

Notes de publication *Le serment des Sentinelles*

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 samedi 6 novembre 2015

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Le serment des Sentinelles* contient 184 cartes (70 courantes, 60 inhabituelles, 42 rares, 12 rares mythiques). Certains boosters *Le serment des Sentinelles* contiennent aussi des cartes *Expéditions de Zendikar* (voir ci-dessous).

Événements avant-première : 16-17 janvier 2016

Launch Weekend : 22-24 janvier 2016

Game Day : 13-14 février 2016

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

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

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

Expéditions de Zendikar

Recrutez les terrains eux-mêmes pour combattre les Eldrazi avec les *Expéditions de Zendikar*. Cette sous-série spéciale contient des versions zendikari de célèbres terrains de toute l'histoire de **Magic**.

* Un total de vingt cartes *Expéditions de Zendikar* apparaissent dans les boosters *Le serment des Sentinelles*. Leurs numéros de collection vont de 26 à 45. (Les vingt-cinq premières cartes sont apparues dans les boosters *La bataille de Zendikar*.) Les cartes *Expéditions de Zendikar* ont leur propre symbole d'extension.

* Les cartes *Expéditions de Zendikar* sont très rares. Vous en trouverez une à peine plus fréquemment qu'une rare mythique Premium *La bataille de Zendikar*.

* Les cartes *Expéditions de Zendikar* sont jouables dans n'importe quel événement Limité qui utilise les boosters qui les contenaient. Dans un tournoi en Paquet scellé, ces cartes font partie de votre sélection. En Booster Draft, vous devez drafter ces cartes dans votre sélection.

* Cependant, les cartes *Expéditions de Zendikar* ne sont pas légales dans les formats Construits où elles n'étaient pas légales auparavant. Être publiées dans les boosters *Le serment des Sentinelles* ne les rend **pas** légales en Standard.

* Toutes les cartes *Expéditions de Zendikar* sont en anglais, mais ces cartes figurent dans les boosters de toutes les langues.

Nouveau symbole pour le mana incolore

La transcendance des cinq couleurs de mana par les Eldrazi atteint sa conclusion naturelle dans cette extension avec l'introduction du symbole de mana incolore. Représenté dans les documents de règles par {C}, il représente un mana incolore qui peut être ajouté à votre réserve. Il représente également un coût qui peut uniquement être payé avec un mana incolore. Le symbole ressemble à un losange incurvé à l'intérieur d'un cercle gris.

Infiltrateur dimensionnel

{1}{U}

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Flash

Vol

{1}{C} : L'adversaire ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez renvoyer l'Infiltrateur dimensionnel dans la main de son propriétaire. (*{C} représente un mana incolore.*)

* Le {C} dans le coût d'activation de la capacité de l'Infiltrateur dimensionnel peut uniquement être payé avec du mana incolore. Par exemple, il ne peut pas être payé avec du mana vert. Pour comparaison, le {1} dans ce coût peut être payé avec n'importe quel type de mana : blanc, bleu, noir, rouge, vert ou incolore.

* Les cartes précédentes qui disaient « Ajoutez {1} à votre réserve » ou quelque chose de similaire recevront un erratum pour dire « Ajoutez {C} à votre réserve » ou quelque chose de similaire. Désormais, les symboles de mana numériques ou variables ({1}, {2} et ainsi de suite, y compris {X}) seront uniquement utilisés pour indiquer des coûts.

* Notez que les cartes de *La bataille de Zendikar* qui créaient des jetons Eldrazi et Scion recevront un erratum pour que les jetons aient la capacité « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C} à votre réserve ».

Nouveau terrain de base : les landes

Pour aider les joueurs à générer le mana incolore dont ils auront très certainement besoin, cette extension contient aussi un nouveau type de terrain de base : les landes.

Lande

Terrain de base

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

* La capacité de mana de la lande n'apparaît pas sur les cartes imprimées, mais dans leur texte Oracle officiel. (Le texte Oracle d'une carte (en anglais) peut être trouvé sur la base de données de cartes Gatherer sur Gatherer.Wizards.com.) Les cartes imprimées portent un gros symbole de mana incolore dans un style similaire aux autres cartes de terrain de base.

* Comme la lande est un terrain de base, vous pouvez en inclure autant que vous le voulez dans vos decks Construits.

* Dans les événements en format Limité (y compris le Paquet scellé et le Booster Draft), une lande doit faire partie de votre sélection de cartes pour être incluse dans votre deck. Vous ne pouvez pas ajouter de landes à votre sélection de cartes comme vous le faites pour les autres terrains de base.

* Les landes sont légales uniquement dans les formats qui incluent *Le serment des Sentinelles*. Pour être précis, à moins qu'elles ne soient réimprimées dans une extension future, elles quitteront le Standard en même temps que le reste de l'extension.

* Lande n'est pas un type de terrain. Si quelque chose vous demande de nommer un type de terrain, vous ne pouvez pas choisir lande.

Nouveau mot de capacité : Cohorte

La cohorte est utilisée pour mettre en valeur les capacités activées de certains alliés qui nécessitent que vous engagiez cet allié et un autre allié dégagé que vous contrôlez. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Avant-garde de Munda

{4}{W}

Créature : kor et chevalier et allié

3/3

Cohorte — {T}, engagez un allié dégagé que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* Pour activer une capacité de cohorte, l'allié avec cette capacité doit avoir été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent. Autrement dit, il ne doit pas souffrir du « mal d'invocation ». Cependant, l'autre allié que vous engagez peut venir d'arriver sous votre contrôle. (Remarquez qu'engager le deuxième allié n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].)

Nouveau mot-clé : Déferlement

Le déferlement est une nouvelle capacité mot-clé qui améliore les sorts si vous ou un équipier avez lancé un sort ce tour-ci.

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

2/1

Déferlement {1}{R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.*)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Les règles officielles du déferlement sont les suivantes :

702.115. Déferlement

702.115a Le déferlement est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile.

« Déferlement [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] à la place du coût de mana de ce sort au moment où vous

lancez ce sort si vous ou un de vos équipiers avez lancé un autre sort ce tour-ci. » Payer le coût de déferlement d'un sort suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f–h.

* Pour certaines cartes, le déferlement représente seulement un coût alternatif, une réduction qui s'applique si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci. D'autres cartes, comme le Guérillero téméraire, ont des capacités ou des effets supplémentaires si vous avez payé le coût de déferlement pour lancer le sort.

* L'autre sort que vous ou un équipier avez lancé peut avoir été résolu, contrecarré ou être encore sur la pile (pour les éphémères avec le déferlement).

* Si un sort d'éphémère ou de rituel lancé pour son coût de déferlement est copié, le coût de déferlement de la copie n'a pas été payé. Tous les effets supplémentaires qui sont basés sur le fait que le coût de déferlement a été payé ne s'appliquent pas pour la copie.

* Lancer un sort en payant son coût de déferlement ne change pas son coût de mana ou son coût converti de mana.

Nouvelle action mot-clé : Soutenir

Soutenir est un autre moyen d'aider vos créatures dans le combat contre les Eldrazi.

