chaque fois que le Bœuf à la peau d'or ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la créature ciblée doit être bloquée ce tour-ci si possible.

* Le joueur défenseur doit assigner au moins un bloqueur à la créature ciblée pendant l'étape de déclaration des bloqueurs si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer.

* La capacité de constellation ne force pas une créature spécifique à bloquer la créature ciblée.

* Si plusieurs créatures attaquantes doivent être bloquées si possible, le joueur défenseur doit assigner au moins un bloqueur à chacune d'elles si possible. Par exemple, si deux de ces créatures attaquaient et qu'il y avait deux bloqueurs potentiels, ils ne pourraient pas être tous les deux assignés à bloquer le même attaquant.

Harnacher par la force

{1}{R}{R}

Rituel

Obstination — Harnacher par la force coûte {2}{R} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Acquérez le contrôle de n'importe quel nombre de créatures ciblées jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

* Harnacher par la force peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.

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

Fléau des héros

{3}{G}{G}

Créature : hydre

0/0

Le Fléau des héros arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Fléau des héros, X étant sa force.

La valeur de X est déterminée par la force du Fléau des héros quand la capacité se résout.

* Si la force du Fléau des héros est inférieure à 0 quand la deuxième capacité se résout, X est considéré comme étant 0.

Heure du besoin

{2}{U}

Ephémère

Obstination — L'Heure du besoin coûte {1}{U} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur met sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 bleue Sphinx avec le vol.

* Dans une partie de Commander, si un commandant est mis dans la zone de commandement à la place d'être exilé par l'Heure du besoin, son contrôleur gagnera quand même un jeton Sphinx.

Maître de couvée hydre

{4}{G}{G}

Créature : hydre

7/7

{X}{X}{G} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Maître de couvée hydre devient monstrueux, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature X/X verte Hydre.

* La valeur de chaque X dans la dernière capacité du Maître de couvée hydre est égale à la valeur choisie pour X quand sa capacité activée a été activée.

Sirène hypnotique

{U}

Créature-enchantement : sirène

1/1

Grâce {5}{U}{U} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.*)

Vol

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

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

Interpréter les signes

{5}{U}

Rituel

Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Piochez un nombre de cartes égal au coût converti de mana de cette carte. (*Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.*)

* Si vous révéléz une carte avec un coût converti de mana de 0, par exemple une carte de terrain, vous ne piochez aucune carte. Sinon, la carte que vous avez révélée sera la première carte que vous piocherez.

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

7/4

Indestructible

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

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par deux créatures ou plus.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

* La dernière capacité d'Iroas prévient toutes les blessures infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez, pas seulement les blessures de combat.

Macar, le roi au toucher d'or

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain

2/3

Inspiration — À chaque fois que Macar, le roi au toucher d'or devient dégagé, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore appelé Or. Il a « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

* Le joueur qui contrôlait Macar quand sa capacité s'est déclenchée contrôlera le jeton d'artefact, pas le joueur qui contrôlait la créature qui a été exilée.

Savoir et puissance

{4} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous appliquez le regard, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, Savoir et puissance inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

* La capacité de Savoir et puissance ne se déclenche qu'une seule fois à chaque fois que vous appliquez le regard, quel que soit le nombre de cartes que vous regardez.

* Vous choisissez la cible de la capacité au moment où cette capacité est mise sur la pile. Vous choisissez de payer {2} au moment où elle se résout. Vous ne pouvez payer {2} qu'une seule fois à chaque fois que vous appliquez le regard.

Kruphix, dieu des Horizons

{3} {G} {U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

4/7

Indestructible

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

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Si du mana inutilisé devait être vidé de votre réserve, ce mana devient incolore à la place.

* Tant que Kruphix est sur le champ de bataille, le mana inutilisé reste dans votre réserve à la fin des étapes et des phases (même s'il devient incolore). Cela veut dire que vous pouvez ajouter du mana à votre réserve et le dépenser pendant une future étape, phase ou un autre tour. Une fois que Kruphix quitte le champ de bataille, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour utiliser le mana avant qu'il ne disparaisse.

* Si le mana inutilisé de votre réserve a des restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par la Caverne des âmes), elles restent associées à ce mana quand il devient incolore.

