

Notes de publication de l'extension *Les Khans de Tarkir*

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

Document modifié pour la dernière fois le 22 juillet 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 *Les Khans de Tarkir* contient 269 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 20 terrains de base).

Événements avant-premières : 20-21 septembre 2014

Launch Weekend : 26-28 septembre 2014

Game Day : 18-19 octobre 2014

L'extension *Les Khans de Tarkir* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 26 septembre 2014. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Theros*, *Créations divines*, *Incursion dans Nyx*, *Magic 2015* et *Les Khans de Tarkir*.

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Rules pour une liste complète des formats et des extensions de cartes autorisées.

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

Thème : Cinq clans « Parts de pentagramme »

Le plan de Tarkir est habité par cinq clans, chacun dirigé par un puissant khan, qui s'affrontent pour la suprématie territoriale. Bien que les dragons aient disparu depuis longtemps, les clans de Tarkir incarnent chacun un aspect draconique. Chaque clan est basé sur trois couleurs de magie qu'on appelle une « part de pentagramme » : une paire de couleurs alliées et leur ennemi commun. Par exemple, le clan Mardu utilise les couleurs alliées noir et rouge et leur ennemi commun, le blanc. Chaque clan a un mot-clé ou un mot de capacité qui lui est propre. Les cartes fortement associées à un clan, notamment toutes celles qui ont la mécanique de ce clan, ont l'icône du clan imprimé dans leur encadré de texte. Ces icônes n'ont aucun effet sur le jeu.

Mot-clé d'Abzan : Résilience

Abzan est le clan blanc-noir-vert. Son icône représente deux écailles de dragon croisées. La résilience est un nouveau mot-clé qui permet aux créatures de se préparer à une longue bataille en devenant plus puissantes.

Patrouille de la Route du sel

{3}{W}

Créature : humain et éclaireur

2/5

Résilience {1}{W} ({1}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Les règles officielles de la résilience sont les suivantes :

702.106. Résilience

702.106a La résilience est une capacité activée. « Résilience [coût] » signifie « [Coût], {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

* Le coût d'activation de la capacité de résilience d'une créature inclut le symbole d'engagement ({T}). La capacité de résilience d'une créature ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour.

* Plusieurs créatures avec la résilience accordent aussi une capacité aux créatures avec des marqueurs +1/+1 que vous contrôlez, y compris elles-mêmes. Ces marqueurs peuvent venir d'une capacité de résilience, mais n'importe quel marqueur +1/+1 compte.

Mot-clé de Jeskaï : Prouesse

Jeskaï est le clan bleu-rouge-blanc. Son icône représente l'œil du dragon. La prouesse est un nouveau mot-clé qui donne un bonus de taille à une créature à chaque fois que vous lancez un sort non-créature.

Doyenne jeskaï

{1}{U}

Créature : humain et moine

1/2

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 la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'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.

* Chaque sort que vous lancez qui n'a pas le type créature déclenche la prouesse. Si un sort a plusieurs types, et que l'un de ces types est créature (par exemple une créature-artefact), le lancer ne déclenche pas la prouesse. Jouer un terrain ne déclenche pas non plus la prouesse.

* 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 connectée au sort qui a provoqué son déclenchement. Si ce sort est contrecarré, la prouesse se résout quand même.

Mot-clé de Sultaï : Fouille

Sultaï est le clan noir-vert-bleu. Son icône représente un unique croc de dragon. La fouille est un mot-clé de retour qui vous permet d'exiler des cartes depuis votre cimetière pour payer des sorts.

Chute fatale

{9} {B}

Rituel

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

Le joueur ciblé sacrifie deux créatures.

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 avec la fouille est sur la pile.

« Fouille » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total de ce 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 une fois que le coût total du sort avec la fouille est déterminé.

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

* Les règles de la fouille ont légèrement été modifiées depuis sa dernière apparition dans une extension. Auparavant, la fouille réduisait le coût de lancement d'un sort. Avec les règles actuelles, 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 une autre méthode de paiement de ce coût.

* La fouille ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana. Par exemple, le coût converti de mana de la Chute fatale est 10 même si vous avez exilé trois cartes pour la lancer.

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

* Vous ne pouvez pas exiler plus de cartes que le prérequis de mana générique d'un sort avec la fouille. Par exemple, vous ne pouvez pas exiler plus de neuf cartes depuis votre cimetière pour lancer la Chute fatale.

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

Mot de capacité de Mardu : Saccage

Mardu est le clan rouge-blanc-noir. Son icône représente deux ailes de dragon. Le saccage est un mot de capacité qui apparaît en italiques au début de cartes qui s'améliorent si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Perce-cœur marduenne

{3} {R}

Créature : humain et archer

2/3

Saccage — Quand la Perce-cœur marduenne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, la Perce-cœur marduenne inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

* Les capacités de saccage s'intéressent uniquement au fait que vous ayez attaqué ou non avec une créature. Peu importe le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué, ou quel adversaire ou planeswalker contrôlé par un adversaire ces créatures ont attaqué.

* Les capacités de saccage évaluent l'intégralité du tour pour vérifier si vous avez attaqué avec une créature. Cette créature ne doit pas obligatoirement encore être sur le champ de bataille. De même, le joueur ou le planeswalker qu'elle a attaqué ne doit pas obligatoirement encore être dans la partie ou sur le champ de bataille, respectivement.

Mot de capacité de Temur : Férocité

Temur est le clan vert-bleu-rouge. Son icône représente les griffes d'un dragon. La Férocité est un mot de capacité 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.)

Déni obstiné

{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Férocité — Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Rugissement de défi

{2} {G}

Rituel

Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-ci le font.

Férocité — Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

* 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 quand 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.

Retour de mot-clé : Mue

Les cinq clans de Tarkir utilisent régulièrement la duperie dans leurs combats les uns contre les autres. La mue est un mot-clé de retour qui permet à une créature de cacher sa véritable identité.

Guide abzane

{3} {W} {B} {G}

Créature : humain et guerrier

4/4

Lien de vie (*Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.*)

Mue {2} {W} {B} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Excepté quelques modifications terminologiques mineures et un changement de numérotation de règle, les règles officielles de la mue n'ont pas changé depuis sa dernière apparition dans une extension. Elles sont comme suit :

702.36. Mue

702.36a La mue est une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez jouer la carte sur laquelle elle se trouve, et l'effet de mue fonctionne à tout moment où la carte est face cachée. « Mue [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte comme une créature face cachée 2/2, sans texte, sans nom,

sans sous-types et sans coût de mana, en payant {3} à la place de son coût de mana. » (Voir règle 707, « Sorts et permanents face cachée. »)

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

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

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

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

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

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

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

* À chaque fois que vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible la créature face cachée en révélant son coût de mue et en le payant. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Seul un permanent face cachée peut être retourné face visible de cette manière ; ce n'est pas possible pour un sort face cachée.

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

* Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités 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 se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblent ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés.

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

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

* Si un sort face cachée quitte la pile pour aller dans une zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. Chaque cimetière est maintenu en un seul tas de cartes face visible.

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

* Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent 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. Les méthodes les plus courantes utilisées dans ce but sont l'attribution de marqueurs ou de dés, ou simplement un rangement dans l'ordre sur le champ de bataille.