Lagac sellé

{3}{G}

Créature : lézard

3/1

Quand le Lagac sellé arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (*Ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.*)

Coude à coude

{2}{W}

Rituel

Soutenez 2. (*Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.*)

Piochez une carte.

Les règles officielles de soutenir sont les suivantes :

701,32. Soutenir

701.32a « Soutenez N » sur un permanent signifie « Ciblez jusqu'à N autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. » « Soutenez N » sur un sort d'éphémère ou de rituel signifie « Ciblez jusqu'à N créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. »

* Vous ne pouvez pas mettre plus d'un marqueur +1/+1 sur une cible en utilisant l'action de soutenir.

* Soutenir peut cibler une créature que vous ne contrôlez pas.

* Si un sort avec soutenir a d'autres capacités qui ciblent des créatures, ces capacités et la capacité de soutenir peuvent cibler la même créature.

Cycle : Les serments des Planeswalkers

Après les événements de Zendikar, quatre Planeswalkers s'unissent pour protéger tous les plans. Pour refléter la formation des Sentinelles, cette extension contient quatre enchantements légendaires, représentant chacun le serment d'un des quatre Planeswalkers.

Serment de Gideon

{2}{W}

Enchantement légendaire

Quand le Serment de Gideon arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 blanche Kor et Allié.

Chaque planeswalker que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté » supplémentaire sur lui.

* Chaque Serment est légendaire : si vous contrôlez plus d'un Serment spécifique, vous en choisissez un pour rester sur le champ de bataille et les autres sont mis dans votre cimetière.

* La « règle de légende » vérifie les noms complets des permanents légendaires. Par exemple, vous pouvez contrôler à la fois le Serment de Gideon et le Serment de Chandra.

* Même si vous contrôlez un Serment spécifique, vous pouvez lancer un autre exemplaire de ce Serment pour bénéficier de sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille. Il arrivera sur le champ de bataille, ce qui provoquera le déclenchement de sa première capacité. Vous choisirez ensuite celui que vous souhaitez garder, comme détaillé ci-dessus, et la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du deuxième se résoudra.

Mécaniques de retour de *La bataille de Zendikar*

Pour plus d'informations sur la carence et le toucheterre, consultez la FAQ de *La bataille de Zendikar* sur <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Agresseur eldrazi

{2}{R}

Créature : eldrazi et drone

2/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

L'Agresseur eldrazi a la célérité tant que vous contrôlez une autre créature incolore.

* Si c'est le tour où l'Agresseur eldrazi arrive sous votre contrôle, et qu'il perd la célérité après avoir été déclaré comme attaquant, il continue d'attaquer. Il n'est pas retiré du combat.

Alignement d'hèdrons

{2}{U}

Enchantement

Défense talismanique

Au début de votre entretien, vous pouvez révéler votre main. Si vous faites ainsi, vous gagnez la partie si vous possédez une carte appelée Alignement d'hèdrons en exil, dans votre main, dans votre cimetière et sur le champ de bataille.

{1}{U} : Regard 1.

* L'Alignement d'hèdrons en exil doit être face visible. S'il est face cachée, il ne comptera pas, même si vous êtes autorisé à le regarder.

Assaut du pyromancien

{3}{R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, l'Assaut du pyromancien inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

* La capacité ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. La capacité se résout avant le deuxième sort. Peu importe si le premier sort que vous avez lancé ce tour-là s'est résolu, a été contrecarré ou s'il est encore sur la pile.

Assujettisseur eldrazi

{2}{R}

Créature : eldrazi

3/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez l'Assujettisseur eldrazi, vous pouvez payer {1}{C}. Si vous faites ainsi, acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour, dégagez-la, et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (*{C} représente un mana incolore.*)

Célérité

* Vous pouvez choisir n'importe quelle créature comme cible pour la capacité déclenchée de l'Assujettisseur eldrazi, y compris une créature délogée ou une que vous contrôlez déjà.

Ayli, pèlerine éternelle

{W}{B}

Créature légendaire : kor et clerc

2/3

Contact mortel

{1}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
{1}{W}{B}, sacrifiez une autre créature : Exilez le permanent non-terrain ciblé. N'activez cette capacité que si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ.

* Une fois que vous avez annoncé une des capacités activées, il est trop tard pour qu'on vous interrompe en essayant de retirer la créature que vous sacrifiez.

* Une fois que vous avez légalement activé la dernière capacité, peu importe ce qui arrive à votre total de points de vie.

* 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.

Barratement cadavérique

{1}{B}

Éphémère

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

* Le Barratement cadavérique ne cible pas la carte de créature dans votre cimetière. Vous pouvez choisir une des trois cartes que vous y avez mises depuis votre bibliothèque.

Bassin miroir

Terrain

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

* La deuxième capacité du Bassin miroir peut cibler (et copier) n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.

* La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas lancée. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie se résoudra ensuite comme un sort normal après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.

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

* Si le sort qui est copié est modal (c'est à dire, qu'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), cette copie aura les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.

* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme la Chute des titans), la copie a la même valeur pour X.

* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie. Par exemple, si un joueur sacrifie une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.

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

* Par exemple, si un jeton copie une plaine qui a été affectée par un sort avec l'éveil, le jeton n'est qu'un terrain, même si l'objet copié est actuellement une créature-terrain. C'est vrai aussi si le terrain a une capacité qui l'anime.

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

* Si la créature copiée copie autre chose quand la capacité se résout, le jeton arrive sur le champ de bataille comme une copie de ce que cette créature copie.

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

Bénédictio d'Iona

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et peut bloquer une créature supplémentaire.

* La capacité de bloquer une créature supplémentaire est cumulative. Si une créature est enchantée par deux Bénédiction d'Iona, elle peut bloquer trois créatures. (Le +2/+2 est également cumulatif, mais vous le saviez déjà.)

Bourbiers sifflants

Terrain

Les Bourbiers sifflants arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

{1}{B}{G} : Les Bourbiers sifflants deviennent une créature 2/2 noire et verte Élémental avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

* Un terrain qui devient une créature peut souffrir du « mal d'invocation. » Vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (y compris ses capacités de mana) à moins qu'il n'ait commencé votre tour le plus récent sur le champ de bataille et sous votre contrôle. Remarquez que le mal d'invocation s'intéresse à quand ce permanent est arrivé sous votre contrôle, et non à quand il est devenu une créature ou à quand il est arrivé sur le champ de bataille.

* Ce terrain est incolore jusqu'à ce que la dernière capacité lui donne ses couleurs.

* Quand un terrain devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Une capacité qui transforme un terrain en créature définit aussi la force et l'endurance de cette créature. Si le terrain était déjà une créature (par exemple, s'il était la cible d'un sort avec l'éveil), ceci remplace l'effet précédent qui établissait sa force et son endurance. Les effets qui modifient sa force ou son endurance continueront à s'y appliquer quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance. Par exemple, si les Bourbiers sifflants avaient été changés en créature 0/0 avec trois marqueurs +1/+1 sur eux, activer leur dernière capacité les transforme en une créature 5/5 qui est toujours un terrain.

