

Notes de publication *Theros par-delà la mort*

Compilées par Eli Shiffryn, avec des contributions de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le 22 novembre 2019

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 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

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 *Theros par-delà la mort* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 24 janvier 2020. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les guildes de Ravnica*, *L'allégeance de Ravnica*, *La Guerre des Planeswalkers*, *Édition de base 2020*, *Le Trône d'Eldraine* et *Theros par-delà la mort*.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle capacité mot-clé : échappée

L'histoire de *Theros par-delà la mort* suit la Planeswalker Elspeth dans son combat pour échapper à la dure finalité du Monde souterrain, mais elle n'en part pas seule. Vos cartes avec le nouveau mot-clé échappée peuvent également briser les chaînes qui les retiennent dans la tombe afin de vous aider.

Batailleur du Monde souterrain

{2} {B}

Créature : cauchemar et cheval

3/3

Le Batailleur du Monde souterrain ne peut pas bloquer.

Échappée — {4} {B}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

Le Batailleur du Monde souterrain s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Les règles officielles de l'échappée sont les suivantes :

702.137. Échappée

702.137a L'échappée est une capacité statique qui fonctionne pendant que la carte avec l'échappée est dans le cimetière d'un joueur. « Échappée [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana. » Lancer un sort en utilisant sa capacité d'échappée suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.137b Un sort ou un permanent s'est « échappé » si ce sort ou le sort qui est devenu ce permanent au moment où il s'est résolu a été lancé depuis le cimetière avec une capacité d'échappée.

702.137c Une capacité qui indique « [Ce permanent] s'échappe avec... » signifie « Si ce permanent s'est échappé, il arrive sur le champ de bataille avec... ». Cette capacité peut avoir une capacité déclenchée liée à elle qui se déclenche « Quand il arrive sur le champ de bataille de cette manière » (voir règle 603.11). Une telle capacité déclenchée se déclenche quand ce permanent arrive sur le champ de bataille après avoir appliqué son effet de remplacement, même si cet effet de remplacement n'a pas eu d'effet.

- Les permissions de l'échappée ne changent pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Peut-être s'échappera-t-il à nouveau — la sécurité du Monde souterrain n'est plus ce qu'elle était.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer un autre coût alternatif ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Retour de mécanique : dévotion

Elspeth a peut-être choisi de défier les dieux de Theros, mais vous pouvez choisir de leur montrer votre dévotion et récolter leurs récompenses. « Dévotion » est un terme de règle qui compte les symboles de mana colorés dans le coût de mana des permanents que vous contrôlez pour déterminer l'ampleur de leurs effets.

Traîner dans le Monde souterrain

{2} {B} {B}

Éphémère

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au noir. *(Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)*

Détruisez la créature ciblée.

- Les symboles de mana incolores et génériques ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
- Si une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.

Cycle de cartes : les dieux de Theros

Le panthéon de Theros est puissant, et la simple présence de ses habitants aura un impact sur le jeu. Mais si vous témoignez suffisamment votre dévotion aux dieux de Theros, ils se battront plus activement à vos côtés.

Héliode, Souverain du soleil

{2} {W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq,

Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée ou un enchantement ciblé que vous contrôlez.

{1} {W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La capacité modificatrice de type qui peut faire qu'un dieu ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion à sa couleur. C'est toujours un sort de créature pendant qu'il est sur la pile.
- Au moment où un dieu arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur détermine si les effets de remplacement qui affectent une créature qui arrive sur le champ de bataille s'appliquent à ce dieu. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que le dieu ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
- Quand un dieu arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à sa couleur (y compris les symboles de mana dans le coût de mana du dieu lui-même) déterminera si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille.
- Si un dieu cesse d'être une créature, il perd le type créature et le type de créature dieu. Il continue d'être un enchantement légendaire.
- Les capacités des dieux fonctionnent tant qu'ils sont sur le champ de bataille, qu'ils soient des créatures ou non.
- Si un dieu attaque ou bloque et cesse d'être une créature, il est retiré du combat. Il ne revient pas au combat s'il redevient une créature plus tard pendant ce combat.
- Les marqueurs mis sur un dieu restent sur lui quand il n'est pas une créature, même s'ils n'ont aucun effet.
- Si un effet fait qu'un dieu perd toutes ses capacités, sa capacité qui le fait cesser d'être une créature s'applique toujours le cas échéant.

Retour de mot de capacité : constellation

Les peuples de Theros vénèrent toujours le ciel étoilé de Nyx et ses constellations scintillantes représentant les dieux. Constellation est un mot de capacité qui attire l'attention sur les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Licorne captivante

{4} {W}

Créature : licorne

4/4

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Une capacité de constellation se déclenche à chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pour n'importe quelle raison. Les enchantements qui ont d'autres types de carte, comme les créatures-enchantements, provoquent aussi le déclenchement des capacités de constellation.
- Un sort d'aura qui a une cible illégale quand il essaie de se résoudre ne se résout pas et il est mis à la place dans le cimetière de son propriétaire. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, donc les capacités de constellation ne se déclenchent pas.

Retour de mécanique : saga

Le plan de Theros recèle des mythes et légendes de héros intrépides, de monstres féroces et de dieux imposants. L'extension *Theros par-delà la mort* contient dix de ces histoires sous la forme de cartes de saga. Vous y reconnaîtrez peut-être quelques-uns des événements passés de l'histoire de *Magic*.

Kiora vainc la déesse de la Mer

{5}{U}{U}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken avec la défense talismanique.

II — Engagez tous les permanents non-terrain qu'un adversaire ciblé contrôle. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

III — Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Dégagez-le.

- Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, son contrôleur met un marqueur « sagesse » sur elle. Au moment où votre première phase principale commence (immédiatement après votre étape de pioche), vous mettez un autre marqueur « sagesse » sur chaque saga que vous contrôlez. Mettre un marqueur « sagesse » sur une saga d'une de ces manières n'utilise pas la pile.
- Chaque symbole à gauche de l'encadré de texte d'une saga représente une capacité de chapitre. Une capacité de chapitre est une capacité déclenchée qui se déclenche quand un marqueur « sagesse » qui est mis sur une saga fait que le nombre de marqueurs « sagesse » sur la saga devient supérieur ou égal au numéro du chapitre de la capacité. Les capacités de chapitre sont mises sur la pile et il est possible d'y répondre.
- Une capacité de chapitre ne se déclenche pas si un marqueur « sagesse » est mis sur une saga qui avait déjà un nombre de marqueurs « sagesse » supérieur ou égal au numéro de ce chapitre. Par exemple, le troisième marqueur « sagesse » mis sur une saga déclenche la capacité du chapitre III, mais celles des chapitres I et II ne se déclenchent pas à nouveau.
- Une fois qu'une capacité de chapitre s'est déclenchée, la capacité sur la pile n'est pas affectée par le fait que la saga gagne ou perde des marqueurs, ou qu'elle quitte le champ de bataille.
- Si plusieurs capacités de chapitre se déclenchent en même temps, leur contrôleur les place sur la pile dans l'ordre de son choix. Si l'une d'elles requiert des cibles, ces cibles sont choisies au moment où les capacités sont mises sur la pile, avant que l'une d'entre elles ne se résolve.
- Retirer des marqueurs « sagesse » ne provoque pas le déclenchement de la capacité d'un chapitre précédent. Si des marqueurs « sagesse » sont retirés d'une saga, les capacités de chapitre appropriées se déclenchent à nouveau quand la saga reçoit des marqueurs « sagesse ».
- Une fois que le nombre de marqueurs « sagesse » sur une saga est supérieur ou égal au plus grand numéro de ses capacités de chapitre, le contrôleur de la saga la sacrifie dès que la capacité de chapitre a quitté la pile, probablement parce qu'elle s'est résolue ou a été contrecarrée. Cette action basée sur l'état n'utilise pas la pile.

Thème de l'extension : lancer des sorts pendant le tour de l'adversaire

Plusieurs cartes de l'extension *Theros par-delà la mort* vous incite à réfléchir et à lancer des sorts pendant le tour de votre adversaire, en vous récompensant la première fois que vous le faites.

Escroc de l'arène

{3} {R}

Créature : humain et shaman

3/3

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de l'arène.

- Une capacité qui se déclenche quand vous lancez un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Cette capacité se déclenche uniquement pour le tout premier sort lancé pendant le tour d'un adversaire, pas le premier sort une fois que la carte est sur le champ de bataille. Si vous lancez un sort avant qu'il ne soit sur le champ de bataille (y compris si vous lancez cette carte d'une manière quelconque pendant le tour d'un adversaire), la capacité ne se déclenche pas.
- Si vous avez plus d'un adversaire, cette capacité peut se déclencher une fois pendant le tour de chaque adversaire.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, cette capacité ne se déclenche pas plus d'une seule fois pendant le tour de chaque équipe adverse.

Thème de l'extension : créatures héroïques

Elspeth est loin d'être la seule héroïne sur Theros ! Certaines créatures sont bien plus héroïques que d'autres, et quand vous les ciblez, elles donnent un bonus d'attaque à vos créatures.

Héros de la bande

{1} {W}

Créature : chat et soldat

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros de la bande, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité qui se déclenche quand vous lancez un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois cette créature, cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Cette capacité ne se déclenche pas si vous copiez un sort qui la cible, ou si les cibles d'un sort sont modifiées pour la cibler.
- Cet effet affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Acolyte de l'affliction

{2} {B} {G}

Créature : humain et clerc

2/3

Quand l'Acolyte de l'affliction arrive sur le champ de bataille, mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis vous pouvez renvoyer une carte de permanent depuis votre cimetière dans votre main.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- La carte que vous renvoyez avec le capacité de l'Acolyte de l'affliction peut être une carte que vous venez de mettre dans votre cimetière avec sa capacité. C'est dû au fait que la capacité ne cible pas la carte que vous renvoyez.

Affres du remords

{1} {B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain ou une carte de son cimetière. Exilez cette carte. Vous perdez 1 point de vie.

- Si vous choisissez une carte de son cimetière, cela peut être une carte de terrain.
- Vous devez choisir une carte à exiler si possible. S'il n'y a pas de carte non-terrain dans la main de l'adversaire, vous devez exiler une carte de son cimetière, et inversement.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez une carte et celui où elle est exilée.
- S'il n'y a pas de cartes non-terrain dans sa main et pas de cartes dans son cimetière, vous perdez simplement 1 point de vie.

Ailes d'Hubris

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée a le vol.

Sacrifiez les Ailes d'Hubris : La créature équipée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

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

- Si les Ailes d'Hubris deviennent attachées à une créature que vous ne contrôlez pas, vous pouvez activer la capacité pour faire que cette créature soit imblocable, mais vous ne pourrez pas sacrifier la créature au début de la prochaine étape de fin.
 - Si vous acquérez le contrôle d'une créature « jusqu'à la fin du tour », vous la contrôlez pendant votre étape de fin. Si vous utilisez les Ailes d'Hubris pour faire voler cette créature trop près du soleil, vous la sacrifierez.
-

Alirios, en extase

{2} {U}

Créature légendaire : humain

2/3

Alirios, en extase arrive sur le champ de bataille engagé.

Alirios ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement si vous contrôlez un reflet.

Quand Alirios arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/2 bleue Reflet.

- Les sorts et les capacités peuvent dégager Alirios, même s'il ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
- Une fois que vous ne contrôlez plus de reflet, Alirios ne devient pas immédiatement dégagé. Il sera dégagé pendant votre prochaine étape de dégagement.

