

Notes de publication *Magic Origines*

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 vendredi 21 mai 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 *Magic Origines* contient 272 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 55 rares, 16 rares mythiques et 20 terrains de base).

Seize cartes supplémentaires, numérotées 273–288, n'apparaissent pas dans les boosters *Magic Origines*. Ce sont des réimpressions d'extensions précédentes qui sont présentes dans certains produits complémentaires, notamment les decks échantillon et le *Kit de construction de deck*. Ces cartes supplémentaires ont un symbole d'extension *Magic Origines* et sont légales dans tous les formats où *Magic Origines* est légal.

Ces cartes supplémentaires sont : Ange de l'égide, Verdict divin, Aigle des veilleurs, Ange de Serra, Vers le néant, Djinn mahâmot, Tissage du destin, Chair en poussière, Pourrissement cérébral, Cheval de cauchemar, Vampire sengien, Cerbère ardent, Dragon shivân, Tomber à pic, Licorne prisee et Piétineur terrestre.

Événements avant-première : 11-12 juillet 2015

Launch Weekend : 17-19 juillet 2015

Game Day : 8-9 août 2015

L'extension *Magic Origines* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le 17 juillet 2015. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Theros*, *Créations divines*, *Incursion dans Nyx*, **Magic 2015**, *Les Khans de Tarkir*, *Destin reforge*, *Les dragons de Tarkir* et *Magic Origines*.

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.

Cinq Planeswalkers emblématiques : leur origine

Magic Origines explore les débuts de cinq des Planeswalkers les plus illustres de **Magic** : Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaar et Nissa Revane. Parsemées dans l'extension, vous trouverez des cartes représentant leur vie sur leur plan natal, les événements qui ont conduit à l'embrasement de leur étincelle et leurs premiers voyages en tant que Planeswalkers. Ces cinq Planeswalkers forment la base de *Magic Origines*, et chacun d'eux y apparaît sur une carte recto-verso.

Retour de mécaniques de jeu : Cartes recto-verso

Les cartes recto-verso sont apparues pour la première fois dans le bloc *Innistrad*. Contrairement aux cartes **Magic** habituelles, avec leur dos identique, les cartes recto-verso ont deux faces : un recto et un verso. Il y a cinq cartes recto-verso dans *Magic Origines*. Sur leur recto, des créatures légendaires représentent la jeunesse des personnages illustrés. Sur leur verso, ce sont des planeswalkers, après l'embrasement de leur étincelle, leur véritable puissance enfin réalisée.

Jace, prodige de Vryn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

0/2

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

Jace, télépathe libéré

bleu

Planeswalker : Jace

5

+1 : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à votre prochain tour.

-3 : Vous pouvez lancer, ce tour-ci, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

-9 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, l'adversaire ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière ».

Les règles gouvernant les cartes recto-verso n'ont pas changé de façon significative depuis l'extension *Innistrad* (à l'exception de leur interaction avec l'action de manifestation ; voir ci-dessous). Notamment, aucune des cinq cartes recto-verso de *Magic Origines* n'a de capacité qui lui permette de se transformer (changer sa face visible) quand elle est sur le champ de bataille. Chaque carte s'exile et arrive ensuite sur le champ de bataille transformée.

* Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, sa force et son endurance, sa loyauté, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées. Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, la carte ci-dessus n'a que les caractéristiques de Jace, prodige de Vryn dans le cimetière, même si c'était Jace, télépathe libéré sur le champ de bataille avant d'être mise au cimetière.

* Le coût converti de mana d'une carte recto-verso qui n'est pas sur le champ de bataille est le coût converti de mana de son recto.

* Le verso d'une carte recto-verso n'a pas de coût de mana. Un permanent recto-verso avec son verso visible a un coût converti de mana de 0. Chaque verso a un indicateur de couleur qui définit sa couleur. Par exemple, Jace, télépathe libéré est un permanent bleu.

* Le verso d'une carte recto-verso (dans le cas de *Magic Origines*, la face représentant le planeswalker) ne peut pas être lancé.

* Bien que les deux règles soient similaires, la « règle de légende » et la « règle d'unicité des Planeswalkers » affectent différents types de permanents. Vous pouvez contrôler Jace, prodige de Vryn et Jace, télépathe libéré en

même temps. Cependant, si Jace, prodige de Vryn est exilé et qu'il arrive sur le champ de bataille transformé, vous contrôlerez alors deux planeswalkers avec le même sous-type. Vous en choisirez un pour rester sur le champ de bataille, et l'autre sera mis dans le cimetière de son propriétaire.

* Une carte recto-verso arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.

* Un planeswalker de *Magic Origines* qui arrive sur le champ de bataille à cause de la capacité de son recto arrivera normalement avec des marqueurs « loyauté ».

* Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation d'une de ces cinq cartes quand c'est une créature (recto visible) sur le champ de bataille. Si c'est le cas, le planeswalker qui en résulte n'aura pas de marqueurs « loyauté » sur lui et il sera aussitôt mis dans le cimetière de son propriétaire.

* Vous pouvez activer une des capacités de loyauté du planeswalker au tour où il arrive sur le champ de bataille. Cependant, vous ne pouvez le faire que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Par exemple, si le planeswalker arrive sur le champ de bataille pendant le combat, votre adversaire aura l'occasion de le retirer avant que vous ne puissiez activer une de ses capacités.

* Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée (c'est aussi vrai si elle est mise face cachée sur le champ de bataille d'une autre manière). Remarquez que « face cachée » n'est pas synonyme de « verso visible ». Une carte recto-verso manifestée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto d'une carte recto-verso manifestée est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible. Une carte recto-verso sur le champ de bataille ne peut pas être retournée face cachée.

Retour de supplément de jeu : Cartes Liste

Il est important que les cartes de votre deck ne puissent pas être distinguées les unes des autres. Pour accomplir ceci avec les cartes recto-verso, vous pouvez utiliser les cartes Liste incluses dans certains boosters et dans les Packs d'avant-première *Magic Origines*. Une carte Liste sert de substitut pour une carte recto-verso dans les zones cachées ou à tout endroit où son identité est dissimulée (par exemple en exil si elle est exilée face cachée). L'utilisation des cartes Liste est optionnelle, mais pendant les tournois, les joueurs avec des cartes recto-verso doivent utiliser des cartes Liste ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).

* Vous devez avoir avec vous la carte recto-verso que la carte Liste représente. La carte recto-verso doit être gardée à part du reste de votre deck et de votre réserve.

* Une carte Liste ne peut pas être incluse dans un deck excepté si elle est utilisée pour représenter une carte recto-verso.

* Vous devez cocher une case (et seulement une) de la carte Liste pour indiquer quelle carte recto-verso elle représente.

* Pendant la partie, une carte Liste est considérée comme la carte recto-verso qu'elle représente.

* Si une carte Liste arrive dans une zone publique (la pile, le champ de bataille, le cimetière ou l'exil, sauf si elle est exilée face cachée), utilisez la carte recto-verso et mettez la carte Liste de côté. Si la carte recto-verso est mise dans une zone cachée (la main ou la bibliothèque), réutilisez la carte Liste.

* Si une carte recto-verso est exilée face cachée ou mise sur le champ de bataille face cachée, gardez son identité secrète en utilisant la carte Liste face cachée ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).

Nouveau mot-clé : Réputation

La réputation est une capacité déclenchée qui récompense vos créatures pour avoir attaqué votre ennemi, leur donnant un certain prestige sous la forme d'au moins un marqueur +1/+1 et, parfois, une autre capacité.

Gardes de Valéron

{2}{G}

Créature : humain et moine

1/3

Réputation 2 (*Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient réputée, piochez une carte.

Les règles officielles de la réputation sont les suivantes :

702.111. Réputation

702.111a La réputation est une capacité déclenchée. « Réputation N » signifie « Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez N marqueur(s) +1/+1 sur elle et elle devient réputée ».

702.111b « Réputé » est une désignation qui n'a aucune signification de règle autre que de servir de marqueur que la capacité de réputation et les autres sorts et capacités peuvent identifier. Seuls les permanents peuvent être ou devenir réputés. Une fois qu'un permanent devient réputé, il le reste jusqu'à ce qu'il quitte le champ de bataille. Réputé n'est ni une capacité, ni une partie des valeurs copiables du permanent.

702.111c Si une créature a plusieurs occurrences de réputation, chacune d'elles se déclenche séparément. La première de ces capacités qui se résout fait que la créature devient réputée, et les capacités suivantes n'ont aucun effet (voir règle 603.4).

* La réputation ne se déclenche pas quand une créature inflige des blessures de combat à un planeswalker ou une autre créature. Elle ne se déclenche pas non plus quand une créature inflige des blessures de non-combat à un joueur.

* Si une créature avec la réputation inflige des blessures de combat à son contrôleur parce que ces blessures ont été redirigées, la réputation se déclenche.

* Si une capacité de réputation se déclenche, mais que la créature quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, la créature ne devient pas réputée. Toutes les capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature devient réputée » ne se déclenchent pas.

Nouveau mot de capacité : Maîtrise de sort

La maîtrise de sort est un nouveau mot de capacité qui apparaît sur certains éphémères et rituels qui s'améliorent s'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à cette créature à la place.

* Vérifiez s'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière au moment où le sort se résout pour déterminer si la capacité de maîtrise de sort s'applique ou non. Le sort lui-même ne compte pas parce qu'il est encore sur la pile au moment où vous effectuez cette vérification.

* Certaines capacités de maîtrise de sort provoquent des effets supplémentaires, et d'autres remplacent entièrement ou en partie l'effet normal du sort. Voir la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES pour plus d'information sur des cartes spécifiques ayant des capacités de maîtrise de sort.

Nouveau mot-clé : Menace

Certaines créatures sont si effrayantes qu'aucune créature adverse n'ose les affronter seule. La menace est un nouveau mot-clé qui représente une capacité déjà existante. Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.