Briseur de mondes

{6}{G}

Créature : eldrazi

5/7

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez le Briseur de mondes, exiliez l'artefact ciblé, l'enchantement ciblé ou le terrain ciblé.

Portée

{2}{C}, sacrifiez un terrain : Renvoyez le Briseur de mondes depuis votre cimetière dans votre main. (*{C}* représente un mana incolore.)

* Vous ne pouvez activer la dernière capacité que si le Briseur de mondes est dans votre cimetière.

Campement d'objecteurs

Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. (*{C}* représente un mana incolore.)

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

* Pour activer la dernière capacité, vous pouvez engager une créature dégagée que vous contrôlez de votre choix, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. (Remarquez qu'engager la créature n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].)

Cavalerie de cerfeclairs

{5} {G} {G}

Créature : elfe et chevalier

6/6

Quand la Cavalerie de cerfeclairs arrive sur le champ de bataille, soutenez 6. (*Ciblez jusqu'à six autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, vous gagnez 2 points de vie.

* Si la Cavalerie de cerfeclairs meurt en même temps qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle, sa capacité se déclenche.

* Si la Cavalerie de cerfeclairs gagne un marqueur +1/+1 d'une manière quelconque, sa mort provoque le déclenchement de sa propre capacité.

* Vous gagnez 2 points de vie par créature, pas par marqueur +1/+1.

Chandra, meneuse de flammes

{4} {R} {R}

Planeswalker : Chandra

4

+1 : Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

0: Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes plus une.

—X : Chandra, meneuse de flammes inflige X blessures à chaque créature.

* Vous pouvez activer la deuxième capacité de Chandra alors que vous avez une main vide. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte.

Chef-d'œuvre du forgepierre

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez qui partage un type de créature avec elle.

Équipement {2}

* Le bonus est seulement +1/+1 par créature applicable, même si elle partage plus d'un type de créature avec la créature équipée. Par exemple, si la créature équipée est un humain et shamane et que vous contrôlez un humain et guerrier, un goblin et shamane et un autre humain et shamane, la créature équipée gagne +3/+3.

* Le bonus change en même temps que les créatures que vous contrôlez. Ceci peut faire perdre de l'endurance à la créature équipée et la faire mourir à cause de blessures infligées plus tôt pendant le tour.

Chercheuse de flammes d'Akoum

{2} {R}

Créature : humain et shamane et allié

3/2

Cohorte — {T}, engagez un allié dégagé que vous contrôlez : Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

* Se défausser d'une carte fait partie de l'effet de la capacité et n'est pas optionnel. Au moment où la capacité de cohorte se résout, si vous avez une carte dans votre main, vous devez vous en défausser d'une, même si la carte dont vous pensiez vous défausser au moment où vous avez activé la capacité n'est plus dans votre main.

Chute des titans

{X} {X} {R}

Ephémère

Déferlement {X} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.*)

Ciblez jusqu'à deux cibles, créatures et/ou joueurs. La Chute des titans leur inflige X blessures à chacune.

* Si l'une des cibles est un joueur, vous pouvez rediriger les blessures infligées par la Chute des titans sur un planeswalker que ce joueur contrôle. Cependant, la Chute des titans ne peut pas être utilisée pour infliger des blessures à la fois à un joueur et un planeswalker qu'il contrôle (à moins qu'un autre effet de redirection s'applique).

* Le coût converti de mana de la Chute des titans est basé sur son coût de mana de {X} {X} {R}, même si vous la lancez pour son coût de déferlement. Par exemple, si vous lancez la Chute des titans pour son coût de déferlement et que vous choisissez 4 pour X, son coût converti de mana est 9.

Cimes aiguilles

Terrain

Les Cimes aiguilles arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.

{2} {R} {W} : Les Cimes aiguilles deviennent une créature 2/1 rouge et blanche Élémental avec la double initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

* Un terrain qui devient une créature peut souffrir du « mal d'invocation. » Vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (y compris ses capacités de mana) à moins qu'il n'ait commencé votre tour le plus récent sur le champ de bataille et sous votre contrôle. Remarquez que le mal d'invocation s'intéresse à quand ce permanent est arrivé sous votre contrôle, et non à quand il est devenu une créature ou à quand il est arrivé sur le champ de bataille.

* Ce terrain est incolore jusqu'à ce que la dernière capacité lui donne ses couleurs.

* Quand un terrain devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Une capacité qui transforme un terrain en créature définit aussi la force et l'endurance de cette créature. Si le terrain était déjà une créature (par exemple, s'il était la cible d'un sort avec l'éveil), ceci remplace l'effet précédent qui établissait sa force et son endurance. Les effets qui modifient sa force ou son endurance continueront à s'y appliquer quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance. Par exemple, si les Cimes aiguilles avaient été changées en créature 0/0 avec trois marqueurs +1/+1 sur elles, activer leur dernière capacité les transforme en une créature 5/4 qui est toujours un terrain.

Contaminateur effroyable

{6} {B}

Créature : eldrazi

6/8

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{3} {C}, exiliez une carte de créature depuis votre cimetière : L'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la carte exilée. ({C} représente un mana incolore.)

* Utilisez la force de la carte au moment où elle a cessé d'exister dans votre cimetière pour déterminer la quantité de points de vie perdus.

* Un jeton de créature n'est pas une carte de créature. Même si un jeton va brièvement au cimetière s'il meurt, il cesse d'exister avant que vous ayez l'occasion de faire quoi que ce soit.

Croisée corrompue

Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. (*{C} représente un mana incolore.*)

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort avec la carence.

* Le mana produit par la dernière capacité ne peut pas être dépensé pour un sort incolore à moins que ce sort ait spécifiquement la capacité de carence.

Décombres de Porte des Mers

Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. (*{C} représente un mana incolore.*)

{2}{C}, {T} : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

* Le nombre de cartes que vous avez dans votre main n'a pas d'importance au moment où la dernière capacité se résout. Par exemple, si vous n'avez pas de carte en main et que vous contrôlez deux Décombres de Porte des Mers, vous pouvez activer la dernière capacité de chacun d'eux. Vous piochez une carte au moment où chaque capacité se résout.

Doline dévorante

{3}{R}

Ephémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Choisissez l'un —

- Exilez une créature-terrain ciblée.
- La Doline dévorante inflige 4 blessures au joueur ciblé.

* Une « créature-terrain » est un permanent qui est à la fois un terrain et une créature.

Don d'ivoire

{U}

Ephémère

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un éléphant vert avec une force et une endurance de base de 3/3.

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

* Le Don d'ivoire remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution du Don d'ivoire remplacera cet effet.

* Le Don d'ivoire ne contrecarre pas les capacités qui se sont déjà déclenchées ou qui ont déjà été activées. En particulier, vous ne pouvez pas la lancer pour empêcher les capacités d'une créature qui disent « Au début de votre entretien », « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille » ou similaire de se déclencher.

* Si la créature affectée acquiert une capacité après la résolution du Don d'ivoire, elle gardera cette capacité.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, s'y appliqueront 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 sa force et son endurance.