Nouveau design : Sorts modaux et capacités modales

Un sort ou capacité est de type *modal* s'il propose au moins deux options précédées de « Choisissez l'un » ou d'une expression similaire. Chacune de ces options est un *mode*. Le design des sorts et capacités de type modal est mis à jour à compter de l'extension *Les Khans de Tarkir*. Désormais, tous les modes sont présentés sous forme de liste à puces. L'écriture de la référence des cartes Oracle des cartes plus anciennes sera mise à jour.

Charme de Sultaï

{B} {G} {U}

Ephémère

Choisissez l'un —

- Détruisez une créature monochrome ciblée.
- Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.
- Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

* C'est n'est rien de plus qu'une modification de design. Les règles de fonctionnement des sorts et capacités de type modal n'ont pas été modifiées.

* Vous choisissez quel mode le sort ou la capacité utilise au moment où vous lancez ce sort ou que vous activez cette capacité.

* Si un mode nécessite au moins une cible, vous ne choisissez ces cibles que si ce mode est choisi. Si le mode choisi ne nécessite pas de cible, le sort ou la capacité est considérée comme si elle n'avait pas ces cibles.

* Si un sort ou une capacité de type modal est copiée, la copie aura le même mode que l'original.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Acte de trahison

{2} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* L'Acte de trahison 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.

Anafenza, la Primordiale

{W} {B} {G}

Créature légendaire : humain et soldat

4/4

Quand Anafenza, la Primordiale attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée engagée que vous contrôlez.

Si une carte de créature devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

* La première capacité d'Anafenza peut cibler n'importe quelle autre créature engagée que vous contrôlez. Cette créature ne doit pas obligatoirement être en train d'attaquer.

* Tant qu'Anafenza est sur le champ de bataille, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature non-jeton que votre adversaire contrôle meurt ne se déclenchent pas, car cette carte n'arrive jamais dans le cimetière de ce joueur. (Les créatures-jetons vont quand même brièvement au cimetière avant de cesser d'exister.)

* Si votre adversaire se défausse d'une carte tant qu'Anafenza est sur le champ de bataille, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, même si cette carte n'atteint jamais un cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée (comme la première capacité de Chandra embrasée) peuvent trouver cette carte en exil.

* La dernière capacité d'Anafenza s'intéresse uniquement à ce que serait la carte dans la zone depuis laquelle elle se déplace, pas à ce qu'elle serait dans le cimetière. Par exemple, si une carte de terrain que vous contrôlez devient une créature à cause d'un effet, puis meurt, la carte de terrain est exilée. Mais si une carte de créature avec la grâce est une aura quand elle devrait être mise au cimetière, elle atteint le cimetière.

Ancêtre du Lac de Perle

{5} {U} {U}

Créature : Léviathan

6/7

Flash

L'Ancêtre du Lac de Perle ne peut pas être contrecarré.

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

Renvoyez trois terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Renvoyez l'Ancêtre du Lac de Perle dans la main de son propriétaire.

* Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler l'Ancêtre du Lac de Perle. Quand il se résout, l'Ancêtre du Lac de Perle n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.

Arc du perce-cœur

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, l'Arc du perce-cœur inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Équipement {1}

* Le contrôleur de l'Arc du perce-cœur choisit la cible de la capacité déclenchée. L'Arc du perce-cœur est la source des blessures, pas la créature équipée.

* La capacité déclenchée se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

* Dans quelques rares cas, l'Arc du perce-cœur peut être attaché à une créature qui vous attaque vous ou un planeswalker que vous contrôlez. Dans ce cas, vous choisissez la cible de la capacité déclenchée, mais comme vous êtes le joueur défenseur, vous devez choisir une créature que vous contrôlez comme cible.

Arc électrique

{2} {R}

Rituel

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles, créatures et/ou joueurs.

* Vous choisissez combien de cibles à l'Arc électrique et comment les blessures sont divisées au moment où vous lancez le sort. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.

* Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où l'Arc électrique essaie de se résoudre, la division d'origine des blessures s'applique quand même, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles sont illégales, l'Arc électrique est contrecarré.

Archive crânienne

{2}

Artefact

{2}, exiliez l'Archive crânienne : Le joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Piochez une carte.

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

Ascendance marduenne

{R} {W} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.

Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

* Au moment où le jeton Gobelin arrive sur le champ de bataille, vous choisissez quel adversaire ou planeswalker adverse il attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même adversaire ou planeswalker que celui que la créature d'origine attaque.

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

Aspirante à un nom-de-guerre

{1} {R}

Créature : humain et guerrier

2/1

Saccage — L'Aspirante à un nom-de-guerre arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci.

L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être bloquée par les créatures avec une force inférieure ou égale à 1.

* Une fois qu'une créature bloque légalement l'Aspirante à un nom-de-guerre, modifier la force de cette créature à 1 ou moins ne modifie pas ni annule ce blocage.

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

À chaque fois qu'un autre permanent arrive le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* Si l'Autel de la Couvée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps que d'autres permanents, sa capacité se déclenchera pour chacun de ces permanents.

Autodafé

{4} {R}

Ephémère

L'Autodafé inflige 6 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, exilez toutes les cartes du cimetière de son contrôleur.

* Si la créature ne meurt pas ce tour-là, la capacité déclenchée à retardement cesse simplement d'exister.

Avalanche de gobelins

{2} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

* Vous prenez la décision de payer {1} au moment où la capacité se résout.

Avemain plumeglace

{G} {U}

Créature : oiseau et shaman

2/2

Vol

Mue {1} {G} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand l'Avemain plumeglace est retourné face visible, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire.

* Si vous contrôlez les seules autres créatures quand l'Avemain plumeglace est retourné face visible, vous devez cibler l'une d'elles. Vous choisissez si cette créature est renvoyée dans la main de son propriétaire au moment où la capacité se résout.

Barrage de rochers

{2} {R}

Rituel

Le Barrage de rochers inflige 1 blessure à chaque créature que vous ne contrôlez pas.

Férocité — Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Le Barrage de rochers n'inflige de blessures qu'aux créatures que vous ne contrôlez pas au moment où il se résout. Cependant, la capacité de férocité affecte toutes les créatures, y compris celles que vous contrôlez et celles qui n'étaient pas sur le champ de bataille au moment où le Barrage de rochers s'est résolu.

Botte dédaigneuse

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 ciblé.

* Un sort face cachée a un coût converti de mana de 0 et ne peut pas être ciblé par la Botte dédaigneuse.

Boucher de la horde

{1} {R} {W} {B}

Créature : démon

5/4

Vol

Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

* Vous choisissez quelle capacité le Boucher de la horde acquiert quand la capacité activée se résout.

Bourse du corrupteur

{X}

Artefact

La Bourse du corrupteur arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « gemme » sur elle.

{1}, {T}, retirez un marqueur « gemme » de la Bourse du corrupteur : La créature ciblée ne peut ni attaquer, ni bloquer ce tour-ci.

* Activer la capacité en ciblant une créature qui attaque ou qui bloque déjà ne la retire pas du combat et n'affecte pas cette attaque ou ce blocage.

* Si la Bourse du corrupteur n'a pas de marqueur « gemme » sur elle, elle reste sur le champ de bataille, mais vous ne pouvez pas activer sa dernière capacité.