Les règles officielles de la menace sont les suivantes :

702.110. Menace

702.110a La menace est une capacité d'évasion.

702.110b Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus (voir règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs »).

702.110c Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.

* Une fois qu'une créature attaquante avec la menace est légalement bloquée par deux créatures ou plus, retirer au moins l'un de ces bloqueurs du combat ne change pas et ne supprime pas ce blocage.

Retour de mot-clé : Prouesse

À partir de *Magic Origines*, la prouesse devient une capacité « permanente », ce qui veut dire qu'elle peut apparaître dans n'importe quelle extension de **Magic** (mais pas nécessairement dans toutes les extensions à venir). Elle a débuté dans *Les Khans de Tarkir*. La prouesse est un mot-clé qui renforce une créature à chaque fois que vous lancez un sort non-créature.

Voleuse jhessienne

{2}{U}

Créature : humain et gredin

1/3

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)
À chaque fois que la Voleuse jhessienne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Les règles officielles de la prouesse sont les suivantes :

702.107. Prouesse

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

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

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

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

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

Retour d'action mot-clé : Regard

À partir de *Magic Origines*, le regard devient une action mot-clé « permanente », ce qui veut dire qu'elle peut apparaître dans n'importe quelle extension de **Magic** (mais pas nécessairement dans toutes les extensions à venir). Le plus récemment, le regard est apparu dans le bloc *Theros*. Le regard vous permet d'avoir un aperçu de votre avenir et de peut-être le changer.

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (*Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.*)

Les règles officielles du regard sont les suivantes :

701.18. Regard

701.18a « Regard N » ou « Appliquer regard N » signifie regarder les N cartes du dessus de votre bibliothèque, mettre n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre, et le reste, au-dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

* Quand vous appliquez le regard, vous pouvez mettre toutes les cartes que vous regardez au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez toutes les mettre au-dessous de votre bibliothèque ou vous pouvez en mettre certaines au-dessus et le reste, au-dessous de votre bibliothèque.

* Vous choisissez comment organiser ces cartes quel que soit le lieu où vous les mettez.

* Vous effectuez les actions indiquées sur une carte dans l'ordre. Pour certains sorts et capacités, cela signifie que le regard se fera en dernier. Pour d'autres, vous appliquerez le regard, puis vous effectuerez d'autres actions.

* Le regard apparaît sur certains sorts et capacités avec au moins une cible. Si toutes les cibles sont illégales quand le sort ou la capacité essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous n'appliquerez pas le regard.

Une remarque concernant le piétinement

À partir de *Magic Origines*, le piétinement a un nouveau texte de rappel, inclus ci-dessous. Le fonctionnement du piétinement est cependant inchangé. Le texte de rappel a été modifié pour des raisons de clarté et de longueur.

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.*)

Cycle : « Terrains de douleur ennemis »

Magic Origines contient un cycle de cinq terrains non-base qui peuvent être engagés pour une de leurs deux couleurs ennemies.

Landes de Llanowar

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

* Les blessures qui vous sont infligées font partie de la deuxième capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

* Comme la plupart des terrains, chaque terrain de ce cycle est incolore. Les blessures qui vous sont infligées proviennent d'une source incolore.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abbé de la Forteresse de Keral

{1}{R}

Créature : humain et moine

2/1

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

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

* La carte exilée par la capacité de l'Abbé de la Forteresse de Keral est exilée face visible.

* Vous pouvez jouer cette carte à ce tour-là même si l'Abbé de la Forteresse de Keral n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.

* Jouer la carte exilée par la capacité de l'Abbé de la Forteresse de Keral suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par la capacité de l'Abbé de la Forteresse de Keral uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.

* Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.

Acolyte de la fournaise

{2}{R}

Créature : humain et moine

3/1

Réputation 1 (*Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.*)

À chaque fois que l'Acolyte de la fournaise devient bloqué par une créature, il inflige 2 blessures à cette créature.

* La dernière capacité de l'Acolyte de la fournaise se déclenche une fois pour chaque créature qui le bloque. Chacune de ces créatures subit 2 blessures.

* La dernière capacité de l'Acolyte de la fournaise se déclenche et se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si cela provoque la destruction de chaque créature bloquant l'Acolyte de la fournaise, l'Acolyte de la fournaise reste bloqué et n'inflige ni ne subit de blessures de combat.

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)*

* L'Acte de trahison peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.

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

Alhammarret, grand arbitre

{5}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx

5/5

Vol

Au moment où Alhammarret, grand arbitre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Vous choisissez le nom d'une carte non-terrain révélée de cette manière.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi *(tant que cette créature est sur le champ de bataille)*.

* La deuxième capacité d'Alhammarret survient au moment où Alhammarret arrive sur le champ de bataille.

Personne ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre le moment où une carte est nommée et le moment où la dernière capacité d'Alhammarret commence à fonctionner.

* Vous choisissez un seul nom de carte, pas un nom par adversaire.

* Bien que les sorts du nom choisi ne puissent pas être lancés, les cartes de permanent de ce nom peuvent quand même être mises sur le champ de bataille par un sort ou une capacité.

* Si vos adversaires n'ont pas de cartes non-terrain dans leurs mains, vous ne pouvez pas choisir de nom de carte. La dernière capacité d'Alhammarret n'empêche pas de lancer des sorts dans ce cas.

* Vos adversaires peuvent quand même lancer une carte du nom choisi face cachée si elle a une capacité de mue. Une carte du nom choisi peut aussi être manifestée.

Alpha de Somberwald

{3}{G}

Créature : loup

3/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{1}{G} : La créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. *(Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)*

* La première capacité de l'Alpha de Somberwald donne +1/+1 jusqu'à la fin du tour à chaque créature que vous contrôlez qui devient bloquée. Peu importe combien de créatures de votre adversaire bloquent chacune de vos créatures.

Anéantissement du jour

{2}{U}

Rituel

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. *(Exilez tous les sorts et les capacités sur la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de*

cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

* Terminer le tour de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans l'ordre suivant : 1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut aussi les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. 2) S'il y a des créatures attaquantes ou bloqueuses, elles sont retirées du combat. 3) Les actions basées sur l'état sont vérifiées. Aucun joueur n'obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile. 4) La phase et/ou l'étape en cours se termine. La partie avance directement à l'étape de nettoyage. 5) L'étape de nettoyage a lieu dans son intégralité.

* Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile pendant l'étape de nettoyage. Si c'est le cas, les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts et d'activer des capacités, puis il y aura une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine.

* Même si les autres sorts et capacités qui sont exilés n'ont pas la possibilité de se résoudre, ils ne comptent pas comme ayant été contrecarrés.

* Toute capacité déclenchée « au début de la prochaine étape de fin » n'a pas l'occasion de se déclencher pendant ce tour parce que l'étape de fin est ignorée. Ces capacités se déclencheront au début de l'étape de fin du tour suivant. C'est aussi vrai pour des capacités qui se déclenchent au début d'autres phases ou étapes.

* Si votre main et votre cimetière sont vides au moment où l'Anéantissement du jour commence à se résoudre, vous mélangez quand même votre bibliothèque avant de piocher sept cartes.

Appel de la pleine lune

{1}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+2 et a le piétinement. *(Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)*

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, sacrifiez l'Appel de la pleine lune.

* La dernière capacité de l'Appel de la pleine lune regarde l'ensemble du tour précédent, même si l'Appel de la pleine lune n'était pas sur le champ de bataille pendant une partie ou la totalité de ce tour. Par exemple, si vous avez lancé l'Appel de la pleine lune et un autre sort pendant le même tour, vous devez sacrifier l'Appel de la pleine lune au début de l'entretien du tour suivant.

* Un seul joueur doit avoir lancé au moins deux sorts pendant le tour précédent pour que la dernière capacité de l'Appel de la pleine lune se déclenche. Si plusieurs joueurs lancent chacun un seul sort pendant ce tour, la capacité ne se déclenche pas.

Archange des dîmes

{1}{W}{W}{W}

Créature : ange

3/5

Vol

Tant que l'Archange des dîmes est dégagé, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

Tant que l'Archange des dîmes attaque, les créatures ne peuvent pas bloquer à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

* Si vous contrôlez un Archange des dîmes dégagé, vos adversaires peuvent choisir de ne pas attaquer avec une créature qui doit attaquer si possible. C'est vrai aussi en ce qui concerne un Archange des dîmes attaquant et une créature qui doit bloquer si possible.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, si un joueur contrôle l'Archange des dîmes, les créatures ne peuvent pas attaquer l'équipe de ce joueur ou un planeswalker que ce joueur contrôle à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures qu'il contrôle. Les créatures peuvent attaquer les planeswalkers contrôlés par l'équipier de ce joueur sans devoir payer ce coût.

Archives d'Alhammarret

{5}

Artefact légendaire

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

* Si un effet devait fixer votre total de points de vie à une valeur spécifique qui est supérieure à votre total de points de vie actuel, cet effet vous ferait gagner un nombre de points de vie équivalent à la différence. Les Archives d'Alhammarret doublent alors la quantité de points de vie que cet effet vous ferait gagner. Par exemple, si vous avez 3 points de vie et qu'un effet fait que votre total de points de vie « devient 10 », votre total de points de vie deviendra en fait 17.

* Si au moins deux effets de remplacement devaient s'appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.

* Comme les Archives d'Alhammarret sont légendaires, il est improbable qu'un joueur en contrôle deux. Cependant, si le cas se présente, les points de vie gagnés par ce joueur sont multipliés par quatre. Trois Archives multiplieront le nombre de points de vie gagnés par huit, et ainsi de suite.

* De même, les effets des dernières capacités de plusieurs Archives sont cumulatifs. Si vous en contrôlez deux, vous piochez quatre fois le nombre de cartes, et ainsi de suite.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le contrôleur des Archives d'Alhammarret est le seul joueur affecté. Si l'équipier de ce joueur gagne des points de vie, les Archives d'Alhammarret n'auront aucun effet, même si ce gain de points de vie est appliqué au total de points de vie partagé par l'équipe.

