

Notes de publication *Magic 2015*

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 mardi 19 mai 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 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'édition de base *Magic 2015* contient 269 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 20 terrains de base).

Il existe 15 cartes supplémentaires, numérotées de 270 à 284, qui n'apparaissent pas dans les boosters *Magic 2015*. Ce sont des réimpressions de cartes d'anciennes extensions qui sont incluses dans certains produits supplémentaires, notamment les decks échantillon gratuits et le Kit de construction de deck. Ces cartes supplémentaires portent le symbole d'extension *Magic 2015* et sont légales dans tous les formats où *Magic 2015* est légal.

Ces cartes supplémentaires sont l'Ange de l'égide, le Verdict divin, la Charge inspirée, l'Ange de Serra, la Révocation, le Djinn mahâmot, le Cheval de cauchemar, le Vampire sengien, le Cadavre ambulante, le Dragonnet du fourneau, la Frappe sismique, le Dragon shivân, le Coursier centaure, le Chef de meute de Garruk et le Piétineur terrestre.

Événements avant-première : 12-13 juillet 2014

Launch Weekend : 18-20 juillet 2014

Game Day : 9-10 août 2014

L'édition de base *Magic 2015* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 18 juillet 2014. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Retour sur Ravnica*, *Insurrection*, *Le labyrinthe du dragon*, *Magic 2014*, *Theros*, *Créations divines*, *Incursion dans Nyx* et *Magic 2015*.

Rendez-vous sur Wizards.com/MagicFormats pour une liste complète des formats et des extensions de cartes autorisés.

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

Mises à jour du recto des cartes

L'édition de base **Magic 2015** introduit quelques améliorations et mises à jour dans l'apparence des cartes et des jetons.
Ces modifications n'ont aucun effet sur le jeu.

* Certains champs, comme le nom et la ligne de type, utilisent une nouvelle police de caractères appelée « Beleren ».

* Les cartes rares et rares mythiques portent un tampon holographique au bas de la carte.

* Les informations « sous l'encadré de texte », telles que le texte légal et le numéro de collection, ont été réorganisées et imprimées sur fond noir. Les informations de collection comprennent désormais le code de l'extension et la langue, séparés par un point (pour les cartes normales) ou une étoile (pour les cartes Premium).

* L'épaisseur de la bordure noire du cadre de la carte a été réduite.

Cartes des concepteurs invités et crédits de conception

Quatorze cartes de l'édition de base **Magic 2015** sont basées sur des conceptions originales de personnalités du secteur du jeu. Une quinzième carte, Rien n'est jamais gâché, est le résultat de « [You Make the Card 4](#) », une chronique de [DailyMTG.com](#) qui permettait aux membres de la communauté **Magic** de concevoir une carte faisant l'objet d'un vote. Ces quinze cartes ont des crédits de conception imprimés au pied de l'encadré de texte. Ces crédits de conception n'ont aucun effet sur le jeu.

Retour de mot-clé : Convocation

L'édition de base **Magic 2015** marque le retour de la convocation, introduite dans l'extension *Ravnica : la Cité des Guildes*. La convocation est une capacité statique qui vous permet d'engager les créatures que vous contrôlez pour vous aider à payer le coût du sort avec la convocation.

Obéissance perpétuelle

{4} {B} {B}

Rituel

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Les règles officielles de la convocation sont les suivantes :

702.50. Convocation

702.50a La convocation est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort avec la convocation est sur la pile. « Convocation » signifie « Pour chaque mana coloré dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagée de cette couleur que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagée que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. » La capacité de convocation n'est pas un coût supplémentaire ou alternatif, et elle s'applique uniquement une fois que le coût total du sort avec la convocation est déterminé.

702.50b Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.

* Les règles de la convocation ont légèrement été modifiées depuis sa dernière apparition dans une extension. Auparavant, la convocation réduisait le coût de lancement d'un sort. Avec les règles actuelles, vous engagez des créatures en même temps que vous payez les coûts du sort. Engager une créature de cette manière est simplement une autre méthode de paiement.

* La convocation ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana. Par exemple, le coût converti de mana de l'Obéissance perpétuelle est 6, même si vous avez engagé six créatures pour la lancer.

* Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé.

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

* Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paiera {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.

* Quand vous utilisez la convocation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, plus les augmentations ou réductions éventuelles de coûts, déterminera le coût total du sort. Vous pouvez alors engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez la Corde d'adjuration (un sort avec la convocation et un coût de mana de {X}{G}{G}{G}) et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{G}{G}{G}. Si vous engagez deux créatures vertes et deux créatures rouges, vous devrez payer {1}{G}.

* Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée quand vous paierez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

Retour de thème : Slivoïdes

L'édition de base *Magic 2015* contient plusieurs nouveaux slivoïdes, des créatures populaires qui partagent leurs capacités et leurs bonus de force et d'endurance avec d'autres slivoïdes.

Slivoïde belligérant

{2}{R}

Créature : slivoïde

2/2

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus. »

* Les slivoïdes de cette extension n'affectent que les créatures Slivoïde que vous contrôlez. Ils n'accordent pas de bonus aux slivoïdes de vos adversaires. Ils fonctionnent comme les slivoïdes de l'édition de base *Magic 2014*, alors que les slivoïdes des extensions précédentes accordaient des bonus à tous les slivoïdes.

* Les capacités que les slivoïdes accordent, ainsi que les bonus de force/endurance, sont cumulatifs. Cependant, pour certaines capacités, comme l'indestructible et la capacité accordée par le Slivoïde belligérant, avoir plus d'une occurrence de la capacité ne procure aucun avantage supplémentaire.

* Si vous changez le type de créature d'un slivoïde que vous contrôlez pour qu'il ne soit plus un slivoïde, il n'est plus affecté par sa propre capacité. Sa capacité continue cependant d'affecter les autres créatures Slivoïde que vous contrôlez.

Cycle : Âmes

Six créatures de l'édition de base *Magic 2015* représentent des protecteurs de différents mondes du Multivers.

Âme de Zendikar

{4}{G}{G}

Créature : avatar

6/6

Portée

{3}{G}{G} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{3}{G}{G}, exilez l'Âme de Zendikar depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Bête.

* Vous pouvez activer la dernière capacité uniquement si l'âme est dans votre cimetière.

* Exiler l'âme de votre cimetière fait partie du coût d'activation de la dernière capacité. Un joueur ne peut pas retirer l'âme en réponse pour vous empêcher d'activer la capacité.

Retour de cycle : Bâtons de magus

Cette extension contient un cycle d'artefacts, chacun aligné sur une couleur, qui vous permet de gagner des points de vie en lançant des sorts de la couleur appropriée ou en faisant arriver des terrains de base du type associé à cette couleur sur le champ de bataille.

Bâton du magus du soleil

{3}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort blanc ou qu'une plaine arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

* Chacun de ces artefacts s'intéresse à tout terrain ayant le type de terrain approprié. Par exemple, la capacité du Bâton du magus du soleil se déclenche quand un terrain avec le sous-type plaine arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, pas seulement des terrains appelés Plaine.

* Bon nombre de terrains non-base n'ont pas de type de terrain de base, même s'ils produisent du mana coloré. Par exemple, les Cavernes de Koilos ne sont ni une plaine, ni un marais. En faire arriver une sur le champ de bataille sous votre contrôle ne déclenchera pas la capacité du Bâton du magus du soleil.

* Si vous lancez une copie d'une carte qui est d'une certaine couleur, la capacité appropriée du Bâton se déclenche. Cependant, si vous copiez un sort sur la pile sans lancer cette copie, elle ne se déclenchera pas.

Retour de type de carte : Planeswalkers

Un planeswalker est un allié puissant qui combat à vos côtés. Les règles des planeswalkers n'ont pas été modifiées dans cette nouvelle édition.

Jace, Pacte des Guildes vivant

{2}{U}{U}

Planeswalker : Jace

5

+1 : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

-3 : Renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

-8 : Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque. Vous piochez sept cartes.

* Les planeswalkers sont des permanents. Vous pouvez en lancer un à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. Quand votre sort de planeswalker se résout, il arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Si, à tout moment, vous contrôlez plus d'un planeswalker ayant le même sous-type (le mot après les deux points sur la ligne de type de la carte, par exemple « Jace »), vous en choisissez un à garder sur le champ de bataille et vous

mettez le reste dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est une action basée sur l'état qu'on appelle la « règle d'unicité des Planeswalkers ».

* Les planeswalkers ne sont pas des créatures. Les sorts et les capacités qui affectent les créatures ne les affectent pas.