Braver la furie des sables

{1} {W}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

* La dernière capacité est cumulative. Si vous contrôlez une carte Braver la furie des sables supplémentaire, vos créatures peuvent chacune bloquer trois créatures, et ainsi de suite.

Butin des pillards

{3} {B}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

* Vous décidez de payer 1 point de vie au moment où la capacité déclenchée se résout. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par capacité (en d'autres mots, une fois par guerrier qui inflige des blessures de combat à un joueur).

Carapace fortifiée errante

{3} {G} {G}

Créature : tortue terrestre

Traversée des îles (*Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.*)
 À chaque fois que la Carapace fortifiée errante attaque, exilez-la. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagée et attaquante, au début de l'étape de déclaration des attaquants de votre prochain tour.

* Au moment où la Carapace fortifiée errante revient sur le champ de bataille grâce à la capacité déclenchée à retardement, vous choisissez quel adversaire ou quel planeswalker adverse elle attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même adversaire ou planeswalker que celui qu'elle attaquait quand elle a été exilée.

* Si la Carapace fortifiée errante arrive sur le champ de bataille attaquante, elle n'a pas été déclarée comme créature attaquante ce tour-là. Les capacités qui se déclenchent quand une créature attaque, y compris sa propre capacité déclenchée, ne se déclenchent pas.

* Au tour où la Carapace fortifiée errante attaque et est exilée, les capacités de saccage la voient comme une créature qui a attaqué. Inversement, au tour où la Carapace fortifiée errante arrive sur le champ de bataille, attaquante, les capacités de saccage ne la voient pas.

* Si vous attaquez avec une Carapace fortifiée errante que vous ne possédez pas, vous la contrôlez quand elle revient sur le champ de bataille.

Champ de suspension

{1}{W}

Enchantement

Quand le Champ de suspension arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature avec une endurance supérieure ou égale à 3 ciblée jusqu'à ce que le Champ de suspension quitte le champ de bataille. (*Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.*)

* La capacité du Champ de suspension provoque un changement de zone avec une durée. C'est une capacité qui crée deux effets uniques : le premier qui exile la créature quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que le Champ de suspension a quitté le champ de bataille.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale avant que la capacité ne se résolve, par exemple parce que son endurance a diminué, la capacité est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature n'est exilée et le Champ de suspension reste sur le champ de bataille.

* Si le Champ de suspension quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

* Si un jeton est exilé de cette manière, 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 le Champ de suspension a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre ces deux événements, y compris les actions basées sur l'état. Le Champ de suspension et la carte renvoyée ne sont pas sur le champ de bataille en même temps.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Champ de suspension quitte la partie, la carte exilée revient 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.

Champion sanguinolent

{B}

Créature : humain et guerrier

2/1

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.

Saccage — {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez cette capacité que si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci.

* La capacité activée peut uniquement être activée si le Champion sanguinolent est dans votre cimetière.

Notamment, s'il attaque et qu'il meurt ensuite plus tard pendant le tour, vous pouvez utiliser sa capacité pour le renvoyer sur le champ de bataille, son attaque satisfaisant sa propre instruction d'activation.

Charme d'Abzan

{W}{B}{G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Exilez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 3.
- Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.
- Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.

* Si vous choisissez le troisième mode, vous choisissez comment les marqueurs sont distribués au moment où vous lancez le sort. Notamment, si vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur chacune des deux créatures ciblées et que l'une d'entre elles devient une cible illégale en réponse, le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur cette créature est perdu. Il ne peut pas être mis sur la cible légale restante.

Charme de Sultaï

{B}{G}{U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez une créature monochrome ciblée.
- Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.
- Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

* Une créature monochrome a exactement une couleur. Les créatures incolores ne sont pas monochromes.

Charme de Temur

{G}{U}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
- Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
- Les créatures avec une force inférieure ou égale à 3 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Vous ne pouvez pas lancer le Charme de Temur en choisissant le premier mode à moins que vous ne cibliez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas.

* Si le premier mode a été choisi et qu'une des cibles est illégale quand le Charme de Temur essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

* Si le premier mode a été choisi et que seule la créature que vous contrôlez est une cible illégale quand le Charme de Temur essaie de se résoudre, elle ne gagne pas +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* Si le troisième mode a été choisi, les créatures de force inférieure ou égale à 3 qui arrivent sur le champ de bataille après que le Charme de Temur s'est résolu ne peuvent pas bloquer non plus. Une créature dont la force était supérieure ou égale à 4 quand le Charme de Temur s'est résolu mais qui est inférieure ou égale à 3 au début de l'étape de déclaration des bloqueurs ne peut pas non plus bloquer.

Châtiment des ancêtres

{B}

Enchantement

{B}, retirez X marqueurs +1/+1 de créatures que vous contrôlez : La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

* Une fois que vous annoncez que vous activez la capacité du Châtiment des ancêtres, aucun joueur ne peut faire d'action avant que vous ne payiez ses coûts. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer une créature avec des marqueurs sur elle pour vous empêcher de payer.

Chercheur de la Voie

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

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, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes. Si la dernière capacité du Chercheur de la Voie se résout plus d'une fois pendant un tour, les blessures que le Chercheur de la Voie inflige ne vous font pas gagner de points de vie supplémentaires.

Chute fatale

{9}{B}

Rituel

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

Le joueur ciblé sacrifie deux créatures.

* Le joueur ciblé choisit quelles créatures il sacrifie au moment où la Chute fatale se résout. Si le joueur ne contrôle qu'une seule créature à ce moment-là, il la sacrifie.

* La Chute fatale ne cible pas de créature. Par exemple, le joueur ciblé peut sacrifier une créature avec la défense talismanique.

Contemplation silencieuse

{2}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

* Vous décidez de payer {1} au moment où la capacité déclenchée se résout.

* La capacité peut cibler une créature qui est déjà engagée. Elle ne se dégage quand même pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

* La capacité suit la créature, mais pas son contrôleur. Si la créature change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Corps de lanciers lourds

{2}{W}{B}{G}

Créature : humain et soldat

4/4

Quand le Corps de lanciers lourds arrive sur le champ de bataille, répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées que vous contrôlez.

* La capacité peut cibler le Corps de lanciers lourds lui-même.

* Vous choisissez comment les marqueurs sont divisés au moment où vous mettez la capacité sur la pile.

Notamment, si vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur chacune des deux créatures ciblées et que l'une d'entre elles devient une cible illégale en réponse, le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur cette créature est perdu. Il ne peut pas être mis sur la cible légale restante.

Coup de pied imparable

{3}{R}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Vous ne pouvez pas lancer le Coup de pied imparable à moins que vous ne cibliez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas.

* Si une des cibles est illégale quand le Coup de pied imparable essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

* Si seule la créature que vous contrôlez est une cible illégale quand le Coup de pied imparable essaie de se résoudre, elle ne gagne pas +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Coup de poing sauvage

{1}{G}

Rituel

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

Férocité — La créature que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour avant qu'elle ne se batte si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

* Vous ne pouvez pas lancer le Coup de poing sauvage à moins que vous ne cibliez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas.