Anax, endurci dans les Forges

{1} {R} {R}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

*3

La force d'Anax est égale à votre dévotion au rouge.

(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)

À chaque fois qu'Anax ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer ». Si la force de la créature était supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons à la place.

- La capacité qui définit la force d'Anax fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Si Anax meurt en même temps qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez, sa capacité se déclenche pour chacun d'eux.
- Pour déterminer si vous créez deux jetons, vérifiez la force de la créature qui est morte immédiatement avant qu'elle meure.
- Si vous créez un jeton qui est une copie d'Anax, sa dernière capacité se déclenche quand il meurt.

Ancien aux fleurs de Nyx

{4} {G} {G} {G}

Créature-enchantement : élémental

5/5

Piétinement

Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit trois fois autant de ce mana à la place.

- Vous « engagez un permanent pour du mana » uniquement si vous activez une capacité activée de ce permanent qui inclut le symbole {T} dans son coût et qui produit du mana en tant que partie de son effet.
- Si une capacité se déclenche « à chaque fois que vous engagez » quelque chose pour du mana et qu'elle produit du mana, cette capacité de mana déclenchée n'est pas affectée par l'Ancien aux fleurs de Nyx.

- L'Ancien aux fleurs de Nyx ne produit pas de mana lui-même. En fait, il fait produire plus de mana aux permanents que vous engagez pour du mana. Si la capacité de mana de ce permanent pose des restrictions ou des limites au mana qu'il produit, elles s'appliqueront à tout le mana qu'il produit de cette manière.
- Les effets de plusieurs Anciens aux fleurs de Nyx sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez deux Anciens aux fleurs de Nyx sur le champ de bataille, vous obtiendrez neuf fois la quantité et le type de mana.

Apathie effroyable

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{2} {W} : Exilez la créature enchantée.

- La créature qui est exilée est la créature que l'Apathie effroyable enchantait au moment où sa dernière capacité se résout.
- Si l'Apathie effroyable quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, le permanent qui est exilé est celui que l'Apathie effroyable enchantait avant de quitter le champ de bataille, même si ce permanent n'est plus une créature.

Aphémie, la Cacophonie

{1} {B}

Créature-enchantement légendaire : harpie

2/1

Vol

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une carte d'enchantement de votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Aphémie, vous ne pouvez pas exiler plus d'une carte d'enchantement pour obtenir plus d'un jeton Zombie.
- Vous choisissez si vous exilez une carte d'enchantement et laquelle exiler pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Aphémie. Si Aphémie meurt en réponse à sa propre capacité déclenchée, elle peut être la carte que vous exilez.

Aracnir à la toile de chaînes

{G}

Créature : araignée

1/2

Portée

Quand l'Aracnir à la toile de chaînes arrive sur le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

Échappée — {3} {G} {G}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

L'Aracnir à la toile de chaînes s'échappe avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si l'Aracnir à la toile de chaînes quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures elle inflige.

Arasta de la Toile sans fin

{2} {G} {G}

Créature-enchantement légendaire : araignée

3/5

Portée

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Archonte des étoiles descendantes

{4} {W} {W}

Créature : archonte

4/4

Vol

Quand l'Archonte des étoiles descendantes meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.

Archonte de la grâce solaire

{2} {W} {W}

Créature : archonte

3/4

Vol, lien de vie

Les créatures Pégase que vous contrôlez ont le lien de vie.

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Pégase avec le vol.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

Ascension furieuse

{2} {R}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à ce que vous exiliez une autre carte avec l'Ascension furieuse.

- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre étape de fin commence, la capacité de l'Ascension furieuse ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas une au moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement la même créature les deux fois.
- La capacité de l'Ascension furieuse vous fait exiler une seule carte, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez après la première.
- L'effet de l'Ascension furieuse ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Si l'Ascension furieuse quitte le champ de bataille avant que vous ne lanciez la carte exilée le plus récemment, vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Ascension vers la gloire

{3} {W} {B}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
- Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'aura ciblée depuis votre cimetière.

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
 - Comme les modes sont effectués successivement, une aura renvoyée sur le champ de bataille avec l'Ascension vers la gloire peut enchanter une créature renvoyée sur le champ de bataille avec l'Ascension vers la gloire.
-

Ashiok, muse des cauchemars
{3} {U} {B}
Planeswalker légendaire : Ashiok

5

+1 : Créez un jeton de créature 2/3 bleue et noire
Cauchemar avec « À chaque fois que cette créature
attaque ou bloque, chaque adversaire exile les deux
cartes du dessus de sa bibliothèque. »
-3 : Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la
main de son propriétaire, puis ce joueur exile une carte
de sa main.
-7 : Vous pouvez lancer jusqu'à trois cartes face visible
que vos adversaires possèdent depuis l'exil sans payer
leur coût de mana.

- Un effet qui exile une carte l'exile face visible à moins que cet effet n'indique le contraire.
- La carte exilée pendant la résolution de la deuxième capacité d'Ashiok peut être celle qui a été renvoyée dans la main de son propriétaire.
- Si la deuxième capacité d'Ashiok renvoie un jeton dans la main de son propriétaire, ce joueur ne peut pas exiler ce jeton de sa main. Il doit exiler une carte de sa main si possible.
- Vous pouvez lancer n'importe quelles cartes face visible que vos adversaires possèdent depuis l'exil pendant la résolution de la dernière capacité d'Ashiok, pas seulement celles exilées par la deuxième capacité d'Ashiok ou par des jetons Cauchemar d'Ashiok.
- Si vous souhaitez lancer des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de la dernière capacité d'Ashiok. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux du Frisson de probabilité, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort et/ou permanent que vous contrôliez grâce à la dernière capacité d'Ashiok est exilé.