* Les planeswalkers ont de la loyauté. Un planeswalker arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs « loyauté » égal à la valeur imprimée dans son coin inférieur droit. Activer une de ses capacités peut lui faire gagner ou perdre des marqueurs « loyauté ». Les blessures infligées à un planeswalker lui retirent autant de marqueurs « loyauté ». S'il n'a pas de marqueur « loyauté », il est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

* Les planeswalkers ont chacun un certain nombre de capacités activées appelées « capacités de loyauté ». Vous pouvez activer une capacité de loyauté d'un planeswalker que vous contrôlez uniquement à tout moment où vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous n'avez pas encore activé une des capacités de loyauté de ce planeswalker pendant un tour donné.

* Le coût pour activer une capacité de loyauté d'un planeswalker est représenté par un chiffre à l'intérieur d'un symbole. Les flèches tournées vers le haut contiennent des valeurs positives, comme « +1 » ; cela signifie « Mettez un marqueur « loyauté » sur ce planeswalker. » Les flèches tournées vers le bas contiennent des valeurs négatives, comme « -8 » ; cela signifie « Retirez huit marqueurs « loyauté » à ce planeswalker. » Un symbole avec « 0 » signifie « Mettez zéro marqueur « loyauté » sur ce planeswalker. »

* Activer une capacité de loyauté ayant un coût de 0 ne modifiera pas le nombre de marqueurs « loyauté » sur ce planeswalker.

Vous ne pouvez pas activer une capacité ayant un coût de loyauté négatif si le planeswalker n'a pas au moins ce nombre de marqueurs « loyauté » sur lui.

* Les planeswalkers ne peuvent pas attaquer (à moins qu'un effet ne transforme le planeswalker en créature). Cependant, ils peuvent être attaqués. Chacune de vos créatures attaquantes peut attaquer votre adversaire ou un planeswalker que ce joueur contrôle. Vous indiquez lequel au moment où vous déclarez les attaquants.

* Si un planeswalker que vous contrôlez est attaqué, vous pouvez bloquer les attaquants normalement.

* Si une créature qui attaque un planeswalker n'est pas bloquée, elle inflige ses blessures de combat à ce planeswalker. Les blessures infligées à un planeswalker lui retirent autant de marqueurs « loyauté ».

Si une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, à la place, vous pouvez faire que cette source inflige ces blessures à un planeswalker que cet adversaire contrôle. * Par exemple, même si vous ne pouvez pas cibler un planeswalker avec la Frappe foudroyante, vous pouvez cibler votre adversaire avec elle et, au moment où la Frappe foudroyante se résout, choisir qu'elle inflige ses 3 blessures à l'un des planeswalkers de votre adversaire. (Vous ne pouvez pas partager ces blessures entre différents joueurs et/ou planeswalkers.) Si vous faites que la Frappe foudroyante inflige ses blessures à un planeswalker, trois marqueurs « loyauté » lui sont retirés.

Nouveau terme de règle : « Force et endurance de base »

Magic 2015 introduit une modification d'écriture pour les cartes qui définissent la force et l'endurance d'une créature à une valeur spécifique.

Transformation en grenouille (ancienne écriture)

{1}{U}

Éphémère

La créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille 1/1 bleue jusqu'à la fin du tour.

Transformation en grenouille

{1}{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

L'expression « force et endurance de base » confirme que les autres effets continus qui modifient la force et l'endurance, tels que ceux créés par la Croissance titanesque ou un marqueur +1/+1, s'appliquent après que la force et l'endurance de la créature ont été modifiées. Plusieurs anciennes cartes ont reçu une écriture mise à jour dans Oracle pour refléter cette modification. Ceci n'est pas un changement de règle. Remarquez que, à quelques rares exceptions, cette nouvelle écriture n'est pas utilisée sur des cartes qui ont des capacités qui « animent » des permanents non-créature, comme le Mutecaveau et Nissa, éveilleuse de mondes.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Agir par impulsion

{2}{R}

Rituel

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière. *(Si vous lancez un sort de cette manière, vous payez toujours ses coûts. Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)*

* Les cartes sont exilées face visible.

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

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

* Toute carte que vous ne jouez pas reste exilée.

Ajani l'inébranlable

{3}{W}

Planeswalker : Ajani

4

+1 : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative, la vigilance et le lien de vie.

-2 : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et un marqueur « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1. »

* Vous pouvez activer la première capacité sans cible. Si vous le faites, vous mettez tout simplement un marqueur « loyauté » sur Ajani pour payer le coût de la capacité.

* Si un permanent que vous contrôlez est à la fois une créature et un planeswalker, la deuxième capacité d'Ajani met à la fois un marqueur +1/+1 et un marqueur « loyauté » sur lui.

* La capacité de l'emblème ne tient pas compte de qui contrôle la source qui vous inflige des blessures à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez.

* Chaque créature attaquante est une source de blessures distincte. Par exemple, si deux créatures 3/3 vous attaquent et ne sont pas bloquées, l'emblème préviendra 2 blessures de chaque créature. Vous subirez un total de 2 blessures.

* Si plusieurs effets modifient la manière dont les blessures sont infligées, le joueur qui subit les blessures (ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures) choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets. Par exemple, le Précepte des dieux jumeaux indique : « Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur. » Supposons que vous devriez subir 3 blessures pendant que le Précepte des dieux jumeaux est sur le champ de bataille et que vous contrôlez l'emblème d'Ajani. Vous pouvez (a) prévenir d'abord toutes les blessures sauf une, puis laisser l'effet du Précepte des dieux jumeaux la doubler, pour subir 2 blessures, ou (b) doubler les blessures à 6 et prévenir ensuite toutes les blessures sauf une.

Âme de Ravnica

{4}{U}{U}

Créature : avatar

6/6

Vol

{5}{U}{U} : Piochez une carte pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

{5}{U}{U}, exiliez l'Âme de Ravnica depuis votre cimetière : Piochez une carte pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

* Pour déterminer combien de cartes piocher, comptez le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez au moment où l'une des deux capacités activées se résout. Vous piocherez entre zéro et cinq cartes.

Âme de Shandalar

{4}{R}{R}

Créature : avatar

6/6

Initiative

{3}{R}{R} : L'Âme de Shandalar inflige 3 blessures au joueur ciblé et 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

{3}{R}{R}, exiliez l'Âme de Shandalar depuis votre cimetière : L'Âme de Shandalar inflige 3 blessures au joueur ciblé et 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

* Pour activer une des capacités, vous devez cibler un joueur mais vous pouvez choisir de ne pas cibler de créature.

Ange illusoire

{2}{U}

Créature : ange et illusion

4/4

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

* Peu importe si l'autre sort s'est résolu. Il a pu être contrecarré, ou si vous avez lancé d'une manière quelconque l'Ange illusoire comme s'il avait le flash, il est peut-être encore sur la pile.

Armure de plaques hantée

{4}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +4/+4.

{0} : Jusqu'à la fin du tour, l'Armure de plaques hantée devient une créature-artefact 4/4 Esprit qui n'est plus un équipement. N'activez cette capacité que si vous ne contrôlez aucune créature.

Équipement {4} ({4} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

* Bien que vous ne deviez pas contrôler de créature pour activer la capacité « d'animation », avoir une créature qui arrive sous votre contrôle pour une raison quelconque en réponse à cette capacité ne l'empêche pas de se résoudre.

* Il est possible d'activer la première capacité activée de l'Armure de plaques hantée en réponse à l'activation de la première capacité d'une autre Armure de plaques hantée et de faire des deux des créatures jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez activer la capacité d'équipement de l'Armure de plaques hantée quand elle n'est pas un équipement, mais elle n'aura aucun effet. L'Armure de plaques hantée ne deviendra pas attachée à une créature.

Archange de la résolution

{5}{W}{W}

Créature : ange

4/4

Vol

Quand l'Archange de la résolution arrive sur le champ de bataille, si votre total de points de vie est inférieur à votre total de points de vie de départ, il devient égal à votre total de points de vie de départ.

* Votre total de points de vie de départ est le total de points de vie avec lequel vous avez commencé la partie. Pour la plupart des formats à deux joueurs, c'est 20. Pour le Troll à deux têtes, c'est le total de points de vie avec lequel votre équipe a commencé, généralement 30. En partie Commander, votre total de points de vie de départ est 40.

* Si votre total de points de vie est inférieur à votre total de points de vie de départ, vous gagnez le nombre de points de vie approprié. Les autres effets qui interagissent avec le gain de points de vie interagissent de façon appropriée avec la capacité de l'Archange de la résolution.

Avacyn, ange gardien

{2}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

5/4

Vol, vigilance

{1}{W} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une autre créature ciblée par des sources de la couleur de votre choix.

{5}{W}{W} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées au joueur ciblé par des sources de la couleur de votre choix.