Arrogance tragique

{3}{W}{W}

Rituel

Pour chaque joueur, vous choisissez parmi les permanents que ce joueur contrôle un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker. Puis chaque joueur sacrifie tous les autres permanents non-terrain qu'il contrôle.

* Aucun des permanents choisis n'est la cible de l'Arrogance tragique.

* Si un permanent a plus d'un des types affectés, il peut compter pour n'importe lequel d'entre eux. Par exemple, vous pourriez choisir une créature-artefact comme l'artefact que vous épargnez, une autre créature comme la créature, et une créature-enchantement comme enchantement. De même, vous pourriez choisir une créature-enchantement comme la créature et comme l'enchantement que vous épargnez, même si le joueur contrôle une autre créature et/ou un autre enchantement.

Art pyromantique admirable

{1}{R}{R}

Rituel

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Art pyromantique admirable ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

* Même si la capacité de maîtrise de sort s'applique, l'Art pyromantique admirable peut être ciblé par des sorts ou des capacités qui le contrecarreraient. La partie de leur effet qui contrecarrerait l'Art pyromantique admirable ne fait rien, mais tout autre effet que ces sorts ou ces capacités pourraient avoir a lieu, le cas échéant.

Artificière recluse

{2} {U} {R}

Créature : humain et artificier

2/3

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Quand l'Artificière recluse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

* Comptez le nombre d'artefacts que vous contrôlez quand la capacité déclenchée de l'Artificière recluse se résout pour déterminer combien de blessures elle inflige.

* Si vous êtes le seul joueur qui contrôle une créature quand la deuxième capacité de l'Artificière recluse se déclenche, vous devez choisir une de ces créatures comme cible, mais vous pouvez choisir de ne pas lui infliger de blessures.

Automate gardien

{4}

Créature-artefact : construction

3/3

Quand l'Automate gardien meurt, vous gagnez 3 points de vie.

* Si l'Automate gardien meurt au moment où votre total de points de vie est réduit à 0 ou moins, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée ne se résolve.

Bélier roulant

{3}

Créature-artefact : djagernaut

2/3

Le Bélier roulant attaque à chaque tour si possible.

Le Bélier roulant gagne +2/+0 tant que vous contrôlez un autre artefact.

* Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, le Bélier roulant est engagé ou qu'il est affecté par un sort ou une capacité qui dit qu'il ne peut pas attaquer, alors le Bélier roulant n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, le Bélier roulant n'est pas forcé d'attaquer.

Beuglard des sylves

{4} {G} {G}

Créature : bête

6/5

Quand le Beuglard des sylves arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature verte non-légendaire ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite votre bibliothèque.

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

Bond de l'évolution

{1}{G}

Enchantement

{G}, sacrifiez une créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Aucun joueur ne connaîtra l'ordre des cartes mises au-dessous de votre bibliothèque. En pratique, les cartes devraient être mélangées (bien qu'il ne s'agisse pas de l'action de jeu « mélanger »).

* Si vous ne révélez pas de carte de créature, vous révélez toutes les cartes de votre bibliothèque et vous les remettez ensuite dans votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (C'est en pratique la même chose que mélanger votre bibliothèque, mais ce n'est pas techniquement parlant un mélange.)

Brasier dévastateur

{X}{R}{R}

Éphémère

Le Brasier dévastateur inflige X blessures à une créature ciblée.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Brasier dévastateur inflige aussi X blessures au contrôleur de cette créature.

* Le Brasier dévastateur cible uniquement la créature. Il ne cible pas de joueur, même si la capacité de maîtrise de sort s'applique.

Si la créature devient une cible illégale avant que le Brasier dévastateur essaie de se résoudre, le Brasier dévastateur est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure ne sera infligée à la créature ou à son contrôleur.

Bravache des Anneaux du Mage

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

2/2

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

Le Bravache des Anneaux du Mage attaque à chaque tour si possible.

* Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, le Bravache des Anneaux du Mage est engagé ou qu'il est affecté par un sort ou une capacité qui dit qu'il ne peut pas attaquer, alors le Bravache des Anneaux du Mage n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, le Bravache des Anneaux du Mage n'est pas forcé d'attaquer.

Briseur de volonté

{3}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

2/3

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez, acquérez le contrôle de cette créature tant que vous contrôlez le Briseur de volonté.

* Si le Briseur de volonté quitte le champ de bataille, vous ne le contrôlez plus, et par conséquent son effet de changement de contrôle se termine.

* Si vous perdez le contrôle du Briseur de volonté avant que sa capacité ne se résolve, vous n'acquerez pas le contrôle de la créature.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle du Briseur de volonté, son effet de changement de contrôle se termine. Reprendre le contrôle du Briseur de volonté ne vous fait pas reprendre le contrôle de la créature.

Carapace de nantuko

{2} {B}

Créature : zombie et insecte

2/2

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez sacrifier la Carapace de nantuko pour activer sa propre capacité. Cependant, le seul résultat sera de mettre la Carapace de nantuko au cimetière.

Champ d'étoiles de Nyx

{4} {W}

Enchantement

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

Tant que vous contrôlez au moins cinq enchantements, chaque autre enchantement non-aura que vous contrôlez est une créature en plus de ses autres types et sa force et son endurance de base sont chacune égales à son coût converti de mana.

* Si la première capacité renvoie une carte d'aura sur le champ de bataille, vous choisissez ce que cette aura va enchanter au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si l'aura ne peut rien enchanter légalement, elle reste dans le cimetière.

* Remarquez que si une aura est renvoyée sur le champ de bataille de cette manière, ce que l'aura enchante n'est pas une cible de la capacité du Champ d'étoiles de Nyx, ni une cible de la carte d'aura elle-même. Par exemple, vous pourriez mettre une aura sur le champ de bataille de cette manière, enchantant une créature avec la défense talismanique contrôlée par un adversaire.

* Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.

Chandra, feu de Kaladesh

{1} {R} {R}

Créature légendaire : humain et shaman

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, dégagez Chandra, feu de Kaladesh.

{T} : Chandra, feu de Kaladesh inflige 1 blessure au joueur ciblé. Si Chandra a infligé au moins 3 blessures ce tour-ci, exilez-la, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

Chandra, flamme rugissante

rouge

Planeswalker : Chandra

4

+1 : Chandra, flamme rugissante inflige 2 blessures au joueur ciblé.

-2 : Chandra, flamme rugissante inflige 2 blessures à une créature ciblée.

-7 : Chandra, flamme rugissante inflige 6 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire blessé de cette manière gagne un emblème avec « Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 3 blessures ».

* La capacité activée de Chandra, feu de Kaladesh compte toutes les blessures que Chandra a infligées pendant le tour à tout permanent ou joueur, y compris les blessures de combat.

* La dernière phrase de la capacité activée de Chandra, feu de Kaladesh n'est pas une capacité séparée. La vérification n'a lieu qu'au moment où cette capacité activée se résout. Vous devez activer la capacité pour exiler Chandra et la renvoyer sur le champ de bataille transformée, même si Chandra a déjà infligé au moins 3 blessures pendant le tour.

* L'emblème créé par Chandra, flamme rugissante est incolore. Les blessures qu'il inflige sont de source incolore.

* Seuls les joueurs qui ont subi des blessures de la troisième capacité de Chandra, flamme rugissante gagnent un emblème. Si toutes ces blessures à un joueur sont prévenues, ce joueur ne gagne pas d'emblème. Si certaines de ces blessures sont redirigées sur le contrôleur de Chandra, ce joueur gagne un emblème.

* Chaque joueur qui gagne l'emblème de Chandra est le propriétaire de cet emblème. Dans des parties en multijoueurs, cet emblème reste dans la partie tant que son propriétaire y reste, même si le propriétaire de Chandra quitte la partie.

Cheval ailé de Vryn

{2} {W}

Créature : pégase

2/1

Vol

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

* La capacité affecte chaque sort qui n'est pas un sort de créature, y compris les vôtres.

* La capacité affecte ce que vous payez pour lancer chaque sort non-créature (son coût total), mais elle ne change pas le coût de mana de ce sort ou son coût converti de mana.

* Quand vous déterminez le coût total d'un sort, les effets qui augmentent le coût sont appliqués avant les effets qui réduisent le coût.

Chevalier de l'Orchidée blanche

{W} {W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* La capacité déclenchée du Chevalier de l'Orchidée blanche a une « clause d'intervention 'si' ». Cela signifie que (1) la capacité ne se déclenche pas à moins qu'un de vos adversaires ne contrôle plus de terrains que vous et que (2) la capacité ne fait rien si vous contrôlez au moins autant de terrains que chacun de vos adversaires au moment où elle se résout.

* La plaine que vous cherchez n'est pas obligatoirement de base. Par exemple, vous pourriez mettre une Fonderie sacrée sur le champ de bataille.

Chevalier maudit par le sang

{1} {W} {B}

Créature : vampire et chevalier

3/2

Tant que vous contrôlez un enchantement, le Chevalier maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien de vie. *(Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)*

* Si vous lancez un sort d'aura ciblant une créature contrôlée par un adversaire, vous contrôlez toujours cette aura. Elle compte pour la capacité du Chevalier maudit par le sang.

Clair de lune sacré

{1}{W}

Ephémère

Jusqu'à la fin du tour, si une créature devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exilez-la à la place.

Piochez une carte.

* Après que le Clair de lune sacré s'est résolu, si un jeton de créature devrait être mis sur le champ de bataille, il est mis en exil à la place, puis cesse d'exister. Les jetons de créature ne sont jamais lancés, même si le sort qui les a créés l'a été.

* Le Clair de lune sacré n'affecte aucune créature qui a été lancée, quelle que soit la zone depuis laquelle elle a été lancée et si son coût de mana a été payé ou non.