Drone cultivateur

{2}{U}

Créature : eldrazi et drone

2/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort incolore, activer une capacité d'un permanent incolore ou payer un coût qui contient {C}. (*{C} représente un mana incolore.*)

* Le mana produit par le Drone cultivateur peut être utilisé pour lancer n'importe quel sort incolore, notamment la plupart des sorts d'artefact, les sorts face cachée et les sorts avec la carence.

* Certaines capacités déclenchées incluent un coût en tant que partie de leur résolution. Par exemple, la capacité du Porteur du silence dit, entre autres, « Quand vous lancez le Porteur du silence, vous pouvez payer {1}{C}. » Vous pouvez utiliser le mana produit par le Drone cultivateur pour aider à payer ce coût. En fait, vous pourriez engager deux Drones cultivateurs pour payer le coût entier.

Drone pillard

{B}

Créature : eldrazi et drone

2/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins que vous ne contrôliez une autre créature incolore.

* Le fait de contrôler une autre créature incolore ou non est vérifié au moment où la capacité se résout. Cette vérification a lieu même si le Drone pillard quitte le champ de bataille en réponse à la capacité.

Écrasement tentaculaire

{4}{U}{U}

Rituel

Déferlement {3}{U}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.*)

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Si le coût de déferlement de l'Écrasement tentaculaire a été payé, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre.

* Tous les autres permanents non-terrain sont déjà dans les mains de leurs propriétaires au moment où le jeton Pieuvre est créé. Les capacités déclenchées ou capacités qui auraient autrement affectées cette pieuvre ne sont pas là pour avoir un impact.

Engloutir dans les flammes

{2}{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer Engloutir dans les flammes, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Engloutir dans les flammes inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez Engloutir dans les flammes, il est trop tard pour que quelqu'un vous interrompe en essayant de retirer le terrain que vous renvoyez.

Enrôler de force

{4} {R}

Rituel

Soutenez 2. (*Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.*)

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

* La dernière cible d'Enrôler de force peut être n'importe quelle créature, même une créature dégagée, une que vous contrôlez déjà ou une ciblée par la partie soutenir du sort.

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

* Au moment où Enrôler de force se résout, si au moins une de ses cibles est encore légale, il se résout, n'affectant que les cibles qui sont encore légales à ce moment-là. Si aucune de ses cibles n'est encore légale à ce moment-là, il est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu.

Équipeuse du Refuge de pierre

{1} {W}

Créature : kor et artificier et allié

2/2

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

À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

* Les bonus acquis des capacités de l'Équipeuse du Refuge de pierre sont en supplément des bonus donnés par l'équipement.

* Les créatures équipées gagnent seulement +1/+1 de l'Équipeuse du Refuge de pierre, quel que soit le nombre d'équipements qui leur sont attachés. De même, la dernière capacité ne se déclenche qu'une fois par créature équipée.

* Dans ce contexte, « les créatures équipées que vous contrôlez » et « la créature équipée que vous contrôlez » font référence à toutes les créatures que vous contrôlez qui ont des équipements qui leur sont attachés. Dans le cas très inhabituel où l'Équipeuse du Refuge de pierre devient un équipement, la signification de ses capacités ne change pas. Les bonus continuent de faire référence à toute créature équipée que vous contrôlez. Ce ne sont pas des bonus uniquement appliqués à la créature à laquelle l'Équipeuse du Refuge de pierre est attachée.

État naturel

{G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ou l'enchantement avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblé.

* Si un artefact ou un enchantement sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Fourbe des formes

{6} {C}

Créature : eldrazi

8/8

(*{C}* représente un mana incolore.)

Au début du combat pendant votre tour, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de créature est révélée de cette manière, vous pouvez faire que les créatures que vous contrôlez autres que le Fourbe des formes deviennent des copies de cette carte jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

* Vous pouvez mettre la carte au-dessous de votre bibliothèque dans tous les scénarios possibles avec cette carte. Peu importe que la carte soit une carte de créature ou non. Si c'est une carte de créature, peu importe que vous choisissiez ou non d'appliquer l'effet de copie.

* Le cas échéant, les créatures que vous contrôlez copient les valeurs imprimées de la carte de créature révélée. Elles gardent les marqueurs qu'elles avaient sur elles. Toutes les auras et/ou tous les équipement qui y étaient attachés le restent.

* Tous les effets qui ne sont pas des effets de copie et qui affectaient une créature que vous contrôlez, y compris ceux qui modifiaient sa force et/ou son endurance, continuent de s'appliquer.

* Si une créature que vous contrôlez devient une copie de la carte de créature révélée, elle n'arrive pas sur le champ de bataille ni ne le quitte. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.

Fracasseur de réalité

{4} {C}

Créature : eldrazi

5/5

(C représente un mana incolore.)

Piétinement, célérité

À chaque fois que le Fracasseur de réalité devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne se défasse d'une carte.

* La dernière capacité se déclenche avec tout sort contrôlé par un adversaire (y compris un sort d'aura) qui cible le Fracasseur de réalité.

Gardien des semences

{2} {G} {G}

Créature : élémental

3/4

Portée

Quand le Gardien des semences meurt, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature X/X verte Élémental, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* Utilisez le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où la capacité se résout pour déterminer la valeur de X. Le Gardien des semences compte pour ce nombre tant qu'il est encore dans votre main à ce moment-là.

* Une fois que l'élémental est créé, le changement du nombre de cartes de créature dans votre cimetière ne modifie pas la force ou l'endurance de l'élémental.

Générale Tazri

{4} {W}

Créature légendaire : humain et allié

3/4

Quand la Générale Tazri arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature Allié, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

{W} {U} {B} {R} {G} : Les créatures Allié que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de couleurs parmi ces créatures.

* La dernière capacité ne vérifie les créatures Allié que vous contrôlez qu'au moment où la capacité se résout. La valeur de X va de 0 à 5. « Incolore » n'est pas une couleur.

* Une fois que la dernière capacité se résout, le bonus donné ne changera pas même si le nombre de couleurs parmi vos alliés change.

Gobelins sciaphiles

{3} {R} {R}

Créature : goblin

4/4

Menace

Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Vous lancez la carte pendant la résolution de la capacité d'arrivée sur le champ de bataille, pas plus tard pendant le tour. Si c'est une carte de rituel, ignorez les restrictions de temps basées sur le fait que c'est une carte de rituel. D'autres restrictions de jeu, comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat », doivent être suivies.

* Si vous ne pouvez pas lancer la carte d'éphémère ou de rituel ciblée, par exemple parce qu'il n'y a pas de cibles légales disponibles, ou si vous choisissez de ne pas la lancer, elle restera dans votre cimetière.

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

* Si la carte d'éphémère ou de rituel a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour sa valeur.

* Si une carte d'éphémère ou de rituel que vous lancez de cette manière est contrecarrée, elle est exilée.

* Si une carte d'éphémère ou de rituel que vous lancez de cette manière va dans une zone autre que l'exil ou un cimetière, par exemple parce qu'une de ses capacités indique de la mettre dans la main de son propriétaire, elle n'est pas exilée. C'est vrai même si la carte devrait être mise dans un cimetière plus tard pendant ce tour.