* Les choix de couleur possible sont : blanc, bleu, noir, rouge et vert. Vous ne pouvez pas choisir artefact, incolore ou un autre mot.

* Pour chaque capacité activée, vous choisissez la couleur au moment où la capacité se résout. Cependant, la couleur d'une source qui infligerait des blessures à la créature ou au joueur est uniquement vérifiée quand elle doit infliger ces blessures, pas au moment où la capacité d'Avacyn se résout. Par exemple, si vous choisissez bleu, les blessures qu'une créature bleue infligerait sont prévenues, même si cette créature n'était pas bleue (ou n'était pas sur le champ de bataille) quand la capacité d'Avacyn s'est résolue.

* Le fait que la créature ciblée ou le joueur ciblé soit encore une cible légale n'est plus vérifié après la résolution de la capacité appropriée. Par exemple, si une créature ciblée par la première capacité acquiert la protection contre le blanc après la résolution de la capacité mais avant qu'elle ne prévienne les blessures, l'effet prévient quand même les blessures.

* La deuxième capacité activée ne prévient pas les blessures qui seraient infligées aux planeswalkers que le joueur ciblé contrôle. Si vous êtes ce joueur, elle peut quand même prévenir les blessures non-combat que votre adversaire

voudrait rediriger vers l'un de vos planeswalkers. Appliquez simplement d'abord l'effet de prévention de la capacité à ces blessures, et il n'y aura plus de blessures à rediriger.

* Les deux capacités activées préviennent toutes les blessures de la couleur choisie, pas seulement les blessures de combat.

* Aucune des capacités activées n'a un effet sur les blessures qui ont déjà été infligées.

Bessonneraie kalonienne

{5}{G}

Créature : sylvin et guerrier

/

La force et l'endurance de la Bessonneraie kalonienne sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. Quand la Bessonneraie kalonienne arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature verte Sylvain et Guerrier avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. »

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

* La force et l'endurance de la Bessonneraie kalonienne et du jeton qu'elle crée changent en même temps que le nombre de forêts que vous contrôlez.

Bouclier de l'avatar

{1}

Artefact : équipement

Si une source devait infliger des blessures à la créature équipée, prévenez X de ces blessures, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

Équipement {2} ({2} : *Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

* Pour déterminer la quantité de blessures à prévenir, utilisez le nombre de créatures que vous contrôlez quand les blessures devraient être infligées, y compris la créature équipée. Notamment, si des blessures devraient être infligées à plusieurs créatures en même temps, vous compterez le nombre de créatures que vous contrôlez avant que ces blessures ne soient infligées.

* Si plusieurs effets modifient la manière dont les blessures sont infligées, le joueur qui subit les blessures (ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures) choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets. Par exemple, le Précepte des dieux jumeaux indique : « Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur. » Supposons que la créature équipée devrait subir 3 blessures pendant que le Précepte des dieux jumeaux est sur le champ de bataille et que vous contrôlez deux créatures. Vous pouvez (a) prévenir 2 blessures, puis laisser l'effet du Précepte des dieux jumeaux s'appliquer, pour que la créature équipée subisse 2 blessures, ou (b) doubler les blessures à 6 et prévenir ensuite 2 blessures, pour que la créature subisse 4 blessures.

Boumiste gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et guerrier

1/2

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste gobelin s'inflige 2 blessures.

* Vous jouez à pile ou face après que le jeton Mine terrestre a été créé, pas après que vous avez sacrifié une Mine terrestre. Le jeton est créé même si vous perdez à pile ou face.

* Les jetons Mine terrestre ont la capacité même si le Boumiste goblin se fait exploser ou qu'il quitte le champ de bataille.

Broyorloge

{2}

Artefact

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.

{T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

* Si la Broyorloge n'est pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « charge » qu'elle avait quand elle a quitté le champ de bataille pour déterminer le nombre de cartes à mettre sur le champ de bataille.

Capitaine prééminent

{2} {W}

Créature : sangami et soldat

2/2

Initiative(*Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.*)

À chaque fois que le Capitaine prééminent attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Soldat, engagée et attaquante, depuis votre main.

* Vous choisissez ce qu'attaque le soldat que vous mettez sur le champ de bataille. Il n'est pas obligé d'attaquer le même joueur ou planeswalker que le Capitaine prééminent.

* Toutes les capacités de la carte de créature Soldat qui se déclenchent « À chaque fois que [cette créature] attaque » ne se déclenchent pas parce que la créature n'a jamais été déclarée comme créature attaquante.

Cercle de flammes

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature sans le vol vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le Cercle de flammes inflige 1 blessure à cette créature.

* La capacité du Cercle de flammes se déclenche uniquement si une créature sans le vol est déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Si une créature avec le vol vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, puis perd le vol, ou si une créature sans le vol est mise sur le champ de bataille, vous attaquant vous ou un planeswalker que vous contrôlez, la capacité ne se déclenche pas.

Cathare dévoué

{W}

Créature : humain et clerc

1/1

{1} {W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* Seules les créatures que vous contrôlez quand la capacité se résout seront affectées. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou dont vous acquérez le contrôle plus tard pendant le tour ne le seront pas.

* Vous pouvez activer la capacité du Cathare dévoué même si vous ne contrôlez pas d'autres créatures.

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

4

+1 : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à un joueur ciblé et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

0: Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

-7 : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

* Pour activer la première capacité, vous devez cibler un joueur mais vous pouvez choisir de ne pas cibler de créature.

* Si la première capacité se résout mais que les blessures sont prévenues ou redirigées, la créature ciblée ne peut quand même pas bloquer ce tour-là.

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

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

* Dans la troisième capacité, « exilée de cette manière » signifie les cartes que vous venez d'exiler à cause de la résolution de cette capacité. Les cartes exilées par la deuxième capacité ou des activations précédentes de la troisième capacité ne comptent pas.

* Pendant que vous résolvez la troisième capacité, vous créez les copies de la carte en exil et vous les lancez depuis l'exil. Vous pouvez lancer zéro, une, deux ou les trois copies. La carte, elle, n'est pas lancée. Elle reste exilée.

* Quand vous lancez les copies créées par la troisième capacité, les restrictions de temps basées sur le type de la carte (comme créature ou rituel) sont ignorées. D'autres restrictions de jeu ne le sont pas (comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat »).

* Comme vous jouez les copies « sans payer leur coût de mana », vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs pour ces copies. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si les copies ont des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

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

Charognard du sous-bois

{3}{G}

Créature : fongus et horreur

0/0

Le Charognard du sous-bois arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

* Si le Charognard du sous-bois arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, il se comptera quand vous déterminerez le nombre de marqueurs +1/+1 avec lequel il arrive sur le champ de bataille.

Chasse aux plus faibles

{3}{G}

Rituel

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

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

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

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

Cherchesang d'Altac

{1}{R}

Créature : humain et berserker

2/1

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, la Cherchesang d'Altac gagne +2/+0 et acquiert l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative, et peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)*

* Si une phase de combat a deux étapes d'attribution des blessures de combat (parce qu'un attaquant ou un bloqueur a l'initiative ou la double initiative), le Cherchesang d'Altac peut acquérir l'initiative pendant la première. Si c'est le cas, il attribue des blessures de combat lors de la deuxième étape d'attribution des blessures de combat, en même temps que les autres créatures qui n'ont pas attribué de blessures de combat pendant ce combat.

* Si la capacité se déclenche plusieurs fois pendant un même tour, les bonus de force sont cumulatifs, mais les occurrences supplémentaires d'initiative et de célérité sont redondantes.

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

Indestructible *(Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce terrain.)*

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

* Bien que la Citadelle de sombracier soit un artefact, elle ne peut pas être lancée comme un sort. La jouer suit les règles normales de mise en jeu d'un terrain.

Colère brûlante

{4}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur. »

* Utilisez la force de la créature enchantée au moment où la capacité activée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force quand elle a quitté le champ de bataille. Remarquez que cela fonctionne différemment du mot-clé « se battre », qui nécessite que les deux créatures soient sur le champ de bataille pour que des blessures soient infligées.

* La créature enchantée est la source de la capacité activée, pas la Colère brûlante. Par exemple, si la créature enchantée est verte, vous pourriez activer la capacité en choisissant comme cible une créature avec la protection contre le rouge.

Cône de flammes

{3} {R} {R}

Rituel

Le Cône de flammes inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur, 2 blessures à une autre cible, créature ou joueur, et 3 blessures à une troisième cible, créature ou joueur.

* Chacune des trois cibles doit être différente.

Si une ou deux des cibles du Cône de flammes sont illégales quand il se résout, vous ne pouvez pas modifier la quantité de blessures qui seront infligées aux cibles légales restantes.