Déployer la flotte

{W}

Rituel

Obstination — Déployer la flotte coûte {01} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Jusqu'à la fin du tour, n'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune « À chaque fois que cette créature attaque, mettez sur le champ de bataille, engagé et attaquant, un jeton de créature 1/1 blanche Soldat. »

* Vous déclarez quel joueur ou planeswalker chaque 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 la créature d'origine attaque.

* Même si les jetons attaquent, ils ne sont jamais déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

Diadème d'éclair

{5} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Diadème d'éclair arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

La créature enchantée gagne +2/+2.

Si la cible du Diadème d'éclair est une cible illégale quand il essaie de se résoudre, il est contrecarré et il n'arrivera pas sur le champ de bataille. Sa capacité déclenchée ne se déclenchera pas.

Giclée de magma

{R}

Ephémère

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* La deuxième phrase exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Elle s'applique à la créature ciblée même si la Giclée de magma ne lui inflige aucune blessure (à cause d'un effet de prévention) ou si la Giclée de magma inflige des blessures à une créature différente (à cause d'un effet de redirection).

Chienne de guerre de Mogis

{1}{R}

Créature-enchantement : chien de chasse

2/2

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

La Chienne de guerre de Mogis attaque à chaque tour si possible.

La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque à chaque tour si possible.

* Le contrôleur de la Chienne de guerre de Mogis ou de la créature qu'elle enchante choisit quel joueur ou planeswalker attaquer.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, la Chienne de guerre de Mogis est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une 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.

Obstination mortelle

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier l'Obstination mortelle. Si vous faites ainsi, détruisez l'enchantement ciblé.

* Vous décidez de sacrifier ou non l'Obstination mortelle au moment où sa capacité déclenchée se résout. Si elle n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, vous ne pouvez pas la sacrifier et détruire l'enchantement ciblé.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée, l'Obstination mortelle sera mise dans le cimetière de son propriétaire.

Garde-chasse nessian

{3}{G}{G}

Créature : bête

4/5

Quand le Garde-chasse nessian arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de forêts que vous contrôlez. 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.

* La valeur de X est calculée au moment où la capacité se résout.

Fin cauchemardesque

{2} {B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

* La valeur de X est calculée au moment où la capacité se résout. L'effet ne changera pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de cartes dans votre main change.

Infusion de Nyx

{2} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un enchantement. Sinon, elle gagne -2/-2.

* L'Infusion de Nyx vérifie continuellement si la créature qu'elle enchante est un enchantement ou non. Si la créature n'est pas un enchantement et en devient un, ou que c'est un enchantement et qu'elle cesse d'en être un, l'effet change.

Rayons oppressants

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

* Le contrôleur de la créature enchantée peut choisir de ne pas attaquer (ou bloquer) avec elle même si elle doit attaquer (ou bloquer) si possible. Les joueurs ne peuvent pas être contraints de payer un coût pour attaquer.

* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Les capacités qui n'ont pas de coût et d'effet séparés par deux points ne sont pas affectées.

Ruée polymorphe

{2} {U}

Éphémère

Obstination — La Ruée polymorphe coûte {1} {U} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Choisissez une créature sur le champ de bataille. N'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez deviennent chacune une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour.

* La créature qui est copiée n'est pas ciblée par la Ruée polymorphe. Vous choisissez cette créature au moment où le sort se résout. Ce peut être une des créatures ciblées. Une créature peut devenir une copie d'elle-même de cette manière, même si cela n'a généralement aucun effet marquant.

* Les créatures ciblées copient les valeurs imprimées de la créature choisie, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Elles ne copient pas les marqueurs sur cette créature ou les effets qui ont modifié la force, l'endurance, les types, la couleur de la créature, et ainsi de suite.

* Si les créatures copient une créature qui copie une créature, elles deviennent ce que la créature choisie est en train de copier.

* Cet effet peut faire que les cibles cessent d'être des créatures. Par exemple, si chacune d'elles devient une copie d'un terrain qui est devenu une créature, l'effet qui a transformé ce terrain en créature ne sera pas copié. Les cibles deviendront des terrains non-créatures.

* Les effets qui s'appliquaient déjà aux créatures ciblées continueront de s'y appliquer. Par exemple, si la Croissance gigantesque avait donné à l'une de ces créatures +3/+3 plus tôt pendant le tour, et que la Ruée polymorphe en fait ensuite une copie du Minotaure pensif (une créature 2/3) elle sera un Minotaure pensif 5/6.