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

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

* La Claustrophobie peut cibler et enchanter une créature engagée ou déagée.

* La créature enchantée peut toujours être déagée par d'autres manières. La Claustrophobie reste attachée, et la créature continue de ne pas se déager pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Clerc de l'Ordre frontal

{1}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

Quand le Clerc de l'Ordre frontal arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez appelée Clerc de l'Ordre frontal.

* Comptez le nombre de créatures appelées Clerc de l'Ordre frontal que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez. Si le Clerc de l'Ordre frontal avec la capacité qui s'est déclenchée est toujours sur le champ de bataille, il se compte lui-même.

Collet de lianes

{2}{G}

Ephémère

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par les créatures de force inférieure ou égale à 4.

* Vérifiez la force de chaque créature au moment où elle devrait infliger des blessures de combat pour déterminer si ces blessures sont prévenues. La force des créatures n'a aucune importance au moment où le Collet de lianes se résout.

Collet nocturne

{3}{B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce joueur se défausse de deux cartes.

* Si vous ne choisissez pas une carte non-terrain dont le joueur doit se défusser, ce joueur choisit de quelles deux cartes il se défasse.

Conclusion ardente

{1}{R}

Ephémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Conclusion ardente, sacrifiez une créature.

La Conclusion ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer la Conclusion ardente. Vous ne pouvez pas la 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 sacrifiez pour vous empêcher de lancer ce sort.

Conjuration d'ombreflamme

{3}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

* 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.

* 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.

* Le jeton est exilé au début de la prochaine étape de fin quel que soit son contrôleur à ce moment-là.

* Si la capacité se résout pendant une étape de fin de tour, le jeton sera exilé au début de l'étape de fin du prochain tour.

* Si le jeton n'est pas exilé au début de la prochaine étape de fin (par exemple parce que la capacité déclenchée à retardement est contrecarrée), il reste sur le champ de bataille indéfiniment. Il continue d'avoir la célérité.

* Si une autre créature devient une copie ou arrive sur le champ de bataille comme une copie de ce jeton, cette créature n'aura pas la célérité et elle ne sera pas exilée.

Consécration par le sang

{2} {B} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et « Sacrifiez deux autres créatures : Régénérez cette créature. » (*La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.*)

* Si la capacité de régénération est activée avant que les blessures de combat ne soient infligées, les deux créatures que vous sacrifiez n'infligent pas de blessures de combat. Cependant, vous devez régénérer une créature avant qu'elle ne soit détruite, alors si vous attendez que les blessures de combat soient infligées, la créature enchantée pourrait être détruite par ces blessures avant qu'elle n'ait l'occasion de se régénérer.

Construction conjointe

{1}

Créature-artefact : construction

2/1

La Construction conjointe ne peut pas attaquer seule.

* La Construction conjointe peut être uniquement déclarée comme attaquant si une autre créature est déclarée comme attaquant en même temps.

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

* Bien que la Construction conjointe ne puisse pas attaquer seule, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur ou planeswalker. Par exemple, la Construction conjointe peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle.

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

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

Couteau de lancer

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez sacrifier le Couteau de lancer. Si vous faites ainsi, le Couteau de lancer inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

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

* La capacité déclenchée du Couteau de lancer se déclenche avant que les bloqueurs ne soient déclarés. Si vous utilisez la capacité et que vous détruisez la créature ciblée avec des blessures mortelles, elle ne sera pas sur le champ de bataille pour bloquer.

* Le Couteau de lancer est la source des blessures infligées à cause de sa capacité déclenchée. Par exemple, vous pourriez sacrifier le Couteau de lancer pour infliger 2 blessures à une créature avec la protection contre le rouge, même si le Couteau de lancer équipe une créature rouge.

Djinn âmelame

{3}{U}{U}

Créature : djinn

4/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

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

Dwynen, daen de Feuilledor

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/4

Portée

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

À chaque fois que Dwynen, daen de Feuilledor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de d'elfes attaquants que vous contrôlez au moment où la dernière capacité de Dwynen se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.

Élémental sismique

{3}{R}{R}

Créature : élémental

4/4

Quand l'Élémental sismique arrive sur le champ de bataille, les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Aucune créature sans le vol ne pourra bloquer ce tour-là, y compris les créatures qui perdent le vol après la résolution de la capacité de l'Élémental sismique et les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de cette capacité.

Embrasement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

* La créature est la source des blessures, pas l'Embrasement de Chandra. Par exemple, l'Embrasement de Chandra peut faire qu'une créature blanche inflige des blessures à une créature avec la protection contre le rouge.

* Utilisez la force de la créature ciblée au moment où l'Embrasement de Chandra se résout pour déterminer quelle quantité de blessures elle inflige à chaque autre créature et chaque adversaire.

* Si la créature devient une cible illégale avant que l'Embrasement de Chandra n'essaie de se résoudre (par exemple parce qu'un autre joueur la contrôle ou qu'elle a quitté le champ de bataille), l'Embrasement de Chandra est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure ne sera infligée.

Emprise du hiéromancien

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

* La capacité déclenchée accordée à la créature enchantée engage la créature avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

* La créature enchantée est la source de la capacité déclenchée qu'elle acquiert, pas l'Emprise du hiéromancien. Par exemple, si la créature enchantée n'est pas blanche, cette capacité peut cibler une créature avec la protection contre le blanc.

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

* En mille morceaux cible uniquement l'artefact, pas de joueur. Si cet artefact devient une cible illégale avant qu'En mille morceaux essaie de se résoudre, En mille morceaux est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure ne sera infligée.

Enquête pour meurtre

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la créature enchantée meurt, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant sa force.

* Pour déterminer combien de jetons Soldat sont créés, utilisez la force de la créature enchantée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de l'Enquête pour meurtre ou de la créature enchantée (mais pas des deux), l'Enquête pour meurtre enchante un permanent illégal. L'aura sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

Épée de l'animiste

{2}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Équipement {2}

* Équiper Nissa, voyante de Vastebois avec l'Épée de l'animiste ne fournit aucun bonus supplémentaire, mais c'est assez génial. N'oubliez pas de tweeter une photo de cette #EquippedNissa si vous y parvenez.

Esprits bénis

{2} {W}

Créature : esprit

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, mettez un marqueur +1/+1 sur les Esprits bénis.

* La capacité des Esprits bénis se résout avant le sort d'enchantement qui a provoqué son déclenchement.

Éveil de l'animiste

{X} {G}

Rituel

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

* Aucun joueur ne connaîtra l'ordre des cartes mises au-dessous de votre bibliothèque. En pratique, les cartes devraient être mélangées (bien qu'il ne s'agisse pas de l'action de jeu « mélanger »).

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique, vous dégagez uniquement les terrains mis sur le champ de bataille par l'Éveil de l'animiste.

* Si vous avez X cartes ou moins dans votre bibliothèque, vous révélez toutes les cartes de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de terrain parmi elles, engagées, sur le champ de bataille, et mettez le reste des cartes dans votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (C'est en pratique la même chose que mélanger votre bibliothèque, mais ce n'est pas techniquement parlant un mélange.)

Factotum manipulateur de mizzium

{2} {U}

Créature : vedalken et sorcier

1/4

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

Quand le Factotum manipulateur de mizzium arrive sur le champ de bataille, vous pouvez remplacer une cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée par le Factotum manipulateur de mizzium.

* Si changer une cible d'un sort ou d'une capacité pour le Factotum manipulateur de mizzium rend d'autres cibles de ce sort ou de cette capacité illégales, les cibles restent inchangées.

* Si le sort ou la capacité a plusieurs occurrences du mot « cible » ou « ciblé », vous choisissez quelle cible vous remplacez par le Factotum manipulateur de mizzium au moment où la capacité du Factotum manipulateur de mizzium se résout.

* La cible du sort ou de la capacité ne change pas à moins que le Factotum manipulateur de mizzium ne remplisse tous les critères de ciblage. Si un sort ou une capacité a plusieurs cibles, comme Plonger dans le sommeil, vous ne pouvez remplacer qu'une cible par le Factotum manipulateur de mizzium.

* Si un sort ou une capacité a un nombre de cibles variable, vous ne pouvez pas changer le nombre de cibles.

* Si le Factotum manipulateur de mizzium quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité, les cibles restent inchangées.

* La capacité déclenchée du Factotum manipulateur de mizzium peut cibler un sort ou une capacité même si le Factotum manipulateur de mizzium ne serait pas une cible légale pour ce sort ou cette capacité. Cependant, la cible de ce sort ou de cette capacité restera inchangée.

* Si la capacité déclenchée du Factotum manipulateur de mizzium cible un sort ou une capacité sans cible, rien ne se passe.

Fiole de l'alchimiste

{2}

Artefact

Quand la Fiole de l'alchimiste arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T}, Sacrifiez la Fiole de l'alchimiste : La créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

* Activer la dernière capacité de la Fiole de l'alchimiste ciblant une créature qui attaque ou qui bloque déjà n'empêche pas cette créature d'attaquer ou de bloquer. Dans certains cas inhabituels, cela empêche la créature d'attaquer ou de bloquer lors de phases de combat supplémentaires que le tour pourrait comprendre.

Flamboisement céleste

{W} {W}

Éphémère

Le joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

* Le Flamboisement céleste ne cible que le joueur, pas une créature. Par exemple, une créature avec la défense talismanique ou la protection contre le blanc peut être sacrifiée de cette manière.

* Si le joueur sacrifie une créature bloqueuse, toute créature attaquante qu'elle bloque reste bloquée. Sauf si cette créature a le piétinement ou est bloquée par une autre créature, elle n'inflige pas de blessures de combat.