Cruelle sadique

{B}

Créature : humain et assassin

1/1

{B}, {T}, payez 1 point de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Cruelle sadique.

{2} {B}, {T}, retirez X marqueurs +1/+1 de la Cruelle sadique : La Cruelle sadique inflige X blessures à une créature ciblée.

* Vous pouvez retirer n'importe quel marqueur +1/+1 de la Cruelle sadique pour activer sa deuxième capacité, pas seulement ceux qui ont été mis sur la Cruelle sadique par sa première capacité.

Déni statutaire

{2} {U} {U}

Ephémère

Contrecarrez le sort ciblé. Si vous contrôlez une créature bleue, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

* Que vous contrôliez ou non une créature bleue est uniquement vérifié quand le Déni statutaire se résout. Si c'est le cas, piocher et vous défausser d'une carte est obligatoire. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le faire.

Diable des forges

{R}

Créature : diable

1/1

Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

* La capacité du Diable des forges est obligatoire. Si c'est la seule créature sur le champ de bataille, vous devez le choisir comme cible et lui faire s'infliger 1 blessure, ainsi que vous infliger 1 blessure.

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

5/3

Le Djaggernaut attaque à chaque tour si possible.

Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par les murs.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, le Djaggernaut est engagé, affecté par un sort ou une capacité qui dit qu'il ne peut pas attaquer, ou qu'il n'a pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour (et qu'il n'a pas la célérité), alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque du Djaggernaut, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.

* Un effet qui dit « ne peut pas être bloqué excepté par des murs » (par exemple, l'effet de l'Invisibilité) ne remplace pas le texte de la dernière capacité du Djaggernaut. Si le Djaggernaut est affecté par un effet de ce type, il ne peut pas être bloqué.

Dragon entasseur

{3}{R}{R}

Créature : dragon

4/4

Vol

Quand le Dragon entasseur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, l'exiler et mélanger ensuite votre bibliothèque.

Quand le Dragon entasseur meurt, vous pouvez mettre la carte exilée dans la main de son propriétaire.

* La carte d'artefact est exilée face visible.

* Les deux capacités du Dragon entasseur sont liées. La deuxième capacité fait uniquement référence à la carte exilée par la première capacité de ce Dragon entasseur. En d'autres mots, chaque dragon a son propre tas.

* Si le Dragon entasseur meurt avant que sa première capacité ne se résolve, sa deuxième capacité se déclenche et ne fait rien. Sa première capacité se résout ensuite. Si vous choisissez d'exiler une carte d'artefact de votre bibliothèque, elle est exilée indéfiniment.

Éclair de salvefeu

{5}{R}

Ephémère

L'Éclair de salvefeu inflige 5 blessures à la créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

* L'Éclair de salvefeu peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement une créature qui a des équipements qui lui sont attachés. Les blessures sont infligées à la créature même si aucun équipement ne lui est attaché.

* Si la créature ciblée est une cible illégale quand l'Éclair de salvefeu essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun équipement n'est détruit.

Embuscade du chasseur

{2}{G}

Ephémère

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures non-vertes.

* L'effet de prévention s'applique à toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par une créature non-verte, même si cette créature était verte ou n'était pas sur le champ de bataille quand l'Emboscade du chasseur s'est résolue.

Espèce envahissante

{2}{G}

Créature : insecte

3/3

Quand l'Espèce envahissante arrive sur le champ de bataille, renvoyez un autre permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* La capacité ne cible pas de permanent. Vous choisissez lequel exiler quand la capacité se résout. Aucun joueur ne peut répondre à ce choix une fois que la capacité commence à se résoudre.

Essaim de slivoïdes

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde.

{5}, {T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un slivoïde.

* Que vous contrôliez ou non un slivoïde est seulement vérifié quand vous activez la dernière capacité, pas au moment où cette capacité se résout. Si vous ne contrôlez pas de slivoïde au moment où la capacité se résout, vous gagnez quand même un jeton de slivoïde.

Facétie du polymorphiste

{1}{U}{U}

Ephémère

Jusqu'à la fin du tour, chaque créature que le joueur ciblé contrôle perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

* Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui passent sous le contrôle du joueur ciblé après la résolution de la Facétie du polymorphiste ne sont pas affectées.

* Les créatures perdront toutes leurs autres couleurs et types de créature, mais elles garderont les autres types de carte (comme artefact) ou super-types (comme légendaire) qu'elles pourraient avoir.

* La Facétie du polymorphiste remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base des créatures ciblées à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la Facétie du polymorphiste remplacera cet effet.

* La Facétie du polymorphiste ne contrecarre pas les capacités qui se sont déjà déclenchées ou qui ont déjà été activées. En particulier, vous ne pouvez pas lancer ce sort pour empêcher les capacités « Au début de votre entretien », « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille » ou similaires d'une créature de se déclencher.

* Si une des créatures affectées acquiert une capacité après la résolution de la Facétie du polymorphiste, elle gardera cette capacité.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque, s'appliqueront aux créatures quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient leur force et/ou leur endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

* Si l'un des dieux du bloc *Theros* est affecté par la Facétie du polymorphiste, il sera une créature-enchantement légendaire 1/1 bleue Grenouille sans capacité. S'il cesse d'être une créature, par exemple parce que votre dévotion à sa/ses couleur(s) a diminué, il sera un enchantement légendaire bleu sans capacité. Vu le fonctionnement des effets continus, la capacité modificatrice de type du dieu est appliquée avant que l'effet qui retire cette capacité ne le soit.

Faveur divine

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+3.

* Si la créature ciblée par la Faveur divine est une cible illégale quand la Faveur divine essaie de se résoudre, la Faveur divine est contrecarrée. Elle n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

Fracasseur glaciaire

{4}{U}{U}

Créature : élémental

5/5

Piétinement (*Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.*)

Le Fracasseur glaciaire ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins une montagne sur le champ de bataille.

* Peu importe qui contrôle la montagne.

* Si les seules montagnes sur le champ de bataille le quittent après l'attaque du Fracasseur glaciaire, il reste attaquant.

Frère de bande d'Ajani

{1}{W}

Créature : chat et soldat

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

* La capacité se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie du Relieur d'âmes ou de 8 du Casse-tête de méditation.

* Une créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement unique vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

Garde de l'au-delà

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

2/2

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

Le Garde de l'au-delà gagne +2/+2 tant qu'un adversaire possède une carte en exil.

* Le Garde de l'au-delà ne peut pas gagner plus de +2/+2 par sa dernière capacité, quel que soit le nombre d'adversaires qui possèdent une carte en exil ou le nombre de cartes exilées qu'ils possèdent.

Gardienne de progéniture

{3}{R}

Créature : humain et shaman

2/3

À chaque fois qu'une aura devient attachée à la Gardienne de progéniture, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol. Il a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

* La capacité de la Gardienne de progéniture se déclenche à chaque fois qu'une aura arrive sur le champ de bataille attachée à la Gardienne de progéniture et à chaque fois qu'une aura sur le champ de bataille attachée à un autre objet devient attachée à la Gardienne de progéniture.

* Si une aura devient attachée à la Gardienne de progéniture, faisant qu'un autre joueur en acquiert le contrôle, ce joueur contrôle la capacité déclenchée qui crée un dragon.

Garruk, prédateur du zénith

{5} {B} {G}

Planeswalker : Garruk

5

+1 : Détruisez un autre planeswalker ciblé.

+1 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 noire Bête avec le contact mortel.

-3 : Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

-8 : L'adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'une créature vous attaque, elle gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. »

* La première capacité peut cibler et détruire un planeswalker Garruk contrôlé par un autre joueur.

* Si vous activez la troisième capacité et que la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

* La capacité de l'emblème ne se déclenche pas si une créature attaque un planeswalker.

* L'emblème appartient et est contrôlé par la cible de la capacité qui l'a créé. Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de Garruk quitte la partie, l'emblème ne la quitte pas.

Géant tisseur de faveurs

{6} {W}

Créature : géant et moine

4/4

Quand le Géant tisseur de faveurs arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre cimetière, votre main et/ou votre bibliothèque une carte d'aura et la mettre sur le champ de bataille, attachée au Géant tisseur de faveurs. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque, mélangez-la.

* La carte d'aura doit pouvoir enchanter légalement le Géant tisseur de faveurs. Par exemple, vous ne pouvez pas mettre sur le champ de bataille une aura avec enchanter : terrain de cette manière.

* Si le Géant tisseur de faveurs n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, vous ne pouvez pas mettre d'aura sur le champ de bataille. Vous pouvez quand même chercher dans les zones appropriées et mélanger votre bibliothèque, le cas échéant.