Ashiok, sculpteur de terreurs (*carte de deck de
planeswalker*)

{4} {U} {B}
Planeswalker légendaire : Ashiok

4

+2 : Piochez une carte. Chaque joueur met les deux
cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
-5 : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle,
une carte de créature ciblée depuis un cimetière.
-11 : Acquérez le contrôle de toutes les créatures que
l'adversaire ciblé contrôle.

- L'effet de la dernière capacité d'Ashiok dure indéfiniment. Il n'expire pas à la fin du tour ou si Ashiok quitte le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, les permanents que vous contrôliez grâce à la deuxième capacité d'Ashiok sont exilés, et l'effet de contrôle de la dernière capacité d'Ashiok se termine.

Aspect de la lamproie

{3} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand l'Aspect de la lamproie arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé se défausse de deux cartes.

La créature enchantée a le lien de vie.

- Si la créature que l'Aspect de la lamproie devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort dans sa totalité ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.
- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

Aspect de la manticoie

{2} {R}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Quand l'Aspect de la manticoie arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

La créature enchantée gagne +2/+0.

- Si l'Aspect de la manticoie quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la dernière créature qu'il a enchantée avant de quitter le champ de bataille acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Aspirant de sang

{1} {R}

Créature : satyre et berserker

1/1

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Aspirant de sang.

{1} {R}, {T}, sacrifiez une créature ou un enchantement :

L'Aspirant de sang inflige 1 blessure à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- La première capacité de l'Aspirant de sang est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de sacrifier des permanents, comme sa deuxième capacité.
- Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la première capacité de l'Aspirant de sang se résout avant ce sort ou cette capacité.

- L'Aspirant de sang peut être sacrifié pour payer le coût de sa propre dernière capacité.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Aspirant de sang essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. La créature peut bloquer normalement. Si la cible est légale mais ne subit pas de blessures (probablement à cause d'un effet de prévention), elle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Athréos, voilé d'un linceul (*carte promotionnelle Buy-a-Box*)

{4}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

4/7

Indestructible

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

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur

« pièce » sur une autre créature ciblée.

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur

« pièce » sur elle meurt ou est mise en exil, renvoyez

cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Votre dévotion au blanc et au noir est le nombre de symboles de mana blancs, noirs ou les deux parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Si un effet compte votre dévotion à deux couleurs, un symbole hybride de ces deux couleurs n'est compté qu'une seule fois.
- Si un jeton avec un marqueur « pièce » sur lui meurt ou est exilé, la dernière capacité d'Athréos se déclenche, mais ne le renvoie pas sur le champ de bataille.
- La créature est renvoyée sur le champ de bataille sans marqueur « pièce » sur elle.
- Si un effet exile une créature avec un marqueur « pièce » sur elle et la renvoie immédiatement sur le champ de bataille, la dernière capacité d'Athréos se déclenche, mais elle n'a aucun effet. Si un effet exile une créature avec un marqueur « pièce » sur elle et devait la renvoyer plus tard sur le champ de bataille, la dernière capacité d'Athréos renvoie cette carte sur le champ de bataille et elle ne sera pas renvoyée plus tard.
- Si une créature avec un marqueur « pièce » sur elle est mise dans un cimetière ou exilée mais quitte cette zone avant la résolution de la dernière capacité d'Athréos, cette carte reste dans sa nouvelle zone, et ce même si cette zone est également un cimetière ou l'exil. Vous ne la renvoyez pas sur le champ de bataille.
- Si Athréos et une créature avec un marqueur « pièce » sur elle sont tous deux mis dans des cimetières et/ou exilés au même moment, l'autre créature est renvoyée sur le champ de bataille.
- Si Athréos gagne un marqueur « pièce » sur lui-même d'une manière quelconque, sa dernière capacité le renvoie quand il meurt ou qu'il est exilé.
- Si Athréos quitte le champ de bataille, les créatures ayant des marqueurs « pièce » sur elles les gardent. Les marqueurs n'ont aucune signification ni aucun effet à moins qu'un autre Athréos ne soit sur le champ de bataille plus tard.
- Si une créature avec un marqueur « pièce » sur elle cesse d'être une créature, elle garde son marqueur « pièce », mais la dernière capacité d'Athréos ne se déclenche pas quand ce permanent meurt ou est exilé à moins que ce soit à nouveau une créature à ce moment-là.
- Si une créature que vous ne possédez pas a un marqueur « pièce » sur elle, ce permanent est renvoyé sur le champ de bataille sous votre contrôle quand il meurt ou qu'il est exilé tant que vous contrôlez Athréos.

Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toute créature que vous contrôliez grâce à la capacité d'Athréos est exilée.

- Dans une partie à deux joueurs, si les deux joueurs contrôlent un Athréos quand une créature avec un marqueur « pièce » sur elle meurt, le joueur non-actif (celui dont ce n'est pas le tour) renvoie la créature sous son contrôle. Si cela se produit dans une partie multijoueurs, le joueur non-actif le plus près à droite du joueur dont c'est le tour renvoie la créature sous son contrôle.

Atris, oracle des demi-vérités

{2} {U} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

3/2

Menace

Quand Atris, oracle des demi-vérités arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé regarde les trois cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Vous choisissez un seul adversaire ciblé pour qu'il regarde les trois cartes du dessus de votre bibliothèque et les mette en tas. Les autres joueurs ne peuvent pas regarder, mais ils peuvent essayer de donner des conseils sans savoir de quelles cartes il s'agit. Le joueur qui regarde peut aussi raconter ce qu'il veut aux autres joueurs sur ces cartes : des vérités, des demi-vérités ou des mensonges.
- Vous n'êtes pas obligé de révéler les cartes du tas face cachée si vous les mettez dans votre main.
- L'adversaire peut partager les cartes en un tas de trois cartes et un tas de zéro carte. Le tas de trois cartes peut être le tas face visible ou le tas face cachée. Vos adversaires peuvent parfois se montrer très amicaux, mais n'oubliez jamais quelle divinité sert Atris.