Griffes du capitaine

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0.

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez sur le champ de bataille, engagé et attaquant, un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Allié.

Équipement {1}

* Vous choisissez quel adversaire ou planeswalker contrôlé par un adversaire le jeton attaque au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même adversaire ou planeswalker que celui que la créature équipée attaque.

* Le jeton n'est jamais déclaré comme créature attaquante. Il arrive simplement sur le champ de bataille attaquant. Cela ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature attaque ».

Fumerolle vagabonde

Terrain

La Fumerolle vagabonde arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{2} {U} {R} : Jusqu'à la fin du tour, la Fumerolle vagabonde devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec « {0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

* Les effets qui échangent la force et l'endurance s'appliquent après tous les autres effets qui modifient la force et/ou l'endurance, quel que soit l'effet qui a été créé en premier.

* Échanger la force et l'endurance d'une créature deux fois (ou un nombre pair de fois) rend à la créature la force et l'endurance qu'elle avait avant les échanges.

* Un terrain qui devient une créature peut souffrir du « mal d'invocation. » Vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (y compris ses capacités de mana) à moins qu'il n'ait commencé votre tour le plus récent sur le champ de bataille et sous votre contrôle. Remarquez que le mal d'invocation s'intéresse à quand ce permanent est arrivé sous votre contrôle, et non à quand il est devenu une créature ou à quand il est arrivé sur le champ de bataille.

* Ce terrain est incolore jusqu'à ce que la dernière capacité lui donne ses couleurs.

* Quand un terrain devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Une capacité qui transforme un terrain en créature définit aussi la force et l'endurance de cette créature. Si le terrain était déjà une créature (par exemple, s'il était la cible d'un sort avec l'éveil), ceci remplace l'effet précédent qui établissait sa force et son endurance. Les effets qui modifient sa force ou son endurance continuent à s'y appliquer quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force ou son endurance (comme les marqueurs +1/+1) et les effets qui échangent sa force et son endurance. Par exemple, si la Fumerolle vagabonde avait été changée en créature 0/0 avec trois marqueurs +1/+1 sur elle, activer sa dernière capacité la transforme en une créature 4/7 qui est toujours un terrain.

Hurleur de Kozilek

{2} {B}

Créature : eldrazi et drone

3/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{C} : Le Hurleur de Kozilek gagne +1/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus. {C} représente un mana incolore.*)

* Si le Hurleur de Kozilek acquiert la menace après qu'il a été légalement bloqué par une créature, il reste bloqué.

* Plusieurs occurrences de menace sont redondantes.

Immobilisateur eldrazi

{1} {R}

Créature : eldrazi et drone

2/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{2} {C} : Chaque créature avec une endurance supérieure à sa force ne peut pas bloquer ce tour-ci. (*{C} représente un mana incolore.*)

* Vous comparez la force et l'endurance au moment où vous déclarez les bloqueurs, pas au moment où la capacité de l'Immobilisateur eldrazi se résout. Par exemple, si vous contrôlez une créature 3/3 au moment où la capacité se résout, et que plus tard pendant ce tour elle gagne +0/+1, de façon à ce qu'elle soit 3/4 au moment où les bloqueurs sont déclarés, elle ne peut pas bloquer.

* Si une créature a déjà été légalement déclarée comme bloqueur, la capacité de l'Immobilisateur eldrazi ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Incarnation de la fureur

{3}{R}

Créature : élémental

4/3

Piétinement

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

* Une « créature-terrain » est un permanent qui est à la fois un terrain et une créature.

* Vous pouvez cibler un terrain qui est déjà une créature. Par exemple, si vous ciblez un terrain qui est aussi une créature 0/0 et qui a trois marqueurs +1/+1 sur lui, la créature-terrain résultante sera 6/6.

Incarnation de la perspicacité

{4}{G}

Créature : élémental

4/4

Vigilance

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

* Une « créature-terrain » est un permanent qui est à la fois un terrain et une créature.

* Vous pouvez cibler un terrain qui est déjà une créature. Par exemple, si vous ciblez un terrain qui est aussi une créature 0/0 et qui a trois marqueurs +1/+1 sur lui, la créature-terrain résultante sera 6/6.

Indolent pélagique

{5}{U}

Créature : eldrazi

4/4

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{3}{C} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. (*{C}* représente un mana incolore.)

* Activer la dernière capacité de l'Indolent pélagique après qu'il a été légalement bloqué ne modifie ou n'annule pas ce blocage. L'étape de déclaration des attaquants est le dernier moment où vous pouvez activer la capacité pour qu'elle soit efficace.

Infiltrateur dimensionnel

{1}{U}

Créature : eldrazi

2/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Flash

Vol

{1}{C} : L'adversaire ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez renvoyer l'Infiltrateur dimensionnel dans la main de son propriétaire. (*{C} représente un mana incolore.*)

* Vous choisissez de renvoyer l'Infiltrateur dimensionnel dans la main de son propriétaire au moment où sa capacité se résout. Si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez pas attendre plus tard pour renvoyer l'Infiltrateur dimensionnel.

Instructrice d'armes

{R}{W}

Créature : humain et soldat et allié

3/2

Les autres créatures que vous contrôlez gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un équipement.

* La capacité s'applique même si l'équipement n'est attaché à rien.

Interférence absconse

{2}{U}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Vous mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C} à votre réserve ». (*{C} représente un mana incolore.*)

* Vous gagnez l'eldrazi et scion même si le contrôleur du sort paie {1}.

Inverseur de la Vérité

{2}{B}{B}

Créature : eldrazi

6/6

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Vol

Quand l'Inverseur de la Vérité arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque, face cachée, puis mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans votre bibliothèque.

* Aucun joueur ne peut regarder les cartes une fois qu'elles sont exilées.

* Si votre adversaire met une des cartes face cachée dans votre cimetière (par exemple, pour activer une capacité d'un eldrazi et convertisseur), choisissez une des cartes au hasard. La carte est révélée uniquement une fois que le coût a été pleinement payé. Autrement dit, votre adversaire ne peut pas savoir quelle carte a été choisie, puis décider de revenir en arrière (ne pas lancer le sort, activer la capacité, et ainsi de suite, le cas échéant).

Jori En, plongeuse des ruines

{1}{U}{R}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/3

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, piochez une carte.

* La capacité de Jori En ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. La capacité se résout avant le deuxième sort. Peu importe si le premier sort que vous avez lancé ce tour-là s'est résolu, a été contrecarré ou s'il est encore sur la pile.

* Jori En doit être sur le champ de bataille pour que la capacité fonctionne. Notamment, la capacité ne se déclenche pas si Jori En est le deuxième sort que vous lancez pendant un tour.

Jugement selon Nissa

{4} {G}

Rituel

Soutenez 2. (*Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.*)

Choisissez jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à cette créature.

* Vous terminez l'action de soutenir avant que les créatures infligent des blessures. Les créatures qui gagnent un marqueur +1/+1 infligent des blessures à la créature qu'un adversaire contrôle, le cas échéant.