Gryff aux ailes apaisantes

{2} {W}

Créature : hippogriffe

2/1

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

Vol

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

* Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».

* Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne sont pas affectées.

* Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une créature à copier avec le Prétendant mercuriel, ne sont pas non plus affectées.

* La capacité du Gryff aux ailes apaisantes arrête les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'une créature, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille.

* L'événement déclencheur ne doit pas forcément spécifier que ce sont des « créatures » qui arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, l'Amulette de vigueur dit « À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le. » Si une créature arrive sur le champ de bataille engagée et sous votre contrôle, la capacité de l'Amulette de vigueur ne se déclenche pas. Si un terrain (qui n'est pas aussi une créature) arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, la capacité de l'Amulette de vigueur se déclenche.

* Vérifiez l'existence du permanent sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront. Par exemple, si vous contrôlez la Marche des machines, qui dit, en partie « Chaque artefact non-créature est une créature-artefact », chaque artefact sera une créature quand il arrivera sur le champ de bataille et il ne provoquera pas le déclenchement des capacités déclenchées.

* Si le Gryff aux ailes apaisantes et une créature arrivent sur le champ de bataille en même temps, aucune des créatures arrivant sur le champ de bataille ne provoquera le déclenchement des capacités déclenchées.

Guetteur des eaux de Jorubaï

{2}{U}

Créature : sangsue

1/3

Le Guetteur des eaux de Jorubaï gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins un marais.

{1}{B} : La créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. *(Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)*

* Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes. Donner le lien de vie à la même créature plus d'une fois ne fait pas gagner de points de vie supplémentaires à son contrôleur.

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix à sa réserve *(en plus du mana produit par le terrain)*.

* Si le terrain ciblé par le Havre verdoyant est une cible illégale quand le Havre verdoyant essaie de se résoudre, le Havre verdoyant est contrecarré. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

Héritage de la vie

{1}{G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer l'Héritage de la vie, sacrifiez une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

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

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

Hôte de sang

{3}{B}{B}

Créature : vampire

3/3

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hôte de sang et vous gagnez 2 points de vie.

* Si l'Hôte de sang n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur lui mais vous gagnez quand même 2 points de vie.

Hydre de genèse

{X}{G}{G}

Créature : plante et hydre

0/0

Quand vous lancez l'Hydre de genèse, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque.

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

* La première capacité de l'Hydre de genèse se résout avant l'Hydre de genèse. Notamment, si vous mettez une carte d'aura sur le champ de bataille de cette manière, elle ne peut pas enchanter l'Hydre de genèse.

* Si vous mettez une aura sur le champ de bataille de cette manière, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Ceci ne cible ni permanent, ni joueur. Par exemple, vous pourriez mettre une aura sur le champ de bataille, enchantant une créature avec la défense talismanique contrôlée par un adversaire.

* S'il y a un {X} dans le coût de mana de la carte de permanent non-terrain, X est 0.

* Si « le reste » est zéro carte, parce que X était 0 ou que X était 1 et que cette carte a été mise sur le champ de bataille, la bibliothèque est quand même mélangée.

Incrustation

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature

Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités statiques et déclenchées ne sont pas affectées par l'Incrustation.

Indolent des gouffres

{2}{U}

Créature : calamar et horreur

1/1

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.

Quand l'Indolent des gouffres meurt, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. *(Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)*

* Si vous piochez plusieurs cartes, la première capacité se déclenchera autant de fois. Chacune de ces capacités fera qu'un marqueur +1/+1 sera mis sur l'Indolent des gouffres.

* Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur l'Indolent des gouffres en même temps pour lui donner une endurance de 0 ou moins, le nombre de marqueurs +1/+1 sur lui avant qu'il ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer le nombre de jetons Calamar. Par exemple, s'il y a deux marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres et qu'il gagne trois marqueurs -1/-1, vous gagnez deux jetons Calamar.

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

* L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a. Notamment, si un équipement devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature. S'il était déjà attaché à une créature, il devient détaché.

* Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent chacune 5. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature ciblée à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer après qu'Infuser l'âme aux artefacts devient attaché à l'artefact remplace cet effet.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

* La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.

Ingénieur en chef

{1}{U}

Créature : vedalken et artificier

1/3

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. *(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*

* Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.

Jace, Pacte des Guildes vivant

{2}{U}{U}

Planeswalker : Jace

5

+1 : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

-3 : Renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

-8 : Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque. Vous piochez sept cartes.

* Quand la première capacité se résout, la carte que vous ne mettez pas dans votre cimetière reste au-dessus de votre bibliothèque.

* Si un joueur n'a pas de carte dans sa main et pas de carte dans son cimetière quand la troisième capacité se résout, ce joueur ne mélange pas sa bibliothèque.

Jalira, maîtresse polymorphe

{3}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

{2}{U}, {T}, sacrifiez une autre créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature non-légendaire. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Si votre bibliothèque n'a pas de carte de créature non-légendaire, vous révéléz toutes les cartes de votre bibliothèque, puis vous les remettez dans un ordre aléatoire. Bien que ce ne soit pas techniquement mélanger votre bibliothèque, aucun joueur n'a le droit de connaître l'ordre de ces cartes.

Kurkesh, aïeul des Onakke

{2}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et esprit

4/3

À chaque fois que vous activez une capacité d'un artefact, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

* Une capacité de mana est une capacité qui (1) peut mettre du mana dans la réserve d'un joueur quand elle se résout, (2) n'est pas une capacité de loyauté et (3) ne cible pas.

* La copie aura les mêmes cibles que la capacité 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).

* Si la capacité est modale (c'est à dire, qui dit « Choisissez l'un -- » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.

* Si la capacité a {X} dans son coût de mana, la valeur de X est copiée.

* Si payer le coût d'activation de la capacité inclut le sacrifice de Kurkesh, la capacité n'est pas copiée. Au moment où la capacité est considérée comme activée (après le paiement de tous les coûts), Kurkesh n'est plus sur le champ de bataille.

La loi du plus fort

{5}{R}

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez chaque créature sur le champ de bataille avec la force la plus élevée, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)*

* « Chaque créature sur le champ de bataille avec la force la plus élevée » peut être une seule créature si chaque autre créature a une force inférieure.

* La capacité se déclenche uniquement si vous contrôlez chaque créature sur le champ de bataille avec la force la plus élevée au moment où l'étape du début de combat commence. Si un autre joueur contrôle une créature avec la force la plus élevée ou partageant la force la plus élevée à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas du tout.

* La capacité vérifie à nouveau sa condition quand elle essaie de se résoudre. Si, à ce moment-là, un autre joueur contrôle une créature avec la force la plus élevée ou partageant la force la plus élevée la capacité ne fait rien.

* La capacité peut cibler n'importe quelle créature qu'un adversaire contrôle, pas seulement une créature qui est engagée.

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

Le Voile de Chaîne

{4}

Artefact légendaire

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez activé aucune capacité de loyauté de planeswalker ce tour-ci, vous perdez 2 points de vie.

{4}, {T} : Pour chaque planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez activer une de ses capacités de loyauté une fois ce tour-ci comme si aucune de ses capacités de loyauté n'avait été activée ce tour-ci.

* Pour la première capacité, peu importe que le planeswalker soit encore sur le champ de bataille au moment où votre étape de fin commence. Si vous avez activé au moins une de ses capacités de loyauté ce tour-là, la capacité déclenchée du Voile de Chaîne ne se déclenche pas.

* Comme la dernière capacité modifie les règles du jeu, elle affecte non seulement les planeswalkers que vous contrôlez quand elle se résout, mais aussi les planeswalkers qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.

* Après la résolution de la dernière capacité, vous pourrez activer une capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez deux fois au total pendant votre tour. Les règles normales d'activation des capacités de loyauté s'appliquent à chaque fois : vous devez le faire pendant votre phase principale et la pile doit être vide.

* La deuxième capacité de loyauté que vous activez ne doit pas obligatoirement être la même que la première capacité. Par exemple, vous pourriez activer la première capacité d'un planeswalker deux fois, ou activer sa première capacité, puis sa deuxième capacité.

* Chaque résolution supplémentaire de la dernière capacité du Voile de Chaîne vous permet d'activer une fois supplémentaire une capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez. Par exemple, si vous activez la dernière capacité du Voile de chaîne, que vous l'engagez et que vous l'activez à nouveau, vous pouvez activer une capacité de loyauté d'un planeswalker que vous contrôlez trois fois pendant ce tour.

Lesteline

{1}{U}

Créature : peuple fée et gredin

2/2

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

Vol

Quand la Lesteline arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* Si vous ne contrôlez pas d'autre créature quand la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, vous devez sacrifier la Lesteline.