Orateur de feu prophétique

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

1/3

Double initiative, piétinement

À chaque fois que l'Orateur de feu prophétique inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

* Si l'Orateur de feu prophétique inflige des blessures de combat à un joueur plusieurs fois pendant le tour (s'il n'a pas été bloqué, par exemple), sa capacité déclenchée se déclenche à chaque fois.

* La carte est exilée face visible. La jouer suit les règles normales de mise en jeu de 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, 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.

Colosse des carrières

{5}{W}{W}

Créature : géant

5/6

Quand le Colosse des carrières arrive sur le champ de bataille, mettez une créature ciblée dans la bibliothèque de son propriétaire, juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le nombre de plaines que vous contrôlez.

* La capacité du Colosse des carrières est obligatoire. Si vous contrôlez les seules créatures quand cette capacité se déclenche, vous devez choisir une créature que vous contrôlez (qui pourrait être le Colosse des carrières lui-même) pour cible.

* La valeur de X est déterminée au moment où la capacité se résout. Si vous ne contrôlez pas de plaine à ce moment-là, mettez la créature au-dessus de cette bibliothèque.

* S'il y a moins de X cartes dans la bibliothèque de ce joueur, mettez la créature au-dessus de cette bibliothèque.

Tisseuse réputée

{G}

Créature : humain et shaman

1/1

{1}{G}, sacrifiez la Tisseuse réputée : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-enchantement 1/3 verte Araignée avec la portée. *(Il peut bloquer les créatures avec le vol.)*

* Si la Tisseuse réputée attaque ou bloque, et que vous activez sa capacité avant que les blessures de combat soient attribuées et infligées, elle n'infligera pas de blessures de combat. Si elle bloquait une créature, cette créature reste bloquée. Si vous n'activez pas la capacité avant l'étape d'attribution des blessures de combat, elle doit survivre au combat pour que sa capacité soit activée plus tard.

Mélodie ravivante

{2} {G}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux — Renvoyez une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main ; et/ou renvoyez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière dans votre main.

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

* Si vous choisissez les deux modes, et que seule une des cartes ciblées est encore une cible légale quand la Mélodie ravivante essaie de se résoudre, seule cette carte est renvoyée dans votre main.

Chimère du contre-courant

{2} {U}

Créature-enchantement : chimère

3/4

Vol

Au début de votre entretien, renvoyez un enchantement que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Si la Chimère du contre-courant est le seul enchantement que vous contrôlez quand sa capacité se résout, vous devez la renvoyer dans la main de son propriétaire.

* Si vous ne contrôlez pas d'enchantement quand la capacité de la Chimère du contre-courant se résout (par exemple parce que la Chimère du contre-courant cesse d'être un enchantement pour une raison quelconque), alors rien ne se passe.

Rituel des Reparus

{3} {B}

Éphémère

Exilez une carte de créature ciblée de votre cimetière. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature noire Zombie. Sa force est égale à la force de cette carte et son endurance est égale à l'endurance de cette carte.

* Si la carte de créature quitte le cimetière en réponse au Rituel des Reparus, le Rituel des Reparus est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnerez pas de jeton Zombie.

* Utilisez la force et l'endurance de la carte de créature au moment où elle a quitté le cimetière pour déterminer la force et l'endurance du jeton Zombie.

Sage des heures

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

1/1

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

* Vous devez retirer tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures pour activer sa capacité, même si le nombre de marqueurs n'est pas un multiple de cinq. Par exemple, si vous retirez douze marqueurs pour activer la capacité, vous jouerez deux tours supplémentaires. Si vous retirez trois marqueurs, vous ne jouerez pas de tour supplémentaire.

Fléau des flottes

{5}{U}{U}

Créature : kraken

6/6

Quand le Fléau des flottes arrive sur le champ de bataille, renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

* La valeur de X est déterminée au moment où la capacité se résout.

Tactiques setessiennes

{1}{G}

Ephémère

Obstination — Les Tactiques setessiennes coûtent {G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Jusqu'à la fin du tour, n'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent « {T} : Cette créature se bat contre une autre créature ciblée. »

* Chacune des deux créatures qui se battent inflige à l'autre un nombre de blessures égal à sa force. Si l'une des créatures n'est pas sur le champ de bataille quand la capacité qui les instruit de se battre se résout, aucune blessure n'est infligée.