Attrait de l'inconnu

{3} {B} {R}

Rituel

Révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque.

Un adversaire exile une carte non-terrain parmi elles, puis vous mettez le reste dans votre main. Cet adversaire peut lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- Si les six cartes révélées sont des cartes de terrain, votre adversaire n'exile rien. Vous mettez les six cartes dans votre main.
- Si votre adversaire souhaite lancer la carte, il le fait en tant que partie de la résolution de l'Attrait de l'inconnu. Il ne peut pas attendre pour la lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux du Frisson de probabilité, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Autel du panthéon

{3}

Artefact

Votre dévotion à chaque couleur et à chaque combinaison de couleurs est augmentée de un.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez un dieu, un demi-dieu ou un enchantement légendaire, vous gagnez 1 point de vie.

- Votre dévotion à deux couleurs (par exemple votre dévotion au rouge et au vert) est augmentée de un, pas de deux ou trois.
- Vous gagnez 1 point de vie, quel que soit le nombre de dieux, demi-dieux et/ou enchantements légendaires que vous contrôlez après le premier.
- La dernière capacité de l'Autel du panthéon est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Vous ajoutez immédiatement le mana à votre réserve et gagnez 1 point de vie, le cas échéant.

Bagarreuse du clan Phérès

{4} {G} {G}

Créature : centaure et guerrier

4/4

Quand la Bagarreuse du clan Phérès arrive sur le champ de bataille, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité de la Bagarreuse du clan Phérès essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si la Bagarreuse du clan Phérès n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Bénédictio d'Iroas

{3} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la Bénédictio d'Iroas arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +1/+1.

- Si la créature que la Bénédictio d'Iroas devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.
-

Bénédictio de Karametra

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)*

- Le fait que la créature ciblée est enchantée ou un enchantement n'est vérifié que pendant la résolution de la Bénédictio de Karametra. Si elle devient enchantée ou qu'elle cesse d'être enchantée plus tard (ou, dans certains cas inhabituels, devient un enchantement ou cesse d'en être un plus tard), elle n'acquiert ni ne perd la défense talismanique et l'indestructible.

Bénédictio de la bruyère de guerre

{1} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la Bénédictio de la bruyère de guerre arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +0/+2.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité déclenchée de la Bénédictio de la bruyère de guerre essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si la créature enchantée n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.
- Si la Bénédictio de la bruyère de guerre quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la dernière créature qu'elle a enchantée avant de quitter le champ de bataille sera celle à se battre.

Bénédictio traîtresse

{2} {B}

Enchantement

Quand la Bénédictio traîtresse arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous perdez 1 point de vie.

Quand la Bénédictio traîtresse devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si vous lancez un sort qui cible la Bénédictio traîtresse, vous choisissez de perdre 1 point de vie avant ou après que vous la sacrifiez. Vous perdez 1 point de vie même si vous la sacrifiez d'abord.
-

Berger de cauchemar

{2} {B} {B}

Créature-enchantement : démon

4/4

Vol

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'elle est 1/1 et que c'est un cauchemar en plus de ses autres types.

- Le jeton copie la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant de mourir, pas telle qu'elle existait dans le cimetière avant d'être exilée.
- Le jeton copie exactement ce qui était 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 cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui étaient 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 copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.
- Si la créature copiée avait {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- 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 [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature fonctionnent aussi.
- Si le jeton est une copie d'une créature dont la force et l'endurance sont définies par une capacité (généralement imprimée comme */* ou de manière similaire), le jeton ne copie pas la capacité qui définit sa force et son endurance. Il reste une créature 1/1.
- Si quelque chose devient une copie du jeton, la copie est aussi 1/1 et c'est un cauchemar.

Bouclier miroir

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +0/+2 et a la défense talismanique et « À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel bloque ou devient bloquée par cette créature, détruisez la créature avec le contact mortel. »

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

- La capacité que le Bouclier miroir accorde se déclenche et se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées. Cette créature n'inflige pas de blessures de combat à la créature équipée ou ne subit pas de blessures par elle.
- Si une créature avec le contact mortel bloque la créature équipée et qu'elle est ensuite détruite, la créature équipée reste bloquée. À moins que la créature équipée n'ait le piétinement, elle n'inflige pas de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

- Une fois qu'une créature sans le contact mortel a bloqué ou est devenue bloquée par la créature équipée, faire que l'autre créature acquière le contact mortel ne provoquera pas le déclenchement de la capacité accordée par le Bouclier miroir.
-

Brèche du Monde souterrain

{1} {R}

Enchantement

Chaque carte non-terrain dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer des cartes depuis votre cimetière pour leur coût d'échappée.)*

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Brèche du Monde souterrain.

- Si une carte n'a pas de coût de mana, son coût d'échappée est un coût impayable, donc vous ne pouvez pas la lancer pour ce coût.
 - Si vous lancez une carte d'aventurier ou une carte double avec l'échappée, vous choisissez comment vous voulez la lancer, puis vous payez le coût approprié (pour l'aventure, la créature ou la moitié de la carte double que vous avez choisie) plus l'exil de trois cartes.
-

Buffle de l'Agonas

{3} {R} {R}

Créature : bovidé

4/2

Quand le Buffle de l'Agonas arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

Échappée — {R} {R}, exilez huit autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

Le Buffle de l'Agonas s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

- Vous piochez trois cartes, même si vous ne vous défaussez d'aucune carte.
-

Calix, main de la destinée

{2} {G} {W}

Planeswalker légendaire : Calix

4

+1 : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'enchantement parmi elles et mettre cette carte dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-3 : Exilez une créature ciblée ou un enchantement ciblé que vous ne contrôlez pas jusqu'à ce qu'un enchantement ciblé que vous contrôlez quitte le champ de bataille.