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}

Créature : léviathan

8/8

Traversée des îles (*Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.*)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

* La deuxième capacité du Léviathan de la houle fait que chaque terrain sur le champ de bataille a le type de terrain île. Par conséquent, chaque terrain a la capacité « {T} : Ajoutez {U} à votre réserve. » Rien d'autre ne change pour ces terrains ; pas leurs noms, leurs autres sous-types, leurs autres capacités et s'ils sont légendaires ou de base.

* Si le Léviathan de la houle perd ses capacités, tous les terrains sur le champ de bataille (y compris ceux qui arrivent plus tard sur le champ de bataille) sont toujours des îles en plus de leurs autres types et ils peuvent toujours s'engager pour produire {U}. Vu le fonctionnement des effets continus, la capacité modificatrice de type du Léviathan de la houle est appliquée avant que l'effet qui retire cette capacité ne le soit.

* La troisième capacité du Léviathan de la houle affecte toutes les créatures qui n'ont ni le vol ni la traversée des îles, qui que soit leur contrôleur. Elles ne peuvent pas attaquer un joueur ou un planeswalker.

Liens spirituels

{1}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

{1}{W}, sacrifiez un esprit : La créature non-Esprit ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

* Vous choisissez de payer {W} au moment où la capacité déclenchée se résout. Vous ne pouvez payer {W} et créer un jeton Esprit qu'une seule fois par créature non-jeton.

* Vous pouvez sacrifier n'importe quel esprit pour activer la dernière capacité, pas seulement un jeton Esprit créé par les Liens spirituels.

Lumière dévorante

{1}{W}{W}

Éphémère

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Exilez la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

* Vous pouvez engager des créatures dégagées attaquantes ou bloqueuses que vous contrôlez pour aider à lancer la Lumière dévorante. Ceci ne retire pas ces créatures du combat.

* L'étape de déclaration des bloqueurs est la dernière chance de pouvoir lancer la Lumière dévorante avant que les créatures n'infligent leurs blessures de combat. Cependant, une créature reste une créature attaquante ou bloqueuse pendant l'étape d'attribution des blessures de combat et l'étape de fin de combat. La Lumière dévorante peut être lancée ciblant une de ces créatures pendant ces étapes, après que la créature a infligé des blessures de combat.

Lynx de gel

{2} {U}

Créature : élémental et chat

2/2

Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité du Lynx de gel peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégagera pas pour autant pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité du Lynx de gel suit la créature, pas le contrôleur de la créature. Autrement dit, si la créature change de contrôleur avant la prochaine étape de dégagement de son premier contrôleur, elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son nouveau contrôleur.

* Si la créature n'est pas engagée pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur (par exemple parce qu'elle a été dégagée par un sort), la capacité du Lynx de gel n'a aucun effet à ce moment-là. Elle n'essaie pas de maintenir la créature engagée pendant les tours suivants.

Machine de mort galopante

{6}

Créature-artefact : construction

6/6

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à un adversaire ciblé.

* Une fois que la Machine de mort galopante a été bloquée par une créature, réduire la force de cette créature au moins à 2 ne modifiera ni n'annulera le blocage.

Maître des malheurs

{3} {U} {U}

Créature : sphinx

4/4

Vol

À chaque fois que le Maître des malheurs inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte dans votre main. Ce joueur devine si le coût converti de mana de cette carte est supérieur à 4. Si le joueur s'est trompé, vous pouvez lancer la carte sans payer son coût de mana.

* Pour choisir une carte dans votre main, séparez-la clairement du reste de votre main sans la révéler.

* Bien que vous puissiez choisir une carte de terrain dans votre main, vous ne pouvez pas la jouer même si le joueur a mal deviné.

* Si vous ne lancez pas la carte, parce que le joueur a bien deviné ou parce que vous choisissez de ne pas la lancer, vous n'êtes pas contraint de la révéler. Votre adversaire ne saura pas la raison pour laquelle vous n'avez pas lancé la carte.

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

* Vous lancez la carte de votre main dans le cadre de la résolution de la capacité déclenchée. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte (comme créature ou rituel) sont ignorées. D'autres restrictions de jeu ne le sont pas (comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat »).

* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Notamment, vous ne pouvez pas lancer une carte avec la grâce comme une aura de cette manière. Vous pouvez

cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

* Si la carte est une carte double, elle a deux coûts convertis de mana, un pour chaque moitié. Si les deux coûts convertis de mana sont supérieurs à 4 ou que les deux ne le sont pas, l'adversaire doit deviner approximativement pour avoir raison. Si un coût converti de mana est supérieur à 4 et que l'autre ne l'est pas, deviner que le coût converti de mana de la carte est supérieur à 4 est exact, et deviner que le coût converti de mana de la carte n'est pas supérieur à 4 ne l'est pas. Si le joueur devine mal et que vous lancez une carte double de cette manière, vous pouvez lancer la moitié de votre choix (ou les deux si la carte a la fusion), quel que soit son coût converti de mana.

Maître plébéen goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

2/2

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéen goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

* Bien que le Maître plébéen goblin ne se force pas lui-même à attaquer, si vous en contrôlez deux, ils se forceront l'un l'autre à attaquer si possible.

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, une créature qui doit attaquer est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.

* Le nombre de gobelins attaquants est calculé au moment où la dernière capacité se résout, et le bonus est verrouillé à cet instant précis.

Maîtrise de la bataille

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a la double initiative. *(Elle inflige des blessures de combat à deux reprises : lors de l'étape d'initiative, et lors de l'étape d'attribution des blessures.)*

* Si une créature perd la double initiative après avoir attribué des blessures de combat pendant la première étape d'attribution des blessures de combat, elle n'attribue pas de blessures de combat dans la deuxième.

Minage agressif

{3}{R}

Enchantement

Vous ne pouvez pas jouer de terrain.

Sacrifiez un terrain : Piochez deux cartes. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

* Vous pouvez activer la capacité une seule fois pendant le tour de chaque joueur, pas seulement pendant le vôtre.

* Le Minage agressif n'empêche pas les terrains d'être mis sur le champ de bataille par un sort ou une capacité. Il empêche seulement l'action spéciale de jouer un terrain.

Mur d'essence

{1}{W}

Créature : mur

0/4

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

* La capacité déclenchée du Mur d'essence se déclenche même s'il subit des blessures mortelles. Par exemple, s'il subit 7 blessures de combat, sa capacité se déclenche et vous gagnez 7 points de vie.

Mur de gel

{1}{U}{U}

Créature : mur

0/7

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité du Mur de gel suit la créature, pas le contrôleur de la créature. Autrement dit, si la créature change de contrôleur avant la prochaine étape de dégagement de son premier contrôleur, elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son nouveau contrôleur.

* Si la créature n'est pas engagée pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur (par exemple parce qu'elle a été dégagée par un sort), la capacité du Mur de gel n'a aucun effet à ce moment-là. Elle n'essaie pas de maintenir la créature engagée pendant les tours suivants.

Mur de membres

{2}{B}

Créature : zombie et mur

0/3

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.

{5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

* La capacité se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie du Relieur d'âmes ou de 8 du Casse-tête de méditation.

* Utilisez la force du Mur de membres au moment où il a quitté le champ de bataille, y compris les marqueurs +1/+1 sur lui, pour déterminer la valeur de X.

* Si vous gagnez des points de vie en même temps que le Mur de membres subit des blessures mortelles (par exemple parce que vous contrôlez une créature bloqueuse avec le lien de vie), la capacité déclenchée du Mur de membres se déclenche, mais le Mur de membres est détruit avant que la capacité ne se résolve.

Nid de frelons

{2}{G}

Créature : insecte

0/2

Défenseur (*Cette créature ne peut pas attaquer.*)

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, mettez sur le champ de bataille autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel. (*Le nombre de blessures qu'une créature avec le contact mortel inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

* La capacité déclenchée du Nid de frelons se déclenche même s'il subit des blessures mortelles. Par exemple, s'il subit 7 blessures, sa capacité se déclenche et vous mettez sept jetons de créature Insecte sur le champ de bataille.

Offrande solennelle

{2}{W}

Rituel

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

* Si le permanent ciblé est une cible illégale quand l'Offrande solennelle essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas 4 points de vie.

Pacte de sang

{6}{B}

Rituel

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Le Pacte de sang inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur, et vous gagnez 4 points de vie.

* Si la créature ou le joueur ciblé est une cible illégale quand le Pacte de sang essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas 4 points de vie. (Les créatures que vous avez engagées pour lancer le Pacte de sang restent engagées.)

Nissa, éveilleuse de mondes

{3}{G}{G}

Planeswalker : Nissa

3

+1 : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

+1 : Dégagez jusqu'à quatre forêts ciblées.