* Les créatures continuent d'être des créatures attaquantes ou bloqueuses pendant l'étape de fin de combat. Il est possible de lancer le Flamboisement céleste pendant le combat, mais après que les blessures de combat ont été infligées (plus spécifiquement, pendant l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat). Seules les créatures attaquantes et bloqueuses qui ont survécu aux blessures de combat peuvent être sacrifiées à ce moment-là.

Furie de Chandra

{4} {R}

Éphémère

La Furie de Chandra inflige 4 blessures au joueur ciblé et 1 blessure à chaque créature que ce joueur contrôle.

* La Furie de Chandra ne cible que le joueur, pas une créature. Par exemple, la Furie de Chandra infligera 1 blessure à une créature avec la défense talismanique.

Gredine à voltigeurs

{2} {U} {U}

Créature : humain et gredin et artificier

2/2

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Vous pouvez engager deux artefacts dégagés que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures-artefacts qui n'ont pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.

* Activer la deuxième capacité de la Gredine à voltigeurs après qu'une créature est devenue bloquée ne la fera pas devenir non-bloquée.

Grille d'Æther de Ghirapur

{2}{R}

Enchantement

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : La Grille d'Æther de Ghirapur inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

* Vous pouvez engager deux artefacts dégagés que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures-artefacts qui n'ont pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Heaume des dieux

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Équipement {1} (*{1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

* Si vous lancez un sort d'aura ciblant un permanent contrôlé par un adversaire, vous contrôlez toujours cette aura.

Héraut du panthéon

{1}{G}

Créature : centaure et shaman

2/2

Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie.

* La première capacité du Héraut du panthéon ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré d'un sort d'enchantement.

*S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort d'enchantement, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

* Le Héraut du panthéon peut réduire les coûts alternatifs comme les coûts de grâce.

Hixus, gardien de prison

{3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

4/4

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

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que Hixus quitte le champ de bataille. (*Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.*)

* La capacité d'Hixus provoque un changement de zone avec une durée. C'est un style de capacité qui n'est pas sans rappeler des cartes plus anciennes telles que le Cercle de l'oubli. Cependant, contrairement au Cercle de l'oubli, les cartes comme Hixus ont une seule capacité qui crée deux effets instantanés : le premier qui exile la créature quand la

capacité se résout, et l'autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après qu'Hixus a quitté le champ de bataille.

* Si Hixus quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, la créature qui vous a infligé des blessures de combat n'est pas exilée.

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

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

* Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après qu'Hixus 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 d'Hixus quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

1/1

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.*)

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

* La dernière capacité de l'Hydre avaleuse de mana se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Hydrofouet

{2}{U}

Éphémère

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

Piochez une carte.

* Vous pouvez lancer l'Hydrofouet même s'il n'y a pas de créatures attaquantes, rien que pour piocher une carte.

Instincts sauvages

{3}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

* Vous devez cibler à la fois une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle pour lancer les Instincts sauvages.

* Si la créature qu'un adversaire contrôle est une cible illégale quand les Instincts sauvages essaient de se résoudre, mais que la créature que vous contrôlez est toujours une cible légale, la créature que vous contrôlez gagnera +2/+2, mais les créatures ne se battront pas. Aucune créature n'infligera ou ne subira de blessures pendant la résolution des Instincts sauvages.

Invocation de Joraga

{4} {G} {G}

Rituel

Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

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

* L'Invocation de Joraga ne force pas de créature spécifique à bloquer une créature attaquante spécifique. Le joueur défenseur choisit quand même comment les créatures qu'il contrôle bloquent.

Jace, prodige de Vryn

{1} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

0/2

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

Jace, télépathe libéré

bleu

Planeswalker : Jace

5

+1: Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à votre prochain tour.

-3 : Vous pouvez lancer, ce tour-ci, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

-9 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, l'adversaire ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière ».

* La capacité activée de Jace, prodige de Vryn vérifie s'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière après que vous vous êtes défaussé d'une carte. Mettre une cinquième carte dans votre cimetière à d'autres moments ne provoquera pas l'exil de Jace, pas plus que l'arrivée de Jace sur le champ de bataille pendant qu'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière.

* Si vous activez la deuxième capacité de Jace, télépathe libéré, vous devez suivre les restrictions de temps correspondant aux types de la carte. Par exemple, si vous ciblez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Vous payez tous les coûts du sort.

* Si vous ne lancez pas la carte ce tour-là, rien ne se passe. Elle reste dans votre cimetière.

* La carte est exilée uniquement si elle est lancée depuis le cimetière et remise dans le cimetière (en se résolvant ou en étant contrecarrée). Si, à tout moment, la carte passe dans une zone cachée (comme votre main ou votre bibliothèque), l'effet perd sa trace. Elle ne sera pas exilée, même si cette carte est mise dans votre cimetière plus tard pendant ce tour.

Jugement expéditif

{1} {W}

Rituel

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer le Jugement expéditif comme s'il avait le flash. (*Vous pouvez le lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Détruisez la créature engagée ciblée.

* Le nombre de cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière n'est important qu'au moment où vous commencez à lancer le Jugement expéditif. Une fois lancé, ce nombre n'a pas d'importance et n'aura aucun effet sur la résolution du Jugement expéditif.

Kothophed, thésauriseur d'âmes

{4} {B} {B}

Créature légendaire : démon

6/6

Vol

À chaque fois qu'un permanent appartenant à un autre joueur est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

* Peu importe qui contrôlait le permanent quand il a été mis dans un cimetière.

* La capacité déclenchée est obligatoire. Vous ne pouvez pas décliner de piocher la carte et de perdre des points de vie, même si vous le souhaitez.

Kytheon, héros d'Akros

{W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/1

À la fin du combat, si Kytheon, héros d'Akros et au moins deux autres créatures ont attaqué pendant ce combat, exilez Kytheon, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

{2} {W} : Kytheon acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Gideon, forgé dans la bataille

blanc

Planeswalker : Gideon

3

+2 : Jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle attaque Gideon, forgé dans la bataille pendant le prochain tour de son contrôleur si possible.

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, une créature ciblée acquiert l'indestructible. Dégagez cette créature.

0 : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, forgé dans la bataille devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

* La première capacité de Kytheon compte les créatures qui ont attaqué mais qui ne sont plus sur le champ de bataille (par exemple parce qu'elles n'ont pas survécu aux blessures de combat infligées). Elle ne compte pas les créatures qui ont été mises sur le champ de bataille, attaquantes, car ces créatures n'ont jamais été déclarées comme attaquantes.

* La première capacité de Gideon force les créatures à l'attaquer si possible. * Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, cette créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur de façon continue depuis le début du tour de ce joueur, elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque par une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, la créature n'est pas forcée d'attaquer.

* Si Gideon ne peut pas être attaqué, par exemple parce qu'il a quitté le champ de bataille avant le prochain combat du contrôleur de la créature, la créature peut vous attaquer ou attaquer un autre planeswalker que vous contrôlez, ou son contrôleur peut choisir qu'elle n'attaque pas du tout.

* Si la créature ciblée par la première capacité de Gideon change de contrôleur avant qu'elle ait l'occasion d'attaquer Gideon, la capacité s'y appliquera pendant le prochain tour de son nouveau contrôleur.

* Si Gideon devient une créature à cause de sa troisième capacité, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Gideon 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.

* La troisième capacité de Gideon le fait devenir une créature avec les types de créature humain et soldat. Il reste un planeswalker avec le type de planeswalker Gideon. (Il garde aussi tous les autres types ou sous-types de cartes qu'il pourrait avoir eus.) Chaque sous-type est en corrélation avec le type de carte approprié : Gideon est un type de planeswalker (pas un type de créature), et humain et soldat sont des types de créature (pas des types de planeswalker).

* Si vous activez la troisième capacité de Gideon et que des blessures ne pouvant pas être prévenues lui sont infligées, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus particulièrement, les blessures sont marquées sur Gideon (comme c'est une créature) et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (comme c'est un planeswalker). Si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. (Tant qu'il a l'indestructible, les blessures marquées n'entraîneront pas sa destruction.)

* Supposons que vous activiez la troisième capacité de Gideon et qu'un adversaire en acquiert ensuite le contrôle avant le combat. Vous pouvez faire que n'importe laquelle de vos créatures attaque Gideon (comme c'est toujours un planeswalker). Puis Gideon peut bloquer (comme c'est une créature). Il peut bloquer n'importe quelle créature attaquante éligible, y compris une qui l'attaque. Pendant le combat, il se comporte comme un planeswalker attaqué et/ou une créature bloqueuse, selon les cas. Par exemple, il inflige des blessures de combat aux créatures qu'il bloque, mais il n'inflige pas de blessures de combat aux créatures non-bloquées qui l'attaquent.

La Grande Aurore

{6}{G}{G}{G}

Rituel

Chaque joueur mélange toutes les cartes de sa main et tous les permanents qu'il possède à sa bibliothèque et pioche ensuite autant de cartes. Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de terrain de sa main. Exilez La Grande Aurore.

* Le nombre de cartes que vous piochez est égal au nombre de permanents sur le champ de bataille que vous mélangez dans votre bibliothèque, plus le nombre de cartes de votre main que vous mélangez dans votre bibliothèque.

* Le propriétaire d'un jeton est le joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille. Les jetons mélangés dans une bibliothèque comptent dans le nombre de cartes piochées, même s'ils cessent d'exister en s'intégrant à la bibliothèque. Quoi que vous utilisiez pour représenter les jetons, vous ne mélangerez pas cet objet physique dans votre bibliothèque.

Si un joueur doit piocher plus de cartes que sa bibliothèque n'en contient, ce joueur perd la partie. Si tous les joueurs perdent la partie de cette manière, la partie se termine par un match nul.

* Au moment où La Grande Aurore se résout, vous choisissez d'abord n'importe quel nombre de cartes de terrain dans votre main à mettre sur le champ de bataille, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les terrains arrivent sur le champ de bataille simultanément.