-7 : Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement de votre cimetière.

- Si l'enchantement ciblé que vous contrôlez quitte le champ de bataille ou qu'il devient une cible illégale d'une autre manière avant que la deuxième capacité de Calix ne se résolve, le permanent ciblé que vous ne contrôlez pas n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, celui qui contrôlerait l'aura choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille en même temps qu'une créature-enchantement, cette aura ne peut pas enchanter cette créature.

Callaphe, bien-aimée des Mers

{1} {U} {U}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

*/3

La force de Callaphe est égale à votre dévotion au bleu.

(Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Les créatures et les enchantements que vous contrôlez ont « Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent ce permanent coûtent {1} de plus à lancer. »

- La capacité qui définit la force de Callaphe fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- La dernière capacité de Callaphe s'applique à elle-même ainsi qu'aux autres créatures et enchantements que vous contrôlez.

- La dernière capacité de Callaphe ne donne qu'une occurrence de la capacité aux créatures que vous contrôlez qui sont aussi des enchantements.
- Un sort d'un adversaire qui cible une même créature ou un même enchantement que vous contrôlez plus d'une fois coûte seulement {1} de plus à lancer. Un sort d'un adversaire qui cible plusieurs créatures et/ou enchantements que vous contrôlez coûte {1} de plus à lancer pour chacun d'eux.

Cariatide ilyséenne

{1} {G}

Créature : plante

1/1

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

- La capacité activée de la Cariatide ilyséenne est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Catoblépas au souffle gangrené

{4} {B} {B}

Créature : bête

3/2

Quand le Catoblépas au souffle gangrené arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. *(Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)*

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au noir change.

Championne setessienne

{2} {G}

Créature : humain et guerrier

1/3

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne setessienne et piochez une carte.

- Si la Championne setessienne quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité, vous piochez quand même une carte, même si vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur la Championne setessienne.

Chanteuse de thrénodie

{1} {U}

Créature : sirène

1/3

Flash

Vol

Quand la Chanteuse de thrénodie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au bleu. *(Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)*

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au bleu change.

Charrieuse de rêves

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

Créature : sphinx

3/5

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous piochez une carte, la Charrieuse de rêves gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que la Charrieuse de rêves attaque, piochez une carte.

Défaussez-vous d'une carte : La Charrieuse de rêves acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Engagez-la.

- La deuxième capacité déclenchée de la Charrieuse de rêves se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés. Ceci provoque normalement le déclenchement de sa première capacité déclenchée, qui se résout aussi avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
- Vous pouvez activer la dernière capacité de la Charrieuse de rêves même si elle est déjà engagée. Elle acquiert quand même la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Châtiment d'Héliode

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Le Châtiment d'Héliode arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « labeur » sur lui.

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. Elle perd toutes ses capacités et a « {T} : Retirez un marqueur « labeur » du Châtiment d'Héliode. Ensuite, s'il n'a pas de marqueur « labeur » sur lui, détruisez le Châtiment d'Héliode. »

- Si la créature affectée acquiert une capacité après que le Châtiment d'Héliode lui devient attaché, elle garde cette capacité.

- Si la créature enchantée a une capacité qui définit un * dans sa force ou son endurance, ce * est 0.
- Si une créature est enchantée par au moins deux Châtiments d'Héliode, elle a uniquement la capacité activée de celui qui est devenu attaché le plus récemment. L'activation de cette capacité retire un marqueur « labeur » uniquement pour celui-ci.

Chef de guerre de Skophos

{4} {R}

Créature : minotaure et guerrier

4/5

{R}, sacrifiez une autre créature ou un enchantement :

Le Chef de guerre de Skophos gagne +1/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

- Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.

Chevaucheur de vagues triton

{3} {U}

Créature : ondin et sorcier

3/3

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Chevaucheur de vagues triton acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de vol sur la même créature sont redondantes.

Chevaucheuse de la ruée

{2} {R}

Créature : satyre

2/3

Piétinement

Au début de chaque combat, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, la Chevaucheuse de la ruée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La Chevaucheuse de la ruée ne gagne que +1/+1 de sa capacité, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez après la première.
- Une fois que la capacité de la Chevaucheuse de la ruée lui a donné +1/+1, elle ne perd pas ce bonus si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4 plus tard pendant le tour.
- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre phase de combat commence, la capacité de la Chevaucheuse de la ruée ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement la même créature les deux fois.

Chimère du point du jour

{3}{W}{W}

Créature : chimère

3/3

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au blanc. (*Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.*)

Vol

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de la Chimère du point du jour). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût de la Chimère du point du jour. Le mana coloré doit toujours être payé.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. En outre, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût de la Chimère du point du jour est réduit.

Chimère espiègle

{U}{R}

Créature-enchantement : chimère

2/2

Vol

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, la Chimère espiègle inflige 1 blessure à chaque adversaire. Regard 1.

- Vous appliquez regard 1 une seule fois, quel que soit le nombre d'adversaires qui subissent des blessures.
- Dans une partie en Troll deux têtes, chaque équipe adverse perd 2 points de vie et vous appliquez regard 1.

Chimère tremblebois (*carte de Theme Booster*)

{5}{G}{G}

Créature : chimère

8/5

Toutes les créatures capables de bloquer la Chimère tremblebois le font.

Quand la Chimère tremblebois meurt, piochez trois cartes.

- Si une créature ne peut pas bloquer la Chimère tremblebois pour une raison quelconque (par exemple si elle est engagée), elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé à son blocage de la Chimère tremblebois, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus. Cette créature est libre de bloquer une autre créature ou de ne pas bloquer du tout.
 - Si une créature est tenue de bloquer au moins deux créatures différentes, son contrôleur choisit laquelle cette créature bloque.
-

Conteur du clan Lagonna

{3} {W}

Créature : centaure et conseiller

3/4

Quand le Conteur du clan Lagonna arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana.

- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Croissance de l'hydre

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Croissance de l'hydre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

- Si la Croissance de l'hydre quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la dernière créature qu'elle a enchantée avant de quitter le champ de bataille gagne le marqueur +1/+1.
- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.

Cyclope déconcerté

{3} {R}

Créature : cyclope

4/4

Portée

À chaque fois qu'au moins deux créatures que vos adversaires contrôlent attaquent, le Cyclope déconcerté ne peut pas bloquer pendant ce combat.

- Une fois qu'au moins deux créatures que vos adversaires contrôlent ont attaqué, le Cyclope déconcerté ne peut pas bloquer, et ce même si tous ces attaquants sauf un quittent le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée.
 - Dans une partie utilisant l'option de tours d'équipe partagés (par exemple une partie en Troll à deux têtes), la capacité du Cyclope déconcerté se déclenche si au moins deux joueurs attaquent chacun avec une seule créature.
-

Dalakos, façonneur de merveilles

{1} {U} {R}

Créature légendaire : ondin et artificier

2/4

{T} : Ajoutez {C} {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

Les créatures équipées que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

- Vous ne pouvez pas dépenser le mana généré par la première capacité de Dalakos pour activer des capacités de cartes d'artefact qui ne sont pas sur le champ de bataille ou pour payer des coûts de capacités déclenchées d'artefacts.
- Une créature équipée est une créature qui a au moins un équipement qui lui est attaché. Une créature qui est aussi un équipement n'est pas une créature équipée.

Dansebosquet de Skola

{1} {G}

Créature-enchantement : satyre et druide

2/2

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

{2} {G} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

- Comme la capacité de la Dansebosquet de Skola se déclenche quand des cartes de terrain sont mises dans votre cimetière « d'où qu'elles viennent », la Dansebosquet de Skola doit être sur le champ de bataille immédiatement après qu'une carte de terrain y est mise pour se déclencher. Cela signifie que si la Dansebosquet de Skola meurt en même temps qu'un terrain que vous contrôlez, cette capacité ne se déclenche pas.

Daxos, béni par le soleil

{W} {W}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

2/*

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. *(Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)*

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

- La capacité qui définit l'endurance de Daxos fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à Daxos peuvent devenir mortelles si votre dévotion au blanc diminue pendant ce tour-là.

- Si une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille en même temps que Daxos, vous gagnez 1 point de vie pour cette créature. De même, si une autre créature que vous contrôlez meurt en même temps que Daxos, vous gagnez 1 point de vie pour cette créature. Cependant, dans le cas inhabituel où Daxos meurt en même temps qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille ou inversement, vous ne gagnez pas 1 point de vie pour cette créature.

Déferlement triomphal

{3} {W}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Vous gagnez 3 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Déferlement triomphal essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.

Démon de répugnance (*carte de Theme Booster*)

{5} {B} {B}

Créature : démon

7/7

Vol, piétinement

À chaque fois que le Démon de répugnance inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature.

- Si une créature subit des blessures mortelles en même temps que le Démon de répugnance inflige des blessures de combat à son contrôleur, ce joueur ne peut pas sacrifier cette créature.

Déni tourbillonnant

{2} {U}

Éphémère

Pour chaque sort et chaque capacité que vos adversaires contrôlent, contrecarrez-les à moins que son contrôleur ne paie {4}.

- Parmi les capacités, seules les capacités déclenchées et activées utilisent la pile. Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées et ont un deux-points dans leur texte de rappel de règle, et certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Au moment où le Déni tourbillonnant se résout, l'adversaire dont c'est le tour (ou, si c'est votre tour, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour) choisit d'abord pour quels sorts et/ou capacités payer, puis il paie cette quantité. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis, tous les sorts et toutes les capacités pour lesquels rien n'a été payé sont contrecarrés en même temps.

Dessein de Klothys

{5} {G}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. *(Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)*

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où le Dessein de Klothys se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au vert change.
 - Le Dessein de Klothys affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +X/+X.
-

Dévoreur de mémoire

{U} {B}

Créature : cauchemar

2/1

À chaque fois qu'au moins une carte est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, le Dévoreur de mémoire gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{1} {U} {B} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

- La capacité déclenchée du Dévoreur de mémoire lui donne seulement +1/+1 à chaque fois que des cartes sont mises dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, quel que soit le nombre de cartes qui y sont mises à la fois.
 - Une fois que le Dévoreur de mémoire a été bloqué, la résolution de sa capacité déclenchée (par exemple en activant sa capacité activée) ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.
-

Dryade du bosquet ilyséen

{2} {G}

Créature-enchantement : nymphe

2/4

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

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

- La première capacité de la Dryade du bosquet ilyséen est cumulative si vous en contrôlez plus d'une. Elle est aussi cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui de l'Évasion dans les friches.
- Chaque terrain que vous contrôlez a les types de terrain plaine, île, marais, montagne et forêt. Il a aussi la capacité de mana de chaque type de terrain de base (par exemple, les forêts ont « {T} : Ajoutez {G}. »). Il a toujours ses autres sous-types et capacités.
- Donner à un terrain des types de terrain de base supplémentaires ne change pas son nom ni s'il est légendaire ou de base.

Éclaireuse de la tour d'Hyrax

{2} {G}

Créature : humain et éclaireur

3/3

Quand l'Éclaireuse de la tour d'Hyrax arrive sur le champ de bataille, dégagez la créature ciblée.

- La capacité de l'Éclaireuse de la tour d'Hyrax peut cibler une créature dégagée, y compris l'Éclaireuse de la tour d'Hyrax elle-même, s'il n'y a pas de créatures engagées que vous voulez dégager.