Bagarreur aveugle

{1}{W}

Créature-enchantement : humain et guerrier

3/2

Grâce {4}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. *Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.*)

Le Bagarreur aveugle ne peut pas attaquer seul.

La créature enchantée gagne +3/+2 et ne peut pas attaquer seule.

* Le Bagarreur aveugle ou la créature qu'il enchante peut être uniquement déclaré comme attaquant si une autre créature est déclarée comme attaquant en même temps.

* Si vous contrôlez plus d'une créature qui ne peut pas attaquer seule, elles peuvent attaquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque.

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

* Si une créature qui ne peut pas attaquer seule doit aussi attaquer si possible, son contrôleur doit attaquer avec et une autre créature si possible.

* Dans une partie en Troll à deux têtes (ou un autre format utilisant l'option de tours d'équipe partagés), le Bagarreur aveugle (ou la créature qu'il enchante) peut attaquer avec une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque.

Réduire les croyants au silence

{2} {B} {B}

Éphémère

Obstination — Réduire les croyants au silence coûte {020B} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Exiler n'importe quel nombre de créatures ciblées et toutes les auras qui leur sont attachées.

* Les créatures et les auras sont exilées en même temps. Plus particulièrement, si une aura est un permanent avec la grâce, elle est exilée. Elle ne cesse pas d'être une aura pour rester sur le champ de bataille.

Solidarité des héros

{1} {G}

Éphémère

Obstination — La Solidarité des héros {1} {G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

* La Solidarité des héros peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement celles qui ont des marqueurs +1/+1 sur elles. Notamment, les capacités héroïques des créatures ciblées qui mettent des marqueurs +1/+1 sur cette créature se résoudre avant la Solidarité des héros.

Engeance de Thraxes

{5} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol

Quand l'Engeance de Thraxes arrive sur le champ de bataille, elle inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de montagnes que vous contrôlez quand la dernière capacité se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Ceci inclut n'importe quel terrain ayant le sous-type montagne, pas simplement les terrains appelés Montagne.

Rancune de Mogis

{R}

Rituel

La Rancune de Mogis inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* La Rancune de Mogis n'est pas comptée parmi le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Elle n'y est pas mise avant d'avoir infligé des blessures et que vous ayez appliqué regard 1.

Coup de dépit

{4} {B} {B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée et le terrain ciblé.

* Vous ne pouvez pas lancer le Coup de dépit sans créature et terrain légal à cibler. Si l'une de ces cibles est illégale quand le Coup de dépit essaie de se résoudre, l'autre est quand même détruite.

Sangsues grouillantes

{2} {B} {B}

Créature : sangsue

/

La force et l'endurance des Sangsues grouillantes sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

* La force et l'endurance des Sangsues grouillantes changeront à mesure que le nombre de marais que vous contrôlez changera. Sa capacité compte tous les terrains que vous contrôlez avec le sous-type marais, pas nécessairement les terrains appelés Marais.

* La capacité qui définit la force et l'endurance des Sangsues grouillantes fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Force des déchus

{1}{G}

Enchantement

Constellation — À chaque fois que la Force des déchus ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* La valeur de X est déterminée quand la capacité se résout.

Pensées tourmentées

{2}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer les Pensées tourmentées, sacrifiez une créature.

Le joueur ciblé se défause d'un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

* Le joueur ciblé se défause d'un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille.

* 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 uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Pyrojumeau

{1}{R}

Rituel

Obstination — Le Pyrojumeau coûte {2}{R} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Pour chacune d'elles, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons ont la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

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

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

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

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

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

* Les jetons se voient les uns les autres arriver sur le champ de bataille. Si certains d'entre eux ont des capacités déclenchées qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, elles se déclencheront mutuellement.

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

Pires craintes

{7}{B}

Rituel

Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour. Exilez les Pires craintes. *(Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)*

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

* 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 devrait 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 pas ses permanents, ses sorts ou ses capacités.

* Si le joueur ciblé passe son prochain tour, vous contrôlerez le tour suivant que joue le joueur affecté.

* 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.

* Vous pourriez acquérir le contrôle de vous-même avec les Pires craintes, mais à moins que vous ne le fassiez pour remplacer un effet de contrôle d'un autre joueur, cela ne fera rien.

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