Lancefléau

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

* La capacité du Lancefléau se résout avant le sort d'enchantement qui a provoqué son déclenchement.

* Si vous êtes le seul joueur qui contrôle une créature quand la capacité du Lancefléau se déclenche, vous devez choisir une de ces créatures comme cible, mais vous pouvez choisir de ne pas lui donner -2/-2.

Lien élémentaire

{2}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

* La créature doit avoir une force supérieure ou égale à 3 au moment où elle arrive sur le champ de bataille sinon la capacité du Lien élémentaire ne se déclenche pas. Les capacités statiques qui augmentent (ou abaissent) la force d'une créature sont prises en compte. Cependant, vous ne pouvez pas faire arriver sur le champ de bataille une créature avec une force inférieure ou égale à 2 et essayer d'augmenter sa force avec un sort, une capacité activée ou une capacité déclenchée.

Liens de suppression

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent non-terrain

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

* Les liens de suppression peuvent enchanter n'importe quel permanent non-terrain, pas uniquement une créature.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.

Liliana, guérisseuse hérétique

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/3

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exilez Liliana, guérisseuse hérétique, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Liliana, nécromancienne provocatrice

noir

Planeswalker : Liliana

3

+2 : Chaque joueur se défait d'une carte.

-X : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature non-légendaire avec un coût converti de mana de X ciblée.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, sous votre contrôle, au début de la prochaine étape de fin ».

* Si plusieurs créatures non-jeton que vous contrôlez meurent, la capacité de Liliana, guérisseuse hérétique se déclenchera autant de fois. Cependant, comme Liliana ne peut être exilée et renvoyée sur le champ de bataille qu'une seule fois, seule la première capacité qui se résout crée un jeton Zombie. Les autres capacités se résoudront, mais ne feront rien.

* Quand la première capacité de Liliana, nécromancienne provocatrice se résout, d'abord, vous choisissez une carte dont vous défausser, puis c'est au tour de chaque autre joueur dans l'ordre du tour de choisir une carte dont se défausser, et ensuite toutes ces cartes sont défaussées en même temps. Personne ne voit les cartes dont les autres joueurs se défaussent avant de décider de quelle carte se défausser.

Lire dans les os

{2} {B}

Rituel

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. *(Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)*

* La perte de points de vie fait partie de l'effet du sort. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si Lire dans les os est contrecarré, vous ne perdez pas de points de vie.

Lunettes du pyromancien

{5}

Artefact légendaire

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel rouge, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

* Le mana produit par les Lunettes du pyromancien peut être dépensé pour n'importe quoi, pas seulement un sort d'éphémère ou de rituel rouge.

* Tout sort d'éphémère ou de rituel rouge pour lequel vous dépensez du mana sera copié, pas seulement un sort qui nécessite des cibles.

* La capacité déclenchée à retardement se déclenche que les Lunettes du pyromancien soient encore sur le champ de bataille ou non.

* Si plus d'un mana rouge produit par les Lunettes du pyromancien est dépensé pour lancer un seul sort d'éphémère ou de rituel rouge, la capacité déclenchée à retardement associée à chaque mana dépensé se déclenchera. Autant de copies seront créées. Peu importe si ce mana rouge a été produit par un seul exemplaire des Lunettes du pyromancien ou plusieurs.

* Si une copie est créée, vous contrôlez la copie. Cette 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, qui dit « Choisissez l'un -- » ou quelque chose de similaire), cette copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.

* Si le sort copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, 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 vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.

* Si la copie dit qu'elle « vous » affecte, elle affecte le contrôleur de la copie, pas le contrôleur du sort d'origine. De même, si une copie dit qu'elle affecte « un adversaire », elle affecte un adversaire du contrôleur de la copie, pas un adversaire du contrôleur du sort d'origine.

Maraudeur à lame sépulcrale

{2} {B}

Créature : humain et guerrier

1/4

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

À chaque fois que le Maraudeur à lame sépulcrale inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* Comptez le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de points de vie sont perdus. Notamment, ceci pourrait inclure toute autre créature que vous possédiez qui est morte au combat, et peut-être même le Maraudeur à lame sépulcrale lui-même.

Maraudeur sacpeau

{2} {B}

Créature : zombie et guerrier

3/1

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

* Quand la capacité se résout, vous pouvez lui sacrifier le Maraudeur sacpeau. Si vous ne contrôlez pas d'autres créatures, vous devez sacrifier le Maraudeur sacpeau.

* Quand la première capacité du Maraudeur sacpeau se résout, d'abord, vous choisissez une créature à sacrifier, puis c'est au tour de chaque autre joueur dans l'ordre du tour de choisir une créature à sacrifier, et ensuite toutes ces créatures sont sacrifiées en même temps.

Marcheur porte-hangars

{X} {X}

Créature-artefact : construction

0/0

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

* La valeur de chaque X dans le coût de mana du Marcheur porte-hangars doit être égale. Par exemple, si X est 2, vous paierez {4} pour lancer le Marcheur porte-hangars et il arrivera sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

* Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur le Marcheur porte-hangars en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins, le nombre de marqueurs +1/+1 sur lui avant qu'il ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer combien de jetons Mécanoptère vous gagnez. Par exemple, s'il y a trois marqueurs +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars et qu'il gagne quatre marqueurs -1/-1, vous gagnerez trois jetons Mécanoptère. C'est parce que la capacité déclenchée du Marcheur porte-hangars vérifie l'existence de la créature juste avant qu'elle ne quitte le champ de bataille, et qu'elle a encore tous ces marqueurs sur elle à ce moment.

Monstruosité braisegueule

{3}{R}{R}

Créature : monstruosité

4/5

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.*)

Si une autre source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige autant de blessures plus 1 à ce permanent ou à ce joueur à la place.

* La dernière capacité de la Monstruosité braisegueule ne fait pas infliger des blessures par la Monstruosité braisegueule ; elle affecte la quantité de blessures infligées par la source rouge initiale.

* Si le joueur ou le permanent qui subit des blessures est également affecté par un effet de prévention des blessures, ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut appliquer cet effet et l'effet de la Monstruosité braisegueule dans l'ordre de son choix. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de la Monstruosité braisegueule ne peut pas s'y appliquer.

* Plusieurs exemplaires de la Monstruosité braisegueule sont cumulatifs. Si vous en contrôlez deux, vous ajoutez 2 aux blessures infligées par une autre source rouge que vous contrôlez. Dans ce cas, vous ajoutez aussi 1 aux blessures infligées par l'une des Monstruosités braisegueule pendant le combat.

Nissa, voyante de Vastebois

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et éclairé

2/2

Quand Nissa, voyante de Vastebois arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, exilez Nissa, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

Nissa, sage animiste

vert

Planeswalker : Nissa

3

+1 : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

-2 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature légendaire 4/4 verte Élémental appelée Ashaya, le Monde éveillé.

-7 : Dégagez jusqu'à six terrains ciblés. Ils deviennent des créatures 6/6 Élémental. Ce sont toujours des terrains.

* Le jeton créé par la deuxième capacité de Nissa, sage animiste est uniquement appelé Ashaya, le Monde éveillé. Il n'est pas appelé Élémental.

* Vous pouvez activer la deuxième capacité de Nissa, sage animiste, même si vous contrôlez déjà une Ashaya, le Monde éveillé. Juste après la création du deuxième jeton, vous en choisissez un pour rester sur le champ de bataille. L'autre sera mis au cimetière et cessera par conséquent d'exister.

* Si un terrain devient une créature mais n'a pas été de façon continue sous le contrôle de son contrôleur depuis le début du tour le plus récent de ce joueur, il ne peut pas attaquer et ses capacités avec {T} dans leur coût (y compris les capacités de mana) ne peuvent pas être activées. En d'autres mots, vérifiez combien de temps le permanent lui-même a été sous votre contrôle, pas combien de temps il a été une créature.

Oblitération infinie

{1} {B} {B}

Rituel

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

* Vous devez nommer une carte de créature qui existe. Par exemple, vous ne pouvez pas nommer Marais, même si vous contrôlez une carte appelée Marais qui a été transformée en créature.

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

Obscure expérimentation

{2} {B}

Éphémère

Régénérez la créature ciblée. Piochez une carte. *(La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)*

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, régénérez aussi chaque autre créature que vous contrôlez.

* Vous piochez une carte au moment où l'Obscure expérimentation se résout, pas au moment où la créature se régénère.

* Que la maîtrise de sort s'applique ou non, l'Obscure expérimentation ne cible qu'une créature. Si cette créature devient une cible illégale avant que l'Obscure expérimentation essaie de se résoudre, l'Obscure expérimentation est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature ne se régénère et vous ne piochez pas de carte.

Orbes de préservation

{5}

Artefact

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

Si une créature devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

* Tant que vous avez la défense talismanique, vos adversaires ne peuvent pas vous cibler avec des sorts qui infligent des blessures ou des capacités qui font que leurs sources infligent des blessures, même s'ils ont l'intention de rediriger les blessures sur un planeswalker que vous contrôlez.

* Les Orbes de préservation ne préviennent pas les blessures infligées par des créatures à un planeswalker que vous contrôlez. Cependant, si une créature contrôlée par un adversaire devait vous infliger des blessures de non-combat, vous pouvez appliquer l'effet des Orbes de préservation pour prévenir 1 de ces blessures avant que votre adversaire ne décide de rediriger ou non ces blessures vers un planeswalker que vous contrôlez.

* Les effets de prévention des blessures de plusieurs Orbes de préservation sont cumulatifs.

Ombres du passé

{1} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature meurt, regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

{4} {B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière.

* Une fois que vous activez légalement la dernière capacité, peu importe le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où elle se résout.

Pacte démoniaque

{2} {B} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —

- Le Pacte démoniaque inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur, et vous gagnez 4 points de vie.
- L'adversaire ciblé se défausse de deux cartes.
- Piochez deux cartes.
- Vous perdez la partie.