-7 : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque. Ces terrains deviennent des créatures 4/4 Élémental avec le piétinement. Ce sont toujours des terrains.

* Les effets modificateurs de type de la première et de la troisième capacité n'ont pas de durée. Elles durent indéfiniment.

* Si le terrain ciblé par la première capacité est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il ne peut pas attaquer et ses capacités activées avec {T} dans leur coût (y compris sa capacité de mana) ne peuvent pas être activées (à moins que quelque chose ne lui donne la célérité). C'est vrai aussi pour les terrains mis sur le champ de bataille par la troisième capacité.

Ob Nixilis, libéré de ses chaînes

{4}{B}{B}

Créature légendaire : démon

4/4

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nixilis, libéré de ses chaînes.

* La première capacité déclenchée d'Ob Nixilis ne se déclenche pas si vous cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ou si un adversaire cherche dans la bibliothèque d'un autre joueur.

* Si l'adversaire ne contrôle pas de créature quand la première capacité déclenchée se résout, ce joueur perd quand même 10 points de vie.

* La première capacité déclenchée n'est pas mise sur la pile avant que le sort ou la capacité qui fait que l'adversaire cherche dans sa bibliothèque ne se soit résolu. Notamment, si ce sort ou cette capacité provoque le déclenchement d'autres capacités (par exemple, si l'adversaire a cherché une carte de créature et l'a mise sur le champ de bataille), ces capacités et la capacité déclenchée d'Ob Nixilis vont sur la pile ensemble. Le joueur actif met toutes ses capacités sur la pile dans l'ordre de son choix, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. La dernière capacité mise sur la pile de cette manière est la première à se résoudre, et ainsi de suite.

Obélisque d'Urd

{6}

Artefact

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

* Vous devez choisir un type de créature existant.

* Le choix du type de créature est effectué au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. Le bonus commence à s'appliquer immédiatement.

Parangon des brumes coalescentes

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

2/2

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

{U}, {T} : Une autre créature bleue ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

* Faire acquérir le vol à une créature après qu'elle a été bloquée ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Pèlerine d'Héliode

{2}{W}

Créature : humain et clerc

1/2

Quand la Pèlerine d'Héliode arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Les créatures-enchantements avec la grâce du bloc *Theros* ne sont pas des cartes d'aura dans votre bibliothèque. Vous ne pouvez pas en trouver une avec la Pèlerine d'Héliode.

Persécuteur indulgent

{3}{B}{B}

Créature : démon

5/3

Vol

Au début de votre entretien, piochez une carte à moins que l'adversaire ciblé ne sacrifie une créature ou ne paie 3 points de vie.

* L'adversaire choisit s'il sacrifie une créature, paie 3 points de vie ou vous permet de piocher une carte. Ce joueur ne peut pas faire un choix impossible, comme sacrifier une créature pendant qu'il ne contrôle aucune créature.

* S'il n'y a pas de cible légale à choisir, par exemple parce que tous vos adversaires ont la défense talismanique, la capacité est retirée de la pile sans faire effet. Vous ne piochez pas de carte. C'est aussi vrai si l'adversaire ciblé devient une cible illégale en réponse à la capacité.

Phytotitan

{4} {G} {G}

Créature : plante et élémental

7/2

Quand le Phytotitan meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de son prochain entretien.

* La capacité du Phytotitan le renvoie sur le champ de bataille uniquement s'il est encore dans le cimetière quand la capacité déclenchée à retardement se résout. Sinon, il ne revient pas sur le champ de bataille.

Poing infernal

{1} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +2/+0.

{R}, sacrifiez le Poing infernal : Le Poing infernal inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

* Dès que le Poing infernal quitte le champ de bataille, son bonus de force cesse de s'appliquer. Cela signifie que si vous sacrifiez le Poing infernal avant que les blessures de combat n'aient été infligées, par exemple pour détruire un bloqueur potentiel, la créature qui était enchantée n'a pas le bonus quand elle inflige les blessures de combat.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée, ou si le Poing infernal devient attaché à une créature qu'un autre joueur contrôle, le Poing infernal est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

Premiers secours

{3} {W}

Enchantement

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

* Les blessures qui vous sont infligées vous font perdre autant de points de vie.

* Les Premiers secours vérifient le tour précédent dans son ensemble pour déterminer si leur capacité se déclenche ou non. Peu importe que les Premiers secours étaient sur le champ de bataille ou non quand vous avez perdu des points de vie.

* Les Premiers secours vérifient uniquement si vous avez perdu des points de vie pendant le tour, pas si votre total de points de vie a diminué pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 2 points de vie, puis gagné 8 points de vie au dernier tour, la capacité des Premiers secours se déclenche.

* Un seul soldat sera créé quelle que soit la quantité de points de vie perdus.

* Le soldat ne pourra pas attaquer au tour où il est créé (à moins que quelque chose ne lui donne la célérité).

Prétendant mercuriel

{4} {U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature que vous contrôlez, excepté qu'il acquiert « {2} {U} {U} : Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. »

* La capacité du Prétendant mercuriel ne cible pas la créature choisie.

* La capacité activée que le Prétendant mercuriel se donne devient une partie de ses valeurs copiables. À moins que la capacité ne soit remplacée par un autre effet de copie, une créature qui est une copie du Prétendant mercuriel a cette capacité.

* Le Prétendant mercuriel copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou déagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Par exemple, si le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme une copie du Souvenir profane avec Infuser l'âme aux artefacts attaché, Le Prétendant mercuriel est un Souvenir profane non-créature avec la capacité activée ajoutée du Prétendant mercuriel.

* Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana (comme l'Hydre de genèse), X est 0.

* Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un autre Prétendant mercuriel), le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie copie (plus les capacités qu'elle a gagnées dans le cadre du processus de copie, si applicable).

* Si la créature choisie est un jeton, le Prétendant mercuriel copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. Le Prétendant mercuriel n'est pas un jeton, même quand il en copie un.

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

* Si le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

* Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 Changeforme, et il est probablement mis immédiatement au cimetière.

Primadox rugissant

{3} {G}

Créature : bête

4/4

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

* La capacité du Primadox rugissant est obligatoire. Quand elle se résout, si le Primadox rugissant est la seule créature que vous contrôlez, vous devez le renvoyer dans la main de son propriétaire.

* La capacité ne cible pas de créature. Vous choisissez laquelle renvoyer quand la capacité se résout. Aucun joueur ne peut répondre à ce choix une fois que la capacité commence à se résoudre.

Projections d'Æther

{3}{U}{U}

Éphémère

Pour chaque créature attaquante, son propriétaire la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

* Le propriétaire de chaque créature attaquante choisit de la mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) effectue tous ses choix en premier, puis chaque autre joueur le fait, dans l'ordre du tour.

* Si un effet met au moins deux cartes au-dessus ou au-dessous d'une bibliothèque en même temps, le propriétaire de ces cartes peut les disposer dans l'ordre de son choix. Le propriétaire de cette bibliothèque ne révèle pas l'ordre dans lequel les cartes vont dans sa bibliothèque.

Rayons oppressants

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

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

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

* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités statiques et déclenchées ne sont pas affectées par les Rayons oppressants.

Renseignements militaires

{1}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous attaquez avec deux créatures ou plus, piochez une carte.

* Les créatures ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur ou planeswalker.

* Une fois que la capacité s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand la capacité se résout.

Révocateur phyrexian

{2}

Créature-artefact : horreur

2/1

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées et statiques de sources du nom choisi ne sont pas affectées.

* La capacité du Révocateur phyrexian affecte les sources du nom choisi quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Par exemple, si l'Âme de Ravnica est le nom choisi, la capacité qui l'exile depuis le cimetière d'un joueur ne peut pas être activée.

Rune de garde prismatique

{3}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la protection contre toutes les couleurs. Cet effet ne retire pas les auras. *(Elle ne peut pas être bloquée, ciblée ou blessée par une source blanche, bleue, noire, rouge ou verte.)*

* La protection accordée par la Rune de garde prismatique ne met pas les auras dans le cimetière de leur propriétaire, y compris la Rune de garde prismatique. Cependant, si la créature enchantée acquiert la protection contre le blanc d'une autre manière, la Rune de garde prismatique est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

* Bien que les auras déjà attachées à la créature ne soient pas affectées par la Rune de garde prismatique, la créature enchantée ne peut pas être la cible d'autres sorts d'aura qui ont au moins une couleur.

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Salve d'éclats d'obus, sacrifiez un artefact.

La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur.

* Vous devez sacrifier exactement un artefact pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier d'artefact, et vous ne pouvez pas sacrifier d'artefacts supplémentaires.

* Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire l'artefact que vous avez sacrifié pour vous empêcher de lancer ce sort.

Se repaître des mourants

{2}{B}

Enchantement

Au début de chaque entretien, si un adversaire a perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

* Les blessures infligées à un adversaire lui font perdre autant de points de vie.

* Se repaître des mourants vérifie tout le tour précédent pour déterminer si sa capacité se déclenche ou non. Peu importe que Se repaître des mourants était sur le champ de bataille ou non quand l'adversaire a perdu des points de vie.

* Se repaître des mourants vérifie uniquement si un adversaire a perdu des points de vie pendant le tour, pas si le total de points de vie de ce joueur a diminué pendant ce tour. Par exemple, si un adversaire a perdu 2 points de vie, puis gagné 8 points de vie au dernier tour, la capacité de Se repaître des mourants se déclenche.

* Seul un marqueur +1/+1 est mis sur la créature ciblée quelle que soit la quantité de points de vie perdus.

Seigneur de l'essaim slivoïde

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : slivoïde

5/5

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'indestructible. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)*

* Les blessures infligées à un slivoïde avec l'indestructible sont quand même marquées sur cette créature. Si elle a des blessures mortelles marquées et qu'elle perd l'indestructible (par exemple parce que le Seigneur d'essaim slivoïde quitte le champ de bataille), elle est détruite.

Sentemage amphin

{3}{U}

Créature : salamandre et sorcier

3/2

{2}{U} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Activer la capacité après que les bloqueurs ont été déclarés n'aura aucun effet. Cela ne modifiera ou n'annulera aucun blocage.

Séraphine des masses

{5}{W}{W}

Créature : ange

/

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Vol

La force et l'endurance de la Séraphine des masses sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

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

* Tant que la Séraphine des masses est sur le champ de bataille, sa capacité la compte elle-même.

Servant du générateur

{1}{R}

Créature : élémental

2/1

{T}, sacrifiez le Servant du générateur : Ajoutez {2} à votre réserve. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, cette créature acquiert la célérité. (*Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.*)

* Si le mana est dépensé sur deux sorts de créature différents, chacun de ces sorts (et les créatures qui en résultent) acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* Si le mana est dépensé sur les coûts supplémentaires ou alternatifs d'un sort de créature, la créature acquiert la célérité.

* Un sort d'éphémère ou de rituel n'est pas un sort de créature, même si ce sort crée des jetons de créature.

Slivoïde constricteur

{5}{W}

Créature : slivoïde

3/3

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille. »

* Le Slivoïde constricteur donne aux slivoïdes que vous contrôlez une capacité qui provoque un changement de zone avec une durée. C'est un nouveau style de capacité qui n'est pas sans rappeler des cartes plus anciennes telles que le Cercle de l'oubli. Cependant, contrairement au Cercle de l'oubli, cette capacité 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 slivoïde a quitté le champ de bataille.

* Quand le Slivoïde constricteur arrive sur le champ de bataille, la capacité qu'il se donne à lui-même se déclenche.

* Le slivoïde qui arrive sur le champ de bataille est la source de la capacité qui exile la créature. Par exemple, si un slivoïde bleu arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité peut cibler et exiler une créature avec la protection contre le blanc.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires (à moins que ce soit des cartes du bloc *Theros* avec la capacité de grâce). Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

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

* Si un slivoïde quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.

* Si un slivoïde que vous contrôlez quitte le champ de bataille, seule la carte que ce slivoïde spécifique a exilée revient sur le champ de bataille. Chaque carte exilée par un autre slivoïde reste exilée jusqu'à ce que ce slivoïde quitte le champ de bataille.

* La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que le slivoïde a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état. * Les deux créatures ne sont pas sur le champ de bataille en même temps. Par exemple, si la créature qui revient est un Prétendant mercuriel, elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille comme une copie du slivoïde.

* La carte exilée revient sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

* La carte exilée revient même si le slivoïde dont la capacité l'a exilée n'a pas cette capacité à ce moment-là (par exemple parce que le Slivoïde constricteur n'est plus sur le champ de bataille).

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du slivoïde quitte la partie, la carte exilée reviendra sur le champ de bataille. Comme l'effet unique qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, elle ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Slivoïde de diffusion

{1}{U}

Créature : slivoïde

1/1

À chaque fois qu'une créature Slivoïde que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

* La capacité accordée s'applique à tous les sorts (y compris les sorts d'aura), toutes les capacités activées ou déclenchées qui sont contrôlées par un adversaire qui cible un slivoïde que vous contrôlez.

Souillure spirituelle

{4}{B}

Rituel

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Nommez une carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

* Vous pouvez laisser des cartes ayant ce nom dans la zone où elles se trouvent. Vous n'êtes pas contraint de les exiler.

Souvenir profane

{1}

Artefact

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

* Les créatures-jetons qui meurent ne déclenchent pas la capacité du Souvenir profane.

* La capacité du Souvenir profane se déclenche quand une créature-jeton que vous contrôlez mais qu'un adversaire possède meurt.

* Si le Souvenir profane est mis dans votre cimetière en même temps qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire, sa capacité ne se déclenche pas.

Squales volants de Kapsho

{4} {U} {U}

Créature : poisson

3/3

Vol

À chaque fois que les Squales volants de Kapsho ou une autre créature arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* La capacité déclenchée se déclenche pour toute créature arrivant sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps que les Squales volants de Kapsho.

Tramelianes

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

{4} {G} : Renvoyez les Tramelianes depuis votre cimetière dans votre main.

* Vous pouvez activer la dernière capacité uniquement si les Tramelianes sont dans votre cimetière.

Transformation en grenouille

{1} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

* La créature perdra toutes ses autres couleurs et types de créature, mais elle gardera les autres types de carte (comme artefact) ou super-types (comme légendaire) qu'elle pourrait avoir.

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

* La transformation en grenouille ne contrecarre pas les capacités qui se sont déjà déclenchées ou qui ont déjà été activées. En particulier, vous ne pouvez pas lancer ce sort pour empêcher les capacités « Au début de votre entretien », « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille » ou similaires d'une créature de se déclencher.

* Si la créature affectée acquiert une capacité après la résolution de la Transformation en grenouille, elle garde cette capacité.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

* Si l'un des dieux du bloc *Theros* est affecté par la Transformation en grenouille, il sera une créature-enchantement légendaire 1/1 bleue Grenouille sans capacité. S'il cesse d'être une créature, par exemple parce que votre dévotion à sa/ses couleur(s) a diminué, il sera un enchantement légendaire bleu sans capacité. Vu le fonctionnement des effets continus, la capacité modificatrice de type du dieu est appliquée avant que l'effet qui retire cette capacité ne le soit.

Ulcération

{B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous perdez 3 points de vie.

* La perte de points de vie n'est pas un coût. Si la créature ciblée est une cible illégale quand l'Ulcération essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne perdrez pas de points de vie.

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Urborg, tombe de Yaugzebul n'est pas un marais tant qu'il n'est pas sur le champ de bataille.

* La capacité d'Urborg fait que chaque terrain sur le champ de bataille a le type de terrain marais. Par conséquent, chaque terrain a la capacité « {T} : Ajoutez {B} à votre réserve. » Rien d'autre ne change pour ces terrains ; pas leurs noms, leurs autres sous-types, leurs autres capacités et s'il sont légendaires ou de base.

* Si Urborg perd ses capacités (par exemple, s'il devient une créature et que la Transformation en grenouille le cible), tous les terrains sur le champ de bataille, y compris Urborg, seront toujours des marais, mais Urborg n'aura pas la capacité « Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain. » Urborg ne pourra pas non plus s'engager pour produire {B}, mais les autres terrains (y compris ceux qui arrivent sur le champ de bataille plus tard dans le tour) le pourront. Vu le fonctionnement des effets continus, la capacité modificatrice de type d'Urborg est appliquée avant l'effet qui retire à la fois la capacité modificatrice de type et sa propre capacité de mana.

Vermine saprophage

{4} {B}

Créature : insecte

3/5

Quand la Vermine saprophage arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte.

* La capacité de la Vermine saprophage est obligatoire. Si vous êtes le seul joueur à avoir des cartes de créature dans votre cimetière, vous devez cibler l'une d'elles.

Yisan, barde vagabond

{2}{G}

Créature légendaire : humain et gredin

2/3

{2}{G}, {T}, mettez un marqueur « verset » sur Yisan, barde vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « verset » sur Yisan, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

* Si Yisan n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « verset » qu'il avait quand il a quitté le champ de bataille pour déterminer quelles cartes de créature peuvent être mises sur le champ de bataille. Ce nombre inclut le marqueur que vous mettez sur Yisan pour activer la capacité.

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