* Si une des cibles est illégale quand le Coup de poing sauvage essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

* En supposant que la capacité de férocité s'applique, si seule la créature que vous contrôlez est une cible illégale quand le Coup de poing sauvage essaie de se résoudre, elle ne gagne pas +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Croissance progressive

{3}{G}{G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

* Vous devez choisir trois cibles différentes pour lancer la Croissance progressive. Vous décidez combien de marqueurs +1/+1 chaque créature gagne dans le cadre du lancement du sort.

* Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la Croissance progressive essaie de se résoudre, les cibles légales restantes gagnent quand même le nombre de marqueurs +1/+1 approprié. Si toutes les cibles sont illégales, la Croissance progressive est contrecarrée.

Devin des fumerolles

{1}{G}

Créature : humain et shaman

2/2

{1}{U} : Regardez la créature ciblée face cachée.

* La capacité du Devin des fumerolles vous permet de regarder la créature au moment où la capacité se résout. Elle ne vous permet pas de le faire plus tard, mais vous devriez disposer de suffisamment de temps pour la regarder. Dans une partie en multijoueurs, soyez sûr de ne pas révéler la carte aux autres joueurs.

* Vous pourriez cibler une créature que vous contrôlez avec la capacité du Devin des fumerolles, mais cela ne présente aucun avantage. Rappelez-vous, vous pouvez regarder un sort face cachée que vous contrôlez sur la pile ou un permanent face caché que vous contrôlez quand vous le voulez.

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus 1 sont placés sur elle à la place.

* « Placé sur une créature que vous contrôlez » inclut la créature qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle. Si une créature devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle tant que vous contrôlez les Écailles renforcées, elle arrive avec ce nombre de marqueurs plus un.

* Chaque Écailles renforcées supplémentaire que vous contrôlez augmente d'un le nombre de marqueurs +1/+1 placés sur une créature.

Écorcheuse sultaï

{3}{G}

Créature : naga et shaman

3/4

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, vous gagnez 4 points de vie.

* Si l'Écorcheuse sultaï meurt et que son endurance est toujours supérieure ou égale à 4, sa propre capacité se déclenche.

Embusqueur de la horde

{1}{R}

Créature : humain et berserker

2/2

À chaque fois que l'Embusqueur de la horde bloque, il vous inflige 1 blessure.

Mue — Révélez une carte rouge de votre main. (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand l'Embusqueur de la horde est retourné face visible, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* Retourner l'Embusqueur de la horde face visible après que les bloqueurs ont été déclarés ne retire pas de créature du combat et ne change pas la manière dont une créature bloque.

* Si un Embusqueur de la horde face cachée bloque et qu'il est ensuite retourné face visible, sa première capacité ne se déclenche pas parce qu'il n'avait pas cette capacité quand il a bloqué.

Fauchesort de Kheru

{3}{U}

Créature : naga et sorcier

3/3

Mue {4}{U}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

* Vous pouvez cibler un sort que vous contrôlez avec la capacité déclenchée de la Fauchesort de Kheru. Cela vous donne la capacité de lancer la carte plus tard sans payer son coût de mana.

* Comme vous lancez déjà la carte en utilisant un coût alternatif (en le lançant sans payer son coût de mana), vous ne pouvez pas payer un autre coût alternatif pour la carte, y compris la lancer face cachée à l'aide de la capacité de mue. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

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

Faveur d'écailledragon

{3}{G}

Éphémère

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée et dégagez-la.

* La Faveur d'écailledragon peut cibler n'importe quelle créature, y compris une qui est déjà déagée.

Figer l'essence

{G}{U}{R}

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

* Vous n'êtes pas obligé de cibler une créature pour lancer Figer l'essence, mais vous devez cibler un sort de créature sur la pile.

Fin crépitante

{R}{W}{B}

Éphémère

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

* Si un joueur contrôle au moins deux créatures qui partagent la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle, ce joueur en choisit une pour la sacrifier.

* Le sacrifice ne dépend pas des blessures qui sont infligées. Peu importe si ces blessures sont prévenues ou redirigées.

* La Fin crépitante ne cible pas de joueur ou de créature. Par exemple, une créature avec la protection contre le noir peut être sacrifiée.

* Dans une partie en multijoueurs, chaque adversaire, en commençant par le joueur actif et en continuant dans l'ordre du tour, choisit quelle créature il sacrifie, puis toutes les créatures sont sacrifiées en même temps. Chaque joueur successif sait ce que les joueurs qui l'ont précédé ont choisi de sacrifier.

Flamme hivernale

{1} {U} {R}

Ephémère

Choisissez l'un ou les deux —

- Engagez la créature ciblée.
- La Flamme hivernale inflige 2 blessures à la créature ciblée.

* 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, ils peuvent tous les deux cibler la même créature ou cibler des créatures différentes.

* La Flamme hivernale n'affecte pas une cible qui est illégale quand elle essaie de se résoudre. Si vous choisissez d'utiliser les deux modes et que les deux cibles sont illégales à ce moment-là, la Flamme hivernale est contrecarrée.

Fonceur des vallées

{1} {R}

Créature : humain et berserker

2/2

Célérité

Le Fonceur des vallées attaque à chaque tour si possible.

* Vous choisissez quand même quel joueur ou planeswalker le Fonceur des vallées attaque.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, le Fonceur des vallées 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 Fonceur des vallées, 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 Fonceur des vallées 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 est généralement disponible pour bloquer au tour suivant.

Frappe cérébrale

{X} {U} {R}

Ephémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. La Frappe cérébrale inflige X blessures au contrôleur de ce sort.

* Si le contrôleur du sort ciblé paie {X}, le sort n'est pas contrecarré. La Frappe cérébrale inflige quand même des blessures à ce joueur.

* Si le sort est une cible illégale quand la Frappe cérébrale essaie de se résoudre (par exemple parce qu'il a été contrecarré par un autre sort ou capacité), la Frappe cérébrale est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure ne sera infligée.

Frappe de la cloche chantante

{1} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Frappe de la cloche chantante arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

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

La créature enchantée a « {6} : Dégagez cette créature. »

* La Frappe de la cloche chantante peut être lancée en ciblant n'importe quelle créature, y compris une créature qui est déjà engagée.

* La capacité activée qui dégage la créature est accordée à la créature enchantée. Seul le contrôleur de la créature peut activer cette capacité.

Frénésie meurtrière

{3} {B} {G}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 1 point de vie.

* Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature dont la Frénésie meurtrière fait descendre l'endurance à 0 ou moins. La capacité déclenchée à retardement est créée avant que les actions basées sur l'état ne fassent mourir les créatures avec une endurance inférieure ou égale à 0.

* Seules les créatures qui sont sur le champ de bataille quand la Frénésie meurtrière se résout gagnent -2/-2. Cependant, si une créature arrive sur le champ de bataille et meurt ensuite plus tard pendant ce tour, vous gagnez 1 point de vie pour elle.

Giclée aveuglante

{4} {U}

Éphémère

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

* La Giclée aveuglante n'affecte pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui passent sous le contrôle d'un de vos adversaires après qu'elle s'est résolue.

* Vous pouvez lancer la Giclée aveuglante même si votre adversaire ne contrôle pas de créature, juste pour piocher une carte.