* Vous choisissez le mode au moment où la capacité déclenchée va sur la pile. Vous pouvez choisir un mode nécessitant des cibles uniquement s'il y a des cibles légales à disposition.

* Si la capacité est contrecarrée (parce que sa cible devient illégale ou parce qu'un sort ou une capacité la contrecarre), le mode choisi pour cette occurrence de la capacité compte quand même comme étant choisi.

* L'expression « qui n'a pas été choisi » fait uniquement référence à ce Pacte démoniaque spécifique. Si vous en contrôlez un et que vous en lancez un autre, vous pouvez choisir n'importe quel mode pour le deuxième la première fois que sa capacité se déclenche.

* Peu importe qui a choisi un mode particulier. Par exemple, supposons que vous contrôliez le Pacte démoniaque et que vous ayez choisi les deux premiers modes. Si un adversaire acquiert le contrôle du Pacte démoniaque, ce joueur ne peut choisir que le troisième ou le quatrième mode.

* Dans certaines situations très inhabituelles, vous ne pourrez peut-être pas choisir de mode, soit parce que tous les modes ont déjà été choisis, soit parce que les modes restants nécessitent des cibles et qu'il n'y a aucune cible légale disponible. Dans ce cas, la capacité est simplement retirée de la pile sans effet.

* Oui, si le quatrième mode est le seul qui reste, vous devez le choisir. Vous avez bien lu ce qui était écrit en petits caractères en bas du contrat, non ?

Passage des malandrins

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{4}, {T} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Activer la deuxième capacité du Passage des malandrins après qu'une créature est devenue bloquée ne la fera pas devenir non-bloquée.

Pèlerinage de Nissa

{2} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révélez ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

* Si vous ne trouvez qu'une seule forêt, vous la mettez sur le champ de bataille, engagée. Vous ne pouvez pas la mettre dans votre main, même si vous le souhaitez.

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique, et que vous trouvez trois cartes de forêt de base, l'une d'elles sera mise sur le champ de bataille, engagée, et deux autres seront mises dans votre main.

Pensées tourmentées

{2} {B}

Rituel

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

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

* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer les Pensées tourmentées. Vous ne pouvez pas la 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 sacrifiez pour vous empêcher de lancer ce sort.

Perspicacité magmatique

{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Perspicacité magmatique, défausez-vous d'une carte de terrain.

Piochez deux cartes.

* Vous devez vous défausez d'exactly une carte de terrain pour lancer la Perspicacité magmatique. Vous ne pouvez pas la lancer sans vous défausez d'une carte de terrain, et vous ne pouvez pas vous défausez de cartes supplémentaires.

Phalange de Gideon

{5} {W} {W}

Éphémère

Mettez sur le champ de bataille quatre jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique, les quatre jetons Chevalier acquièrent aussi l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Plonger dans le sommeil

{1} {U}

Éphémère

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique et qu'une créature affectée par Plonger dans le sommeil change de contrôleur avant que son ancien contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, Plonger dans le sommeil l'empêchera de se dégager pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

* Plonger dans le sommeil peut cibler des créatures engagées. Si une créature ciblée est déjà engagée quand le sort se résout (et que la capacité de la maîtrise de sort s'applique), cette créature reste engagée et ne se dégagera pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* Si vous choisissez deux cibles et que l'une d'elles est illégale quand Plonger dans le sommeil se résout, cette créature ne devient pas engagée et ne sera pas empêchée de se dégager pendant la prochaine étape de dégagement de

son contrôleur (si la capacité de maîtrise de sort s'applique). Elle ne sera affectée par Plonger dans le sommeil d'aucune façon.

Puissance des masses

{G}

Ephémère

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

* Le bonus est déterminé quand la Puissance des masses se résout. Il ne change pas, même si plus tard le nombre de créatures que vous contrôlez change.

* Si vous ciblez une créature que vous contrôlez avec la Puissance des masses, n'oubliez pas de la compter quand vous déterminez la valeur du bonus.

Réfutation psychique

{1}{U}

Ephémère

Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé qui vous cible.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez copier le sort contrecarré de cette manière. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Le sort d'éphémère ou de rituel ciblé peut avoir d'autres cibles tant que l'une d'elles est vous.

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique, vous créerez une copie du sort d'éphémère ou de rituel uniquement si la Réfutation psychique contrecarre ce sort. Si ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités, vous ne gagnez pas de copie.

* Si la Réfutation psychique crée une copie du sort, vous contrôlez la copie. Cette 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, qui dit « Choisissez l'un -- » ou quelque chose de similaire), cette copie aura le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.

* Si le sort copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, 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.

* Si la copie dit qu'elle « vous » affecte, elle affecte le contrôleur de la copie, pas le contrôleur du sort d'origine. De même, si une copie dit qu'elle affecte « un adversaire », elle affecte un adversaire du contrôleur de la copie, pas un adversaire du contrôleur du sort d'origine.

Rejet calculé

{2}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, regard 2. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique, vous appliquez regard 2 même si le contrôleur du sort paie {3}.

* Dans une situation inhabituelle, vous pouvez lancer le Rejet calculé, ciblant un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez quand il y a une carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière. Dans cette situation, si vous déclinez de payer {3}, le sort est contrecarré et mis dans votre cimetière. La capacité de maîtrise de sort s'applique ensuite et vous appliquez regard 2.

Remède souillé

{2}{B}

Enchantement

Si un adversaire devait gagner des points de vie, ce joueur perd autant de points de vie à la place.

* Si plus d'un effet de remplacement essaie de s'appliquer à un événement de gain de points de vie, le joueur qui gagnerait des points de vie choisit l'ordre dans lequel ils s'appliquent. Par exemple, un joueur qui contrôle les Archives d'Alhammarret et doit gagner 3 points de vie pendant que le Remède souillé est sur le champ de bataille peut choisir de doubler ces 3 points de vie ; il gagne alors 6 points de vie et perd 6 points de vie. Le joueur peut aussi choisir d'appliquer le Remède souillé en premier, transformant le « gagnez 3 points de vie » en « perdez 3 points de vie ». Les Archives d'Alhammarret ne s'appliqueraient alors pas.

* Avoir plus d'un Remède souillé sur le champ de bataille n'a pas d'effet remarquable sur le gain de points de vie. Une fois que l'effet d'un Remède souillé s'applique, il n'y a plus de gain de points de vie auquel les autres peuvent s'appliquer.

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}

Enchantement

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

* La première capacité du Réseau de mécanoptères espions a une « clause d'intervention 'si' ». Cela veut dire que (1) la capacité ne se déclenchera pas à moins que vous ne contrôliez un artefact au moment où votre entretien commence, et que (2) la capacité ne fera rien si vous ne contrôlez pas d'artefact au moment où elle se résout.

* La dernière capacité se déclenchera, au plus, une fois par étape de blessures de combat. Cependant, si au moins une créature-artefact que vous contrôlez a l'initiative et que d'autres ne l'ont pas, ou qu'une créature-artefact que vous contrôlez à la double initiative, la capacité pourrait se déclencher deux fois par combat : une fois lors de chaque étape de blessures de combat.

Révélation de l'artificier

{2}{U}

Éphémère

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

* Si vous contrôlez au moins un artefact, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte, même si vous le souhaitez.

Révélation de Nissa

{5}{G}{G}

Rituel

Regard 5, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous piochez un nombre de cartes égal à sa force et vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

* Si la carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas une carte de créature ou que c'est une carte de créature avec une force de 0 ou moins, vous ne piochez pas de cartes. Sinon, la première carte que vous piochez sera la carte que vous révélez.

Revenant

{4}{B}

Créature : esprit

/

Vol

La force et l'endurance du Revenant sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* La capacité qui définit la force et l'endurance du Revenant fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Revenant est dans votre cimetière, sa capacité le comptera lui-même.

Sacré saut

{1}{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)*

* Donner le vol à une créature après qu'elle a déjà été bloquée ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage. Si vous voulez que le vol affecte ce qui peut bloquer la créature, vous devez lancer le Sacré saut au plus tard pendant l'étape de déclaration des attaquants.

Sanctuaire de Jace

{3}{U}

Enchantement

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* La première capacité du Sanctuaire de Jace ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré d'un sort d'éphémère ou de rituel.

*S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel, appliquez-les avant d'appliquer les réductions de coût.

* Le Sanctuaire de Jace peut réduire les coûts alternatifs comme les coûts de miracle ou de surcharge.

* La capacité de regard du Sanctuaire de Jace se résout avant le sort d'éphémère ou de rituel qui a provoqué son déclenchement.

Scarification infernale

{1}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a « Quand cette créature meurt, piochez une carte ».

* Le joueur qui contrôlait la créature quand elle est morte est celui qui pioche une carte.

Scélérate færie

{U}

Créature : peuple fée et gredin

1/1

Vol (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.*)

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

* La capacité déclenchée de la Scélérate færie vérifie si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie au moment où la nouvelle Scélérate færie arrive sur le champ de bataille. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. La capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si, à ce moment-là, vous ne contrôlez pas une autre créature appelée Scélérate færie, la capacité n'a aucun effet.

* Si plusieurs Scélérates færies arrivent sur le champ de bataille en même temps, toutes leurs capacités déclenchées se déclenchent.

Secours des Anneaux du Mage

{7}

Créature-artefact : golem

7/7

Le Secours des Anneaux du Mage ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{7} : Dégagez le Secours des Anneaux du Mage.

À chaque fois que le Secours des Anneaux du Mage attaque, il inflige 7 blessures à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

* La dernière capacité se déclenche et se résout avant la déclaration des bloqueurs. Si la créature ciblée est détruite par les blessures, elle ne sera pas sur le champ de bataille pour bloquer.

Servant mort-vivant

{3}{B}

Créature : zombie

3/2

Quand le Servant mort-vivant arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature

2/2 noire Zombie pour chaque carte appelée Servant mort-vivant dans votre cimetière.