* Au moment où le Jugement selon Nissa se résout, si au moins une de ses cibles est encore légale, il se résout, n'affectant que les cibles qui sont encore légales à ce moment-là. Si aucune de ses cibles n'est encore légale à ce moment-là, il est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu.

Kalitas, traître des Ghet

{2} {B} {B}

Créature légendaire : vampire et guerrier

3/4

Lien de vie

Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte à la place et mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

{2} {B}, sacrifiez un autre vampire ou zombie : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître des Ghet.

* Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt ne se déclenchent pas à moins que cette créature ne soit un jeton (voir ci-dessous).

* Si un jeton de créature qu'un adversaire contrôle meurt, il va dans le cimetière de ce joueur normalement avant de cesser d'exister.

* Si Kalitas meurt en même temps que des créatures que vos adversaires contrôlent, ces cartes de créature sont exilées et vous gagnez autant de zombies.

* Vous ne pouvez pas sacrifier Kalitas pour activer la dernière capacité, même s'il est devenu un zombie d'une manière quelconque.

Kozilek, la Grande Distorsion

{8} {C} {C}

Créature légendaire : eldrazi

12/12

Quand vous lancez Kozilek, la Grande Distorsion, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

Menace

Défaussez-vous d'une carte avec un coût converti de mana de X : Contrecarrez un sort ciblé avec un coût converti de mana de X.

* La capacité déclenchée de Kozilek vérifie si vous avez moins de sept cartes dans votre main quand vous le lancez. Kozilek est alors sur la pile, et pas dans votre main. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau quand elle essaie de se résoudre. Si vous avez au moins sept cartes en main à ce moment, la capacité ne fait rien.

* Pour activer la dernière capacité, il doit y avoir une cible légale : un sort sur la pile. Cette cible détermine la valeur de X et le coût converti de mana de la carte dont vous vous défaussez. Vous ne pouvez pas activer la capacité à moins de pouvoir associer le coût converti de mana d'un sort sur la pile à celui d'une carte dans votre main.

* Le coût converti de mana d'un sort ne change pas, même si celui-ci a été lancé avec un coût alternatif (par exemple un coût d'éveil). Par exemple, le coût converti de mana d'une Chute à pic (un sort dont le coût de mana est $\{2\}\{W\}$) qui est lancé pour son coût d'éveil de $\{5\}\{W\}$ est 3.

* S'il y a un $\{X\}$ dans le coût de mana de la carte dont vous vous êtes défaussé, X est 0. Tout $\{X\}$ dans le coût de mana du sort ciblé a la valeur qui a été déterminée au moment où le sort a été lancé.

Liens de mortalité

$\{1\}\{G\}$

Enchantement

Quand les Liens de mortalité arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

$\{G\}$: Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

* La dernière capacité fait perdre la défense talismanique et l'indestructible aux créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elle se résout. Les effets qui font gagner ces capacités à ces créatures après ce moment fonctionnent normalement.

* Les blessures infligées à une créature avec l'indestructible restent marquées sur cette créature. Si cette créature perd l'indestructible, et que les blessures marquées sont mortelles, elle est détruite. Cependant, si une créature avec l'indestructible subit des blessures d'une source avec le contact mortel et qu'elle perd plus tard l'indestructible, cette créature n'est pas détruite.

Linvala, la Préservatrice

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Créature légendaire : ange

5/5

Vol

Quand Linvala, la Préservatrice arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a plus de points de vie que vous, vous gagnez 5 points de vie.

Quand Linvala arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 blanche Ange avec le vol.

* Pour chaque capacité déclenchée, le jeu vérifie si la condition est vraie au moment où la capacité devrait se déclencher. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, le jeu vérifie à nouveau si la condition est vraie au moment où la capacité essaie de se résoudre. Si ce n'est pas le cas à ce moment-là, la capacité ne fait rien.

* Dans une partie multijoueurs, il est possible que la condition soit vraie les deux fois mais concernant deux adversaires différents.

Mage réflecteur

$\{1\}\{W\}\{U\}$

Créature : humain et sorcier

2/3

Quand le Mage réflecteur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. Le propriétaire de cette créature ne peut pas lancer de sorts ayant le même nom que cette créature jusqu'à votre prochain tour.

* La capacité du Mage réflecteur n'empêche pas un joueur de jouer des terrains (au cas où la créature renvoyée était aussi un terrain).

* Dans plusieurs cas, le nom de la créature qui a été renvoyée ne correspond pas au nom de cette carte une fois qu'elle est revenue dans la main de son propriétaire. Par exemple, si la carte copiait une autre créature, elle aura probablement un nom différent dans la main de son propriétaire et pourra être relancée avant votre prochain tour. C'est vrai aussi si une carte recto-verso dont le verso est visible est renvoyée dans la main de son propriétaire de cette manière.

* Si la créature renvoyée n'avait pas de nom quand elle était sur le champ de bataille (probablement parce qu'elle était face cachée), son propriétaire peut quand même lancer des sorts de créature face cachée avec la mue ou la mégamue, ou lancer la même carte face visible, avant votre prochain tour.

Marcheur des landes

{4}{C}

Créature : eldrazi

4/4

(*{C}* représente un mana incolore.)

Piétinement

Le Marcheur des landes gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez appelé Lande.

* La dernière capacité fonctionne uniquement si le Marcheur des landes est sur le champ de bataille.

Membrane de confinement

{2}{U}

Enchantement : aura

Déferlement {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.*)

Enchanter : créature

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

* La Membrane de confinement peut cibler et être attachée à une créature dégagee. Elle n'a cependant aucun effet tant que cette créature ne devient pas engagée.

* La créature enchantée peut quand même être dégagee par d'autres sorts et capacités.

Meneur d'inféconds

{3}{B}

Créature : vampire et shaman

2/4

{3}{B}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* Une fois que vous activez la capacité, il est trop tard pour qu'on vous interrompe en essayant de retirer la carte de créature de votre cimetière.

Mimique eldrazi

{2}

Créature : eldrazi

2/1

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez remplacer la force et l'endurance de base du Mimique eldrazi par la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour.

* Utilisez la force et l'endurance de la nouvelle créature au moment où la capacité se résout pour déterminer la force et l'endurance de base du Mimique eldrazi. Si cette créature n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille. (Gardez en tête que ces valeurs peuvent être négatives, par exemple si un sort tel que la Contorsion spatiale lui donnant +3/-3 est ce qui la fait quitter le champ de bataille.)

* La capacité du Mimique eldrazi remplace tout autre effet établissant sa force et son endurance de base. De tels effets qui commencent à s'appliquer après la résolution de cette capacité remplacent la capacité de façon similaire. Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance du Mimique eldrazi mais n'établissent pas sa force et/ou son endurance de base à des valeurs spécifiques s'appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à s'appliquer. C'est vrai aussi pour les marqueurs +1/+1 qu'il pourrait avoir.

Mina et Denn, nés de la nature

{2} {R} {G}

Créature légendaire : elfe et allié

4/4

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

{R} {G}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité, il est trop tard pour que quelqu'un vous interrompe en essayant de retirer le terrain que vous avez renvoyé.