Griffes du cratère

{X} {R}

Rituel

Les Griffes du cratère infligent X blessures à une cible, créature ou joueur.

Férocité — Les Griffes du cratère infligent X plus 2 blessures à cette créature ou à ce joueur à la place si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

* Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les Griffes du cratère infligent 2 blessures si X est égal à 0, elles infligent 3 blessures si X est égal à 1, et ainsi de suite.

Gueuleffroi de Kheru

{4}{B}

Créature : zombie et crocodile

4/4

Défenseur

{1}{G}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

* Utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.

Haut fait de résistance

{1}{W}

Ephémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

* Vous choisissez la couleur au moment où le Haut fait de résistance se résout.

Hautes sentinelles d'Arashin

{3}{W}

Créature : oiseau et soldat

3/4

Vol

Les Hautes sentinelles d'Arashin gagnent +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

{3}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

* La capacité activée des Hautes sentinelles d'Arashin peut les cibler et mettre des marqueurs +1/+1 sur elles.

* Les Hautes sentinelles d'Arashin gagnent +1/+1 par créature, pas par marqueur +1/+1. Peu importe le nombre de marqueurs +1/+1 sur les autres créatures que vous contrôlez tant qu'il y en a au moins un.

Héraut d'Anafenza

{W}

Créature : humain et soldat

1/2

Résilience {2}{W} ({2}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

À chaque fois que vous activez la capacité de résilience du Héraut d'Anafenza, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier.

* Le jeton Guerrier est créé avant que le marqueur +1/+1 ne soit mis sur le Héraut d'Anafenza.

Héritier des terres sauvages

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

2/2

Contact mortel

Férocité — À chaque fois que l'Héritier des terres sauvages attaque, si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, l'Héritier des terres sauvages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* L'Héritier des terres sauvages a une capacité déclenchée de férocité avec une clause d'intervention « si ». Cette capacité vérifie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 à chaque fois que l'Héritier des terres sauvages attaque. Si vous ne le faites pas à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie aussi si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où elle se résout. Si vous ne le faites pas à ce moment-là, la capacité ne fait rien. Remarquez que la créature avec une force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez au moment où la capacité se déclenche ne doit pas obligatoirement être celle que vous contrôlez au moment où la capacité se résout.

Hurleguerre marduen

{3}{R}

Créature : orque et shaman

3/3

Saccage — Quand le Hurleguerre marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, ajoutez {R}{W}{B} à votre réserve.

* La capacité de saccage du Hurleguerre marduen n'est pas une capacité de mana bien qu'elle ajoute du mana à votre réserve. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Hurlement de la horde

{2}{R}

Rituel

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Saccage — Si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort une fois de plus. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Le Hurlement de la horde crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-là. La capacité de saccage crée une deuxième capacité déclenchée à retardement identique. Chacune d'elle crée une copie du prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez pendant ce tour. Si vous ne lancez pas un autre sort d'éphémère ou de rituel pendant ce même tour, les deux capacités déclenchées à retardement cessent d'exister.

* Les capacités déclenchées à retardement copient n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.

* Quand une des capacités se résout, elle crée une copie du sort d'éphémère ou de rituel. Vous contrôlez chaque copie. Chaque copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les copies se résolvent ensuite comme un sort normal, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.

* Chaque copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale). Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.

* Si le sort qui est copié est modal (c'est à dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), chaque copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.

* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme les Griffes du cratère), chaque copie a la même valeur pour X.

Hydre cagoularde

{X} {G} {G}

Créature : serpent et hydre

0/0

L'Hydre cagoularde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre cagoularde meurt, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

Mue {3} {G} {G}

Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle.

* Utilisez le nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur l'Hydre cagoularde au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de jetons Serpent créer.

* La dernière capacité de l'Hydre cagoularde n'est pas une capacité déclenchée. C'est une capacité de remplacement qui ne modifie la manière dont l'Hydre cagoularde est retournée face visible. Les joueurs ne peuvent pas répondre au retournement face visible de l'Hydre cagoularde et aux marqueurs +1/+1 qui y sont mis.

* Si l'Hydre cagoularde est face cachée et qu'elle est retournée face visible d'une autre manière qu'en payant son coût de mue, la dernière capacité s'applique quand même.

Imitateur rusé

{2} {U} {U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

* Vous choisissez quel permanent non-terrain l'Imitateur rusé copie, le cas échéant, au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ceci ne cible pas ce permanent non-terrain.

* Rappelez-vous que si vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom, ou plus d'un planeswalker du même type, vous devrez en choisir un qui restera sur le champ de bataille et mettre le reste dans le cimetière de leur propriétaire.

* Si l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une copie de planeswalker, il arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs « loyauté » égal à la valeur de loyauté imprimée dans le coin inférieur droit de la carte de planeswalker. Il ne copie pas le nombre de marqueurs « loyauté » du planeswalker d'origine.

* L'Imitateur rusé copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent choisi 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 le permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui 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, ses capacités et ainsi de suite.

* Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* Si le permanent choisi est une copie d'autre chose (par exemple, si le permanent choisi est un autre Imitateur rusé), votre Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié.

* Si le permanent choisi est un jeton, l'Imitateur rusé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. L'Imitateur rusé n'est pas un jeton.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent choisi se déclenchent quand l'Imitateur rusé 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 » du permanent choisi fonctionnent aussi.

* Si l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent, il ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent non-terrain qui est déjà sur le champ de bataille.

* Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0, et il est mis au cimetière immédiatement (à moins que quelque chose ne fasse passer son endurance au-dessus de 0).

Instigateur de moqueries

{1}{R}

Créature : goblin et gredin

2/1

Mue {2}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand l'Instigateur de moqueries est retourné face visible, si c'est votre tour, acquérez le contrôle d'une autre créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* La dernière capacité de l'Instigateur de moqueries 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.

Invocation de l'arbre-parent

{B}{G}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature X/X verte et noire Esprit et Guerrier, X étant l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

* La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où l'Invocation de l'arbre-parent se résout. La force et l'endurance du jeton Esprit et Guerrier ne changent pas plus tard si l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change.

* Si vous ne contrôlez pas de créature au moment où l'Invocation de l'arbre-parent se résout, vous mettez un jeton 0/0 sur le champ de bataille. À moins qu'autre chose ne fasse passer son endurance au-dessus de 0, il sera mis immédiatement dans le cimetière de son propriétaire et cesse ensuite d'exister. Toute capacité qui se déclenche quand une créature arrive sur le champ de bataille ou qu'elle meurt se déclenche.

Ivoirin forteresse

{2}{W}{B}{G}

Créature : éléphant

5/7

Dégagez chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

* Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se dégage en même temps que les permanents du joueur actif. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas les dégager à cet instant.

* Les effets qui indiquent qu'une créature que vous contrôlez ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement ne s'appliquent pas pendant l'étape de dégagement d'un autre joueur.

* Contrôler plus d'un Ivoirin forteresse ne vous permet pas de dégager une créature plus d'une fois pendant la même étape de dégagement.

Lame d'ectofeu

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

* Les créatures face cachée et la plupart des créatures-artefacts sont incolores.