* Comptez le nombre de Servants mort-vivants dans votre cimetière au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de jetons mettre sur le champ de bataille. Si le Servant mort-vivant meurt en réponse à sa propre capacité déclenchée et qu'il est dans votre cimetière au moment où cette capacité se résout, il compte dans le nombre de zombies que vous gagnez.

Shamane de la meute

{1}{B}{G}

Créature : elfe et shamane

3/2

Quand la Shamane de la meute arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre d'elfes que vous contrôlez.

* Comptez le nombre d'elfes que vous contrôlez au moment où la capacité de la Shamane de la meute se résout, y compris la Shamane de la meute si elle est encore sur le champ de bataille, pour déterminer combien de points de vie sont perdus.

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

* La capacité déclenchée se résout avant le sort d'enchantement qui a provoqué son déclenchement.

* Quand vous lancez un sort d'aura, vous devez lui choisir une cible avant que cette capacité ne mette un jeton Ange sur le champ de bataille. En d'autres mots, vous ne pouvez pas lancer un sort d'aura avec l'intention d'enchanter l'ange qui sera créé par la capacité.

* Lancer le Sigille du trône vacant ne déclenche pas sa propre capacité. Il doit être sur le champ de bataille pour que sa capacité fonctionne.

Sigille de valeur

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature que vous contrôlez.

Équipement {1} ({1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

* Comptez le nombre de créatures autres que la créature équipée que vous contrôlez au moment où la capacité du Sigille de valeur se résout pour déterminer la valeur du bonus. Une fois que la capacité se résout, le bonus ne changera pas même si le nombre de créatures que vous contrôlez change.

* Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité du Sigille de valeur ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

Skaab possédé

{3}{U}{B}

Créature : zombie

3/2

Quand le Skaab possédé arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère, de rituel ou de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Si le Skaab possédé devait mourir, exilez-le à la place.

* La dernière capacité du Skaab possédé s'applique quoi qu'il ait provoqué sa mort (blessures mortelles, sacrifice, suffisamment de marqueurs -1/-1, et ainsi de suite). Le Skaab possédé ne va pas au cimetière. Il est mis en exil depuis le champ de bataille. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature meurt ne se déclencheront pas.

Soif de sang infectieuse

{1}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1, a la célérité et attaque à chaque tour si possible.

Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Soif de sang infectieuse, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, la créature enchantée est engagée ou qu'elle est affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, alors cette créature n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque par une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, la créature n'est pas forcée d'attaquer.

Talent du télépathe

{2} {U} {U}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel révélées à la place d'une.

* Si la capacité de maîtrise de sort s'applique, vous lancerez les deux cartes dans l'ordre. Celle que vous lancerez en dernier sera celle qui se résoudra en premier.

* Vous lancez les cartes d'éphémère et/ou de rituel depuis la bibliothèque de votre adversaire au moment où le Talent du télépathe se résout. Ignorez les restrictions de temps basées sur le type de la carte. D'autres restrictions de temps, comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat », doivent être suivies.

* Les cartes sont mises dans le cimetière de leur propriétaire après leur résolution, pas dans le vôtre.

* Si vous ne pouvez pas lancer de carte d'éphémère ou de rituel (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible) ou si vous choisissez de ne pas en lancer une, le Talent du télépathe finit de se résoudre. Les cartes révélées que vous n'avez pas lancées seront mises dans le cimetière de ce joueur.

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

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

Terreur des abîmes

{4} {U} {U}

Créature : grand serpent

6/6

La Terreur des abîmes ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins sept cartes dans votre cimetière.

* La capacité de la Terreur des abîmes ne vérifie qu'au moment où les attaquants sont déclarés. Une fois que la Terreur des abîmes attaque légalement, réduire le nombre de cartes dans votre cimetière ne fait pas qu'elle cesse d'attaquer.

Titan d'Érébos

{1} {B} {B} {B}

Créature : géant

5/5

Tant que vos adversaires ne contrôlent pas de créature, le Titan d'Érébos a l'indestructible. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.*)

À chaque fois qu'une carte de créature quitte le cimetière d'un adversaire, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, renvoyez le Titan d'Érébos depuis votre cimetière dans votre main.

* Les blessures infligées à une créature avec l'indestructible restent marquées sur cette créature. Si le Titan d'Érébos a des blessures mortelles marquées sur lui et qu'il perd l'indestructible (par exemple parce que votre adversaire ne contrôlait pas de créature, puis qu'il a acquis le contrôle d'une créature), le Titan d'Érébos est détruit.

* La dernière capacité se déclenche uniquement si le Titan d'Érébos est dans votre cimetière.

* Dans une partie en multijoueurs, la dernière capacité ne se déclenche pas quand un joueur avec une carte de créature dans son cimetière quitte la partie.

Tombe de l'ange

{3}

Artefact

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que la Tombe de l'ange devienne une créature-artefact 3/3 blanche Ange avec le vol jusqu'à la fin du tour.

* Si la Tombe de l'ange est déjà une créature quand une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, sa capacité remplacera tout effet qui établit sa force et son endurance de base à des valeurs spécifiques, mais d'autres modifications de sa force et de son endurance (comme celles créées par la Croissance titanesque) s'appliqueront encore.

* Les effets qui établissent la force et l'endurance de base de la Tombe de l'ange à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la Tombe de l'ange est devenue une créature remplacent l'effet de la Tombe de l'ange. Par exemple, si un effet fait qu'une Tombe de l'ange 3/3 devient 0/1, elle reste 0/1 jusqu'à ce qu'un autre effet (par exemple le déclenchement de la capacité de la Tombe de l'ange une deuxième fois, ou un ciblage par une Croissance titanesque) modifie ces valeurs.

Toucher de digitale lunaire

{B}

Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur perd 2 points de vie. *(Le nombre de blessures qu'inflige une créature avec le contact mortel à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)*

* Le contrôleur de la créature blessée par la créature ciblée est celui qui perd 2 points de vie, pas le contrôleur de la créature ciblée.

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 les 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 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 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 de la Transformation en grenouille, elle garde 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.

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, l'adversaire ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Si ce sont deux cartes non-terrain qui partagent une couleur, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

* Incolore n'est pas une couleur, alors mettre deux cartes incolores dans un cimetière ne répétera pas le processus.

* Le processus continuera de se répéter tant que les deux cartes partagent une couleur et qu'aucune d'elle n'est une carte de terrain.

Vague de déplacement

{X}{U}{U}

Rituel

Renvoyez tous les permanents non-terrain ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à X dans les mains de leurs propriétaires.

* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, ce X est 0.

* Un jeton a un coût converti de mana de 0 à moins qu'il ne soit une copie d'autre chose, auquel cas il a le coût de mana de ce qu'il copie.

Vainqueur charismatique

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

3/2

Quand le Vainqueur charismatique arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature de force inférieure ou égale à 2 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.)*

* Une fois que la capacité du Vainqueur charismatique se résout et que vous acquérez le contrôle d'une créature, augmenter sa force à plus de 2 ne vous en fait pas perdre le contrôle. De même, peu importe si le Vainqueur charismatique quitte le champ de bataille ou si vous perdez le contrôle du Vainqueur charismatique. Vous gardez le contrôle de la créature qui était la cible de la capacité jusqu'à la fin du tour.

* La capacité du Vainqueur charismatique peut cibler une créature qui est déjà dégagée. Vous en acquérez quand même le contrôle et elle acquiert la célérité.

Valeur chevaleresque

{4}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

* Vous devez cibler une créature pour lancer la Valeur chevaleresque. Si cette créature est une cible illégale quand la Valeur chevaleresque essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et elle n'arrivera pas sur le champ de bataille. Vous ne gagnerez pas de jeton Chevalier.

Vengeance de Gaia

{5} {G} {G}

Créature : élémental

8/5

La Vengeance de Gaia ne peut pas être contrecarrée.

Célérité

La Vengeance de Gaia ne peut pas être la cible de sorts non-verts ou de capacités de sources non-vertes.

* La première capacité de la Vengeance de Gaia fonctionne uniquement tant que c'est un sort sur la pile. La dernière capacité de la Vengeance de Gaia fonctionne uniquement tant qu'elle est sur le champ de bataille.

* Un sort de Vengeance de Gaia peut être ciblé par des sorts et des capacités qui la contrecarreraient. La partie de leur effet qui contrecarrerait la Vengeance de Gaia ne fait rien, mais tout autre effet que ces sorts ou ces capacités pourraient avoir a lieu, le cas échéant.

* La dernière capacité de la Vengeance de Gaia s'applique à tous les sorts non-verts et les capacités de sources non-vertes, y compris ceux que vous contrôlez. Par exemple, vous ne pouvez pas la cibler avec la capacité d'équipement d'un équipement que vous contrôlez (sauf si cet équipement est vert pour une raison quelconque).

* Si un sort a au moins une couleur, et qu'une de ces couleurs est le vert, ce sort peut cibler la Vengeance de Gaia.

Vidimage séparatiste

{3} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand le Vidimage séparatiste arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

* La capacité du Vidimage séparatiste peut le cibler lui-même.

Volée aérienne

{G}

Éphémère

La Volée aérienne inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois créatures avec le vol ciblées.

* Vous décidez du nombre de cibles de la Volée aérienne et de la répartition des blessures au moment où vous lancez le sort. Chacune des cibles doit recevoir au moins 1 blessure.

* Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales avant que la Volée aérienne essaie de se résoudre, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles deviennent illégales, la Volée aérienne est contrecarrée.

Zendikar incarné

{2}{R}{G}

Créature : élémental

*4

La force de Zendikar incarné est égale au nombre de terrains que vous contrôlez.

* La capacité qui définit la force de Zendikar incarné fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. La force de Zendikar incarné change avec le nombre de terrains que vous contrôlez.

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