Moissonneur des pensées

{3} {U}

Créature : eldrazi et drone

2/4

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, l'adversaire ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

* La carte est exilée face visible.

* La capacité déclenchée se résout avant le sort incolore qui a provoqué son déclenchement.

* Les cartes de créature incolores de *La bataille de Zendikar* Berger du fléau et Convertisseur de ruine ont chacune une capacité qui se déclenche quand vous la lancez et qui vous permet de mettre une carte possédée par un adversaire depuis l'exil dans le cimetière de ce joueur. Cette capacité et celle du Moissonneur des pensées se déclenchent en même temps, alors vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre de votre choix. Si la capacité du Moissonneur des pensées se résout en premier (ce qui veut dire qu'elle est allée sur la pile en dernier), la carte exilée par cette capacité peut être « convertie » par l'autre capacité.

Mur de résurgence

{2} {W}

Créature : mur

0/6

Défenseur

Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.

* Si vous ciblez un terrain qui est déjà une créature avec la capacité déclenchée du Mur de résurgence, la force et l'endurance de base de cette créature-terrain deviennent 0/0, remplaçant sa force et son endurance précédentes. Les autres effets qui modifient sa force et/ou son endurance (y compris les nouveaux marqueurs +1/+1 et ceux qui existaient précédemment) continuent de s'appliquer.

Pari de l'étincelage

{1}{R}

Rituel

Ciblez jusqu'à deux créatures. Le Pari de l'étincelage leur inflige 1 blessure à chacune. Ces créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Si le Pari de l'étincelage a deux cibles, et qu'une d'elles est illégale au moment où le Pari de l'étincelage se résout, seule la cible légale restante est affectée. La cible illégale ne subit pas de blessures et peut bloquer ce tour-là. Si les deux cibles sont illégales quand le Pari de l'étincelage essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu.

* Si le Pari de l'étincelage se résout, mais que les blessures sont prévenues ou redirigées, les créatures ciblées ne peuvent quand même pas bloquer ce tour-là.

Partisan sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et druide et allié

2/3

Vigilance

Tant que vous contrôlez au moins six terrains, le Partisan sylvestre et les créatures-terrains que vous contrôlez gagnent +2/+2.

* Une « créature-terrain » est un permanent qui est à la fois un terrain et une créature.

* Les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à la fin du tour. Si la capacité du Partisan sylvestre cesse de s'appliquer (parce que le Partisan sylvestre quitte le champ de bataille ou que vous ne contrôlez plus au moins six terrains), les créatures-terrains qui avaient besoin du bonus d'endurance pour survivre sont détruites.

Père des cyclones

{4}{U}

Créature : élémental

3/4

Vol

Quand le Père des cyclones meurt, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.

* Si vous ciblez un terrain qui est déjà une créature avec la capacité déclenchée du Père des cyclones, la force et l'endurance de base de cette créature-terrain deviennent 0/0, remplaçant sa force et son endurance de base précédentes. Les autres effets qui modifient sa force et/ou son endurance (y compris les nouveaux marqueurs +1/+1 et ceux qui existaient précédemment) continuent de s'appliquer.

Pionnier de Kozilek

{6}

Créature : eldrazi

5/5

{C} : La créature ciblée ne peut pas bloquer le Pionnier de Kozilek ce tour-ci. (*{C}* représente un mana incolore.)

* Activer la capacité une fois que le Pionnier de Kozilek a été légalement bloqué ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Poigne du Roulis

{2}{U}

Éphémère

Déferlement {1}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.*)

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

Piochez une carte.

* La Poigne du Roulis peut cibler une créature qui est déjà engagée. Elle ne se dégagera quand même pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

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

Porteur du silence

{1}{B}

Créature : eldrazi

2/1

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez le Porteur du silence, vous pouvez payer {1}{C}. Si vous faites ainsi, l'adversaire ciblé sacrifie une créature. (*{C}* représente un mana incolore.)

Vol

Le Porteur du silence ne peut pas bloquer.

* La capacité déclenchée du Porteur du silence cible uniquement le joueur, pas les créatures. Par exemple, le joueur peut sacrifier une créature avec la défense talismanique.

* Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée, mais une fois qu'elle commence à se résoudre et que vous décidez de payer {1}{C} ou non, il est trop tard pour que quelqu'un réponde.

Précurseur de la fin

{5}{C}

Créature : eldrazi

5/5

Dégagez le Précurseur de la fin pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

{T} : Le Précurseur de la fin inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

{C}, {T} : La créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

{C}{C}, {T} : Piochez une carte.

* Le Précurseur de la fin se dégage en même temps que les permanents du joueur actif. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le dégager à cet instant.

* Si un effet indique que le Précurseur de la fin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement, cet effet ne s'applique pas pendant l'étape de dégagement d'un autre joueur.

* Activer la deuxième capacité activée après qu'une créature a été légalement déclarée comme attaquant ou bloqueur ne modifie pas ou n'annule pas cette attaque ou ce blocage.

Rédempteur abject

{2}{G}

Créature : eldrazi

3/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Flash

Quand vous lancez le Rédempteur abject, vous pouvez payer {C}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion pour chaque créature non-jeton qui est morte sous votre contrôle ce tour-ci. Ces jetons ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C} à votre réserve ».

* La dernière capacité du Rédempteur abject compte toute créature non-jeton qui est morte sous votre contrôle, même si vous n'étiez pas le propriétaire de la créature. Peu importe où se trouve la carte au moment où la capacité se résout. Elle ne doit pas obligatoirement encore être dans un cimetière.

* La dernière capacité du Rédempteur abject ne compte pas les créatures non-jeton qui n'ont pas été mises dans un cimetière à cause d'un effet de remplacement (par exemple, une créature qui a été exilée ou une qui est allée dans la zone de commandement à la place).

Reflet éblouissant

{1}{W}

Éphémère

Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de la créature ciblée. La prochaine fois que cette créature devrait infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

* Vous gagnez les points de vie aussitôt que le Reflet éblouissant se résout, pas au moment où les blessures sont prévenues.

* Si deux Reflets éblouissants ciblant la même créature se sont résolus au même tour, un seul effet de prévention s'applique la prochaine fois qu'elle devrait infliger des blessures. L'autre effet s'applique si la créature devait infliger des blessures une deuxième fois plus tard pendant ce tour-là.

Reforgeur de matière

{2}{C}

Créature : eldrazi

3/2

(*{C} représente un mana incolore.*)

Quand le Reforgeur de matière meurt, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

* Si vous mettez une carte d'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. Pour mettre l'aura sur le champ de bataille, vous devez pouvoir choisir un joueur ou un permanent légal.

* Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille pour une raison quelconque, vous mettez la carte dans votre main.

Représentante des vampires

{2} {B}

Créature : vampire et clerc et allié

1/4

Vol

À chaque fois que la Représentante des vampires devient engagée, vous gagnez 1 point de vie.

* La dernière capacité de la Représentante des vampires se déclenche si elle devient engagée pour une raison quelconque, notamment pour attaquer. Cependant, si elle arrive sur le champ de bataille engagée pour une raison quelconque, la capacité ne se déclenche pas.