Lentille de clairvoyance

{1}

Artefact

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque et les créatures face cachée que vous ne contrôlez pas. *(Vous pouvez faire ceci à tout moment.)*

* La Lentille de clairvoyance vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque et les créatures face cachée que vous ne contrôlez pas à chaque fois que vous le désirez, même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce que sont ces cartes devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main.

* La Lentille de clairvoyance n'empêche pas vos adversaires de regarder les créatures face cachée qu'ils contrôlent.

* La Lentille de clairvoyance ne vous permet pas de regarder les sorts sur la pile qui sont face cachée et que vous ne contrôlez pas.

Maîtresse du saut

{1}{R}

Créature : humain et moine

2/1

{2}{W} : La Maîtresse du saut acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

* Activer la capacité de la Maîtresse du saut après qu'elle a été bloquée ne modifie pas ni n'annule le blocage.

Maîtriser la Voie

{3}{U}{R}

Rituel

Piochez une carte. Maîtriser la Voie inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main.

* Utilisez le nombre de cartes dans votre main après avoir pioché la carte pour déterminer combien de blessures Maîtriser la Voie inflige à la cible, créature ou joueur. (Rappelez-vous que Maîtriser la Voie n'est pas dans votre main ; il est sur la pile.)

* Si la créature ou le joueur est une cible illégale au moment où Maîtriser la Voie essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Marcheur des pinèdes

{3}{G}{G}

Créature : élémental

5/5

Mue {4}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

À chaque fois que le Marcheur des pinèdes ou une autre créature que vous contrôlez est retournée face visible, dégagez cette créature.

* Si une créature face cachée autre que le Marcheur des pinèdes est retournée face visible et que le permanent qui en résulte n'est pas une créature, la dernière capacité du Marcheur des pinèdes ne se déclenche pas.

Mettre fin aux hostilités

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures et tous les permanents attachés aux créatures.

* Les permanents attachés aux créatures peuvent inclure les auras et les équipements. * Tous les permanents affectés sont détruits en même temps.

Mille vents

{4}{U}{U}

Créature : élémental

5/6

Vol

Mue {5}{U}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

* Peu importe que les Mille vents soient engagés ou dégages (ou même sur le champ de bataille) quand leur dernière capacité se résout. Les créatures engagées à l'exception des Mille vents sont renvoyées dans les mains de leurs propriétaires.

Mue serpentine

{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a « {2}{B} : Régénérez cette créature. »

* La capacité de régénération est accordée à la créature enchantée. Seul le contrôleur de la créature peut activer la capacité de régénération.

Mystique de la Voie secrète

{4}{U}

Créature : humain et moine

3/2

Le Mystique de la Voie secrète ne peut pas être bloqué.

Mue {2}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

* Si un Mystique de la Voie secrète face cachée est bloqué puis retourné face visible, il reste bloqué.

Mystique tinte-griffe

{1}{G}

Créature : humain et shaman

2/1

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R} à votre réserve.

Mue {2} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand la Mystique tinte-griffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R} à votre réserve.

* Bien que retourner face visible une créature avec la mue face cachée n'utilise pas la pile, la capacité déclenchée de la Mystique tinte-griffe l'utilise, et les joueurs peuvent répondre à cette capacité. Notamment, vous ne pouvez pas retourner la Mystique tinte-griffe face visible pendant que vous lancez un sort ou que vous activez une capacité. Vous devez retourner la Mystique tinte-griffe face visible et résoudre sa capacité déclenchée avant de pouvoir dépenser ce mana.

Narset, maîtresse éclairée

{3}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et moine

3/2

Initiative, défense talismanique

À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exiliez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les cartes non-créature exilées par Narset ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

* Les cartes sont exilées face visible. Lancer les cartes non-créature exilées de cette manière suit les règles normales de lancement de ces cartes. Vous devez obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si l'une des cartes exilées est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Vous ne pouvez pas jouer de cartes de terrain exilées par Narset.

* Comme vous lancez déjà la carte en utilisant un coût alternatif (en le lançant sans payer son coût de mana), vous ne pouvez pas payer un autre coût alternatif pour la carte, y compris la lancer face cachée à l'aide de la capacité de mue. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

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

* Les cartes exilées que vous ne lancez pas restent en exil.

Nexus d'Ugin

{5}

Artefact légendaire

Si un joueur devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

Si le Nexus d'Ugin devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, à la place, exilez-le et jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

* Un « tour supplémentaire » est un tour créé par un sort ou une capacité. Notamment, cela n'inclut pas les tours additionnels joués en tournoi après expiration du temps d'une ronde.

* Des tours supplémentaires peuvent toujours être créés pendant que le Nexus d'Ugin est sur le champ de bataille. Ils ne sont pas passés avant qu'ils ne commencent. Par conséquent, si le Nexus d'Ugin quitte le champ de bataille avant que ce soit le cas, les tours supplémentaires ne sont pas affectés. Notamment, si vous contrôlez plus d'un Nexus d'Ugin, tous excepté un sont exilés et un tour supplémentaire est créé pour chacun d'eux. Si le Nexus d'Ugin qui reste sur le champ de bataille n'est pas sur le champ de bataille quand chacun de ces tours supplémentaires devrait commencer, vous pouvez jouer ces tours.

Nuée du monastère

{2} {U}

Créature : oiseau

0/5

Défenseur, vol

Mue {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

* Si une Nuée du monastère face cachée attaquante est retournée face visible, elle continue d'être attaquante bien qu'elle a le défenseur. Si elle est retournée face visible avant la déclaration des bloqueurs, les créatures sans le vol ou la portée ne peuvent pas la bloquer.

Paume déflectrice

{R} {W}

Éphémère

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

* La Paume déflectrice ne cible pas de créature ou de joueur. Vous choisissez une source de blessures au moment où la Paume déflectrice se résout.

* Si plusieurs effets de prévention et/ou de remplacement essaient de s'appliquer aux mêmes blessures, le joueur qui devrait subir les blessures choisit l'ordre dans lequel les appliquer. Notamment, si des blessures de non-combat devaient vous être infligées par une source contrôlée par un adversaire, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer la Paume déflectrice et l'effet de redirection sur un planeswalker. Si vous appliquez d'abord la Paume déflectrice, les blessures sont prévenues (et les blessures seront infligées au contrôleur de la source) et l'effet de redirection sur un planeswalker ne s'applique pas.

Phénix des nuées cendreuse

{2} {R} {R}

Créature : phénix

4/1

Vol

Quand le Phénix des nuées cendreuse meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille face cachée.

Mue {4} {R} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand le Phénix des nuées cendreuse est retourné face visible, il inflige 2 blessures à chaque joueur.

* Si le Phénix des nuées cendreuse est face cachée, vous pouvez le retourner face visible pour son coût de mue, même si vous n'avez pas lancé le Phénix des nuées cendreuse face cachée en utilisant sa capacité de mue.

* Si le Phénix des nuées cendreuse quitte le cimetière avant que sa capacité « meurt » ne se résolve, il ne revient pas sur le champ de bataille.

* Une fois que le Phénix des nuées cendreuse revient sur le champ de bataille face cachée, chaque joueur sait quelle créature face cachée il est. Vous ne pouvez pas changer la position de vos permanents face cachée pour le dissimuler.

Piétiner

{R} {W}

Ephémère

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

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

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

Plans secrets

{G} {U}

Enchantement

Les créatures face cachée que vous contrôlez gagnent +0/+1.

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, piochez une carte.

* Dès qu'une créature se retourne face visible, elle perd le +0/+1 des Plans secrets. Si les blessures marquées sur cette créature sont supérieures ou égales à sa nouvelle endurance, la créature est détruite.

Poigne du dragon

{2} {R}

Enchantement : aura

Férocité — Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous pouvez lancer la Poigne du dragon comme si elle avait le flash. (Vous pouvez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a l'initiative.

* Si vous utilisez la capacité de férocité de la Poigne du dragon pour la lancer comme si elle avait le flash, vous devez contrôler une créature de force supérieure ou égale à 4 uniquement au moment où vous commencez le processus de lancement et que vous mettez la Poigne du dragon sur la pile. Perdre le contrôle de cette créature pendant le lancement de la Poigne du dragon (par exemple parce que vous l'avez sacrifiée pour activer une capacité de mana), ou en réponse à la Poigne du dragon, n'affecte pas la Poigne du dragon sur la pile.

* Vous devez lancer la Poigne du dragon au plus tard pendant l'étape de déclaration des bloqueurs après que les bloqueurs ont été déclarés si vous voulez que l'initiative affecte ce combat.

Refroidissement paralysant

{2} {U}

Ephémère

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

Piochez une carte.

* Le Refroidissement paralysant peut cibler une créature qui est déjà engagée. Elle ne se dégage quand même pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* Le Refroidissement paralysant suit la créature, mais pas son contrôleur. Si la créature change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

L'adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de cartes non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X sans payer leurs coûts de mana.

* Vous lancez les cartes chacune à leur tour au moment où la Richesse abominable se résout, en choisissant les modes, les cibles, et ainsi de suite. La dernière carte que vous lancez est la première à se résoudre. Ignorez les restrictions de temps basées sur les types des cartes. D'autres restrictions de jeu, comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat », doivent être appliquées.

* Comme vous lancez déjà les cartes en utilisant un coût alternatif (en les lançant sans payer leur coût de mana), vous ne pouvez pas payer un autre coût alternatif pour les cartes, y compris les lancer face cachée à l'aide de la capacité de mue. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si les cartes ont des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

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

* Les cartes que vous ne lancez pas de cette manière restent en exil.

Rituel du serpent

{4}{B}{B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. Si cette créature avait un marqueur +1/+1 sur elle, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Serpent.

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

* Le Rituel du serpent ne crée pas plus d'un jeton Serpent, même si la créature ciblée avait plus d'un marqueur +1/+1 sur elle.

* Si la créature est une cible illégale au moment où le Rituel du serpent essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnerez pas de jeton Serpent.

* Si le Rituel du serpent se résout mais que la créature n'est pas détruite (par exemple parce qu'elle a l'indestructible ou qu'elle s'est régénérée), vous gagnez un jeton Serpent si la créature a un marqueur +1/+1 sur elle.

Rokh compagnon

{3}{W}{W}

Créature : oiseau

3/4

Vol

Saccage — Quand le Rokh compagnon arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/4 blanche Oiseau avec le vol.

À chaque fois que le Rokh compagnon attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

* Comptez le nombre de créatures attaquantes quand la dernière capacité se résout, y compris le Rokh compagnon lui-même s'il est encore sur le champ de bataille, pour déterminer la quantité de points de vie que vous gagnez.

Ruée guerrière

{3}{W}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les créatures Guerrier que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures infligées par ces guerriers font aussi gagner autant de points de vie à leur contrôleur.)*

* Les créatures Guerrier que vous contrôlez au moment où la Ruée guerrière se résout acquièrent le lien de vie en plus de gagner +2/+1.

Rugissement de défi

{2}{G}

Rituel

Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-ci le font.

Férocité — Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

* Le Rugissement de défi ne donne à aucune créature la capacité de bloquer la créature ciblée. Il force seulement les créatures qui sont déjà capables de la bloquer à le faire.

* Si, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, une créature est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, la créature ne bloque pas non plus dans ce cas.

* S'il y a plusieurs phases de combat, les créatures qui ont bloqué la créature ciblée par le Rugissement de défi pendant le premier combat ne sont pas tenues de la bloquer à nouveau dans les combats suivants.

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}

Rituel

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

* Vous choisissez quelle créature épargner au moment où la Salve des dunes se résout. Ce choix ne cible pas la créature. Si vous ne choisissez pas de créature, alors toutes les créatures sont détruites.

Salve glaciale

{X}{U}

Éphémère

Engagez X créatures ciblées.

Férocité — Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

* Vous vérifiez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où la Salve glaciale se résout. Peu importe si vous contrôlez une telle créature pendant une des étapes de dégagement concernées.

* La Salve glaciale peut cibler une créature qui est déjà engagée. Elle ne se dégage quand même pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La Salve glaciale suit la créature, mais pas son contrôleur. Si la créature change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Sarkhan, le languedragon

{3}{R}{R}

Planeswalker : Sarkhan

4

+1 : Jusqu'à la fin du tour, Sarkhan, le languedragon devient une créature légendaire 4/4 rouge Dragon avec le vol, l'indestructible et la célérité. *(Il ne perd pas de loyauté tant qu'il n'est pas un planeswalker.)*

-3 : Sarkhan, le languedragon inflige 4 blessures à une créature ciblée.

-6 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de pioche, piochez deux cartes supplémentaires » et « Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main. »

* Si Sarkhan, le languedragon devient une créature à cause de sa première capacité, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Sarkhan était déjà sur le champ de bataille ; il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Tous les marqueurs « loyauté » sur Sarkhan quand sa première capacité se résout restent sur lui tant qu'il est une créature. Comme il n'est plus un planeswalker pour le moment, les blessures qui lui sont infligées ne lui retirent pas ces marqueurs.

* Après la résolution de la première capacité, Sarkhan n'est pas un planeswalker avant la fin du tour. Plus tard pendant ce tour, si vous lancez un autre Sarkhan, le languedragon, aucun permanent n'est mis dans le cimetière de son propriétaire. La « règle de légende » ne voit que le premier Sarkhan et la « règle d'unicité de planeswalker » ne voit que le nouveau Sarkhan. Cependant, si vous activez la première capacité du nouveau Sarkhan, vous contrôlez deux permanents légendaires du même nom. Vous devez choisir l'un d'eux pour rester sur le champ de bataille et l'autre doit être mis dans le cimetière de son propriétaire. Si vous n'activez pas la première capacité du nouveau Sarkhan, le Sarkhan original redevient un planeswalker pendant l'étape de nettoyage. Vous contrôlez alors deux planeswalkers ayant le même type de planeswalker. Vous devez choisir l'un d'eux pour rester sur le champ de bataille et l'autre doit être mis dans le cimetière de son propriétaire. Une autre étape de nettoyage a ensuite lieu avant la fin du tour.

* Si un permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie de Sarkhan après que sa première capacité s'est résolue, la copie est un planeswalker Sarkhan. Il arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « loyauté », quel que soit le nombre de marqueurs « loyauté » sur le Sarkhan d'origine. Vous vous trouvez alors dans la situation décrite ci-dessus.