Résurgence de Zendikar

{5} {G} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait. (*Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.*)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

* Si la capacité de mana du terrain produit plus d'un type de mana, choisissez un de ces types pour déterminer quel mana la Résurgence de Zendikar produit.

* La dernière capacité se résout avant le sort de créature qui a provoqué son déclenchement.

Retour de Kozilek

{2} {R}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Le Retour de Kozilek inflige 2 blessures à chaque créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Eldrazi avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 7, vous pouvez exiler le Retour de Kozilek depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, le Retour de Kozilek inflige 5 blessures à chaque créature.

* La dernière capacité se déclenche uniquement si le Retour de Kozilek est dans votre cimetière au moment où vous lancez le sort de créature Eldrazi. Elle se résout avant le sort de créature Eldrazi. En d'autres mots, cet eldrazi n'est pas encore sur le champ de bataille et il ne subit pas de blessures du Retour de Kozilek.

* Exiler le Retour de Kozilek à cause de la dernière capacité n'est pas la même chose que le lancer comme un sort. Les cartes qui disent « Contrecarrez le sort ciblé » ne fonctionnent pas.

Ruines d'Oran-Rief

Terrain

Les Ruines d'Oran-Rief arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. (*{C} représente un mana incolore.*)

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature incolore ciblée qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

* La cible de la dernière capacité ne devait pas obligatoirement être une créature incolore au moment où elle est arrivée sur le champ de bataille, à condition qu'elle soit arrivée sur le champ de bataille pendant ce tour-là. Cependant, elle doit être une créature incolore pour être une cible légale de la capacité.

Serment de Chandra

{1} {R}

Enchantement légendaire

Quand le Serment de Chandra arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Au début de chaque étape de fin, si un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Serment de Chandra inflige 2 blessures à chaque adversaire.

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

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

Serment de Jace

{2} {U}

Enchantement légendaire

Quand le Serment de Jace arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Au début de votre entretien, regard X, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

* Si vous ne contrôlez pas de planeswalker au moment où la dernière capacité se résout, vous n'appliquez pas le regard du tout. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous appliquez le regard ne se déclenchent pas.

Soulèvement élémental

{1} {G}

Éphémère

Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

* Si la créature résultante attaque, le joueur défenseur doit lui assigner au moins un bloqueur pendant l'étape de déclaration des bloqueurs si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer.

* Vous pouvez cibler un terrain qui est déjà une créature. Par exemple, si vous ciblez un terrain qui est aussi une créature 0/0 et qui a trois marqueurs +1/+1 sur lui, la créature-terrain résultante sera 7/7.

Sphinx du dernier mot

{5} {U} {U}

Créature : sphinx

5/5

Le Sphinx du dernier mot ne peut pas être contrecarré.

Vol, défense talismanique

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts ou des capacités.

* Un sort qui ne peut pas être contrecarré peut quand même être ciblé par des sorts et des capacités qui tentent de le contrecarrer. La partie de leur effet qui contrecarrerait le sort ne fait rien, mais tout autre effet que ces sorts ou ces capacités pourraient avoir a lieu, le cas échéant.

* Il n'y a pas de différence fonctionnelle entre « ne peut pas être contrecarré » et « ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités », mais ce dernier est utilisé pour les catégories de sorts qui peuvent nécessiter une cible. Les sorts avec des cibles peuvent quand même être contrecarrés par les règles du jeu si toutes leurs cibles deviennent illégales avant leur résolution.

Supplanteur eldrazi

{2} {W}

Créature : eldrazi

3/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

{2}{C} : Exilez une autre créature ciblée, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. ({C} représente un mana incolore.)

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

* Après que la créature est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Elle n'est pas en combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'elle aurait pu avoir quand elle a été exilée. Tous les marqueurs +1/+1 sur elle ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

Supplice implacable

{3}{B}{B}

Rituel

L'adversaire ciblé perd 5 points de vie à moins que ce joueur ne se défausse de deux cartes ou ne sacrifie une créature ou un planeswalker. Répétez ce processus une fois.

* Le joueur ne peut pas choisir de se défausser de deux cartes à moins qu'il n'ait au moins deux cartes en main. De même, ce joueur ne peut pas choisir de sacrifier une créature ou un planeswalker à moins qu'il n'en contrôle un. Cela veut dire que si l'adversaire ciblé n'a pas deux cartes en main et qu'il ne contrôle ni créature, ni planeswalker, ce joueur perd 5 points de vie et ensuite à nouveau 5 points de vie.

* Aucun joueur ne peut faire d'action entre les deux instants où le joueur traverse le processus.

* Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution du Supplice implacable est mise sur la pile après qu'il s'est complètement résolu.

Témoin de la fin

{3}{B}

Rituel

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

L'adversaire ciblé exile deux cartes de sa main et perd 2 points de vie.

* Si ce joueur n'a qu'une seule carte en main, cette carte est exilée. Si le joueur n'a pas de cartes en main, aucune carte n'est exilée, mais il perd quand même 2 points de vie.

Troll moissonneur

{3}{G}

Créature : troll

2/3

Quand le Troll moissonneur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature ou un terrain. Si vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Troll moissonneur.

* Les joueurs peuvent répondre à la capacité d'arrivée sur le champ de bataille (notamment, quand le Troll moissonneur est encore 2/3), mais une fois que cette capacité commence à se résoudre, il est trop tard pour qu'un joueur réponde. Vous ne choisissez pas quelle créature ou terrain vous sacrifiez, le cas échéant, avant que la capacité ne se résolve.

Vampire d'Havrefalaise

{2}{W}{B}

Créature : vampire et guerrier et allié

2/4

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

* La capacité se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.

* 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 une seule créature avec le lien de vie 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 a été bloquée par plus d'une créature), la capacité déclenchée du Vampire d'Havrefalaise ne se déclenche qu'une seule fois. Cependant, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Vignes de la recluse

{G}

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. *(Une créature avec la portée peut bloquer les créatures avec le vol.)*

* Vous pouvez cibler une créature dégagée avec les Vignes de la recluse. Elle gagne quand même les autres bonus.

Vrilles fouettantes

{1}{B}{B}

Rituel

Carence *(Cette carte n'a pas de couleur.)*

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Seules les créatures qui sont sur le champ de bataille au moment où les Vrilles fouettantes se résolvent gagnent -2/-2. Cependant, toute créature qui mourrait ce tour-là est exilée, même si elle n'était pas sur le champ de bataille ou qu'elle n'était pas une créature au moment où les Vrilles fouettantes se sont résolues.

* Les créatures que les Vrilles fouettantes feraient mourir sont exilées à la place. Le jeu ne vérifie pas quelles créatures meurent avant que les Vrilles fouettantes aient fini de se résoudre.

Zone d'isolation

{2}{W}{W}

Enchantement

Quand la Zone d'isolation arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Zone d'isolation quitte le champ de bataille. *(Ce permanent revient sous le contrôle de son propriétaire.)*

* Si la Zone d'isolation quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ou l'enchantement ciblé ne sera pas exilé.

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

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

* La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que la Zone d'isolation a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

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

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