Seigneur liche de Kheru

{3}{B}{G}{U}

Créature : zombie et sorcier

4/4

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière. Elle acquiert le vol, le piétinement et la célérité. Exilez cette carte au début de votre prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part.

* Vous décidez de payer {2}{B} au moment où la capacité se résout.

* La carte de créature renvoyée sur le champ de bataille est choisie au hasard au moment où la capacité se résout. Si un joueur répond à la capacité, ce joueur ne sait pas encore quelle carte est renvoyée.

* Comme la capacité ne cible pas de carte de créature, toute carte de créature (y compris le Seigneur liche de Kheru) mise dans votre cimetière en réponse à cette capacité peut être renvoyée sur le champ de bataille.

* La capacité qui exile la carte au début de votre prochaine étape de fin est une capacité déclenchée à retardement. Si la capacité déclenchée à retardement est contrecarrée, la créature reste sur le champ de bataille, et la capacité ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même la créature quand elle quitte le champ de bataille.

* Le Seigneur liche de Kheru donne le vol, le piétinement et la célérité à la créature qui est renvoyée sur le champ de bataille. Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à cette créature. Si cette créature perd toutes ses capacités, elle est toujours exilée au début de votre prochaine étape de fin, et si elle devait quitter le champ de bataille, elle est toujours exilée à la place.

* Si une carte de créature renvoyée sur le champ de bataille par le Seigneur liche de Kheru devait quitter le champ de bataille pour n'importe quelle raison, elle est exilée à la place. Cependant, si cette créature est déjà exilée, l'effet de remplacement ne s'appliquera pas. Si le sort ou la capacité qui l'exile la renvoie plus tard sur le champ de bataille (par exemple, comme le Champ de suspension pourrait le faire), la carte de créature revient sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. Les effets du Seigneur liche de Kheru ne s'appliquent pas à ce nouvel objet.

* La créature exilée n'est jamais mise au cimetière. Toutes les capacités que la créature a qui se déclenchent quand elle meurt ne se déclencheront pas.

Sidisi, tyran de la Couvée

{1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : naga et shaman

3/3

Quand Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* La dernière capacité de Sidisi se déclenche à chaque fois que des cartes de créature sont mises dans votre cimetière depuis n'importe où dans votre bibliothèque, pas seulement depuis le dessus.

* Toute instruction, y compris la première capacité de Sidisi, qui vous dit de mettre plusieurs cartes d'une bibliothèque dans un cimetière déplace toutes les cartes en même temps. Par exemple, si Sidisi arrive sur le champ de bataille et que vous mettez trois cartes de créature dans votre cimetière, la dernière capacité de Sidisi se déclenche une fois et vous mettez un jeton Zombie sur le champ de bataille.

Sonnerie de trompe

{2}{R}

Éphémère

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

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

Sorin, visiteur solennel

{2}{W}{B}

Planeswalker : Sorin

4

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lien de vie.

-2 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

-6 : Vous gagnez un emblème avec « Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature ».

* Seules les créatures que vous contrôlez quand la première capacité se résout reçoivent les bonus. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard ne les reçoivent pas.

* Quand la capacité de l'emblème se résout, si le joueur ne contrôle pas de créature, le joueur ne sacrifie rien.

Suceur de sang de Kheru

{2} {B}

Créature : vampire

2/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{2} {B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.

* La capacité déclenchée du Suceur de sang de Kheru se déclenche quand il meurt si son endurance est supérieure ou égale à 4.

Surrak Griffedragon

{2} {G} {U} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier

6/6

Flash

Surrak Griffedragon ne peut pas être contrecarré.

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

* Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler un sort de créature que vous contrôlez.

Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort de créature n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.

Technique de l'envol de la grue

{3} {U} {R} {W}

Éphémère

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Elles acquièrent le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

* Seules les créatures que vous contrôlez au moment où la Technique de l'envol de la grue se résout acquièrent le vol et la double initiative. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne le feront pas.

Terrocorne des avalanches

{2} {G} {U} {R}

Créature : éléphant et guerrier

6/4

À chaque fois que le Terrocorne des avalanches attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle le bloque pendant ce combat si possible.

* Si la créature ciblée ne peut pas bloquer le Terrocorne des avalanches, mais qu'elle peut bloquer une autre créature attaquante, elle est libre de bloquer cette créature ou de ne bloquer aucune créature.

* Si, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, la créature ciblée est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas bloquer, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, la créature ne bloque pas non plus dans ce cas.

Tombeau du dragon-esprit

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature incolore que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de créatures incolores que vous contrôlez (y compris les créatures face cachée) au moment où la dernière capacité se résout pour déterminer la quantité de points de vie que vous gagnez.

Trône draconique de Tarkir

{4}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée a le défenseur et « {2}, {T} : Les autres créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature ».

Équipement {3}

* La valeur de X est déterminée au moment où la capacité activée se résout. Si la créature équipée n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X. Si cette force était négative, les autres créatures que vous contrôlez perdent de la force et de l'endurance. Par exemple, si la créature équipée était une 2/2 et qu'un sort lui a donné -5/-5 en réponse à la capacité activée du Trône draconique de Tarkir, les autres créatures que vous contrôlez gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Vizir rakshasa

{2} {B} {G} {U}

Créature : chat et démon

4/4

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis votre cimetière, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Vizir rakshasa.

* Si une carte est exilée « à la place » d'être mise dans un cimetière, la capacité du Vizir rakshasa ne se déclenche pas.

* Exiler des cartes depuis votre cimetière pour payer le coût d'un sort avec la fouille est une action unique. Elle déclenche la capacité du Vizir rakshasa une fois, ce qui met sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes que vous avez exilées.

Voir ce qui n'est pas écrit

{4} {G} {G}

Rituel

Révélez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez le reste dans votre cimetière.

Férocité — Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous pouvez mettre sur le champ de bataille deux cartes de créature au lieu d'une.

* Vous déterminez si la capacité de férocité s'applique avant que des cartes de créature soient mises sur le champ de bataille. Si vous mettez deux cartes de créature sur le champ de bataille de cette manière, ces créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps.

* Comme vous ne lancez pas les cartes de créature, vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs ou supplémentaires. Vous ne pouvez pas mettre les cartes sur le champ de bataille face cachée.

* Si une carte que vous avez mise sur le champ de bataille de cette manière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Voix lancinante

{1}{R}

Rituel

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

Piochez deux cartes.

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

Zurgo Brisecasque

{2}{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier

7/2

Célérité

Zurgo Brisecasque attaque à chaque combat si possible.

Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant que c'est votre tour.

À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

* Vous choisissez quand même quel joueur ou planeswalker Zurgo Brisecasque attaque.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, Zurgo 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 de Zurgo, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

* Si Zurgo 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 est généralement disponible pour bloquer au tour suivant.

* Chaque fois qu'une créature meurt, vérifiez si Zurgo lui a infligé des blessures à n'importe quel moment pendant ce tour. Si c'est le cas, la capacité de Zurgo se déclenche. Peu importe qui contrôlait la créature ou à qui appartenait le cimetière dans lequel elle a été mise.

Magic: The Gathering, Magic, 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. © 2014 Wizards.