Effacement selon Ashiok

{2} {U} {U}

Enchantement

Flash

Quand l'Effacement selon Ashiok arrive sur le champ de bataille, exilez le sort ciblé.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Quand l'Effacement selon Ashiok quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Le sort exilé n'est pas contrecarré, mais il ne se résout pas. Cela fonctionne contre les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés.
- Si l'Effacement selon Ashiok quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, sa dernière capacité se déclenche et se résout sans effet, puis sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille exile le sort ciblé pour le reste de la partie.
- S'il n'y a aucune carte exilée (par exemple parce que le sort exilé était une copie d'un sort ou était un sort de commandant qui a été mis dans la zone de commandement dans la variante Commander), ou si la carte exilée quitte l'exil d'une manière quelconque, l'Effacement selon Ashiok n'empêche pas les joueurs de lancer des sorts.

Eidolon de l'obstruction

{1} {W}

Créature-enchantement : esprit

2/1

Initiative

Les capacités de loyauté des planeswalkers que vos adversaires contrôlent coûtent {1} de plus à activer.

- L'Eidolon de l'obstruction ne remplace pas le coût de loyauté d'activation d'une capacité de loyauté ou ne provoque pas l'augmentation du coût de loyauté d'activation. Il ajoute simplement un composant de mana au coût d'activation de la capacité.
 - Les capacités de loyauté coûtent simplement {1} de plus à activer, quel que soit la loyauté qu'elles coûtent à activer.
-

Eidôlon haineux

{B}

Créature-enchantement : esprit

1/2

Lien de vie

À chaque fois qu'une créature enchantée meurt, piochez une carte pour chaque aura que vous contrôliez qui lui était attachée.

- Si l'Eidôlon haineux meurt en même temps qu'au moins une autre créature enchantée, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures. Cela inclut l'Eidôlon haineux lui-même s'il est enchanté.
- Si une aura que vous contrôlez est détruite en même temps que la créature qu'elle enchante, la capacité déclenchée de l'Eidôlon haineux compte cette aura pour déterminer si elle se déclenche et combien de cartes vous piochez.

Elspeth conquiert la Mort

{3}{W}{W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 3.

II — Les sorts non-créature que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre prochain tour.

III — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur elle.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle du deuxième chapitre de cette saga), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - L'effet du deuxième chapitre dure jusqu'à votre prochain tour même si cette saga quitte le champ de bataille avant cela.
 - Vous choisissez quelle sorte de marqueur mettre sur le permanent renvoyé après son arrivée sur le champ de bataille. Vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur un planeswalker ou un marqueur « loyauté » sur une créature, mais cela n'aura normalement pas d'effet.
 - Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la deuxième capacité de chapitre de cette saga mais avant le début de votre prochain tour, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débiter. Il n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.
-

Elspeth, héroïne intrépide (*carte de deck de planeswalker*)

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

Planeswalker légendaire : Elspeth

5

+2 : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

-2 : Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Hoplite baigné de soleil et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

-8 : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol et gagnent +X/+X, X étant votre dévotion au blanc.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité d'Elspeth se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au blanc change.
- La dernière capacité d'Elspeth n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagnent pas +X/+X ou n'acquièrent pas le vol.

Elspeth, némésis du Soleil

{2} {W} {W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

5

-1 : Jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez gagnent chacune +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

-2 : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

-3 : Vous gagnez 5 points de vie.

Échappée — {4} {W} {W}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

- Si vous activez une capacité de loyauté d'Elspeth, qu'elle est mise dans votre cimetière et qu'elle s'échappe pendant le même tour, elle sera un nouveau permanent. Vous pouvez activer une de ses capacités de loyauté même si elle est représentée par la même carte.

En harmonie avec les étoiles

{3} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou enchantement

Le permanent enchanté est un enchantement et perd tous ses autres types de carte. (*Il a toujours ses capacités, mais ce n'est plus une créature.*)

- Si En harmonie avec les étoiles enchante un enchantement qui n'a pas d'autre type de carte, le permanent enchanté n'est pas affecté.

- Le permanent enchanté conserve ses capacités mais n'a ni force ni endurance. Si l'une de ses capacités y fait référence, elle utilise 0.
- Le permanent enchanté perd tous les sous-types associés aux types de carte perdus. Il garde tous ses super-types, comme légendaire.
- En harmonie avec les étoiles peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l'effet de En harmonie avec les étoiles fait que le permanent enchanté reste un enchantement même après que l'effet temporaire expire.

Enchaîner à la mémoire

{U}

Éphémère

La créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Regard 2.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Enchaîner à la mémoire essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 2.

Engance de Pharika

{3} {B}

Créature : gorgonoïde

3/4

Échappée — {5} {B}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

L'Engance de Pharika s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle arrive sur le champ de bataille de cette manière, chaque adversaire sacrifie une créature non-Gorgonoïde.

- Au moment où la capacité déclenchée se résout, d'abord le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.

Ennemi de l'illumination

{5} {B}

Créature-enchantement : démon

5/5

Vol

L'Ennemi de l'illumination gagne -1/-1 pour chaque carte dans les mains de vos adversaires.

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

- La capacité qui modifie la force et l'endurance de l'Ennemi de l'illumination s'applique uniquement pendant qu'il est sur le champ de bataille.
- Si un sort ou une capacité fait qu'un adversaire pioche au moins une carte, attendez que ce sort ou cette capacité ait fini de se résoudre pour déterminer si l'Ennemi de l'illumination meurt pour avoir une

endurance de 0. Si ce sort ou cette capacité contraint aussi des cartes à quitter la main de ce joueur, l'Ennemi de l'illumination peut brièvement être une créature 0/0 sans mourir.

- Au moment où la dernière capacité se résout, d'abord vous choisissez une carte de votre main sans la révéler, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.
- Si un joueur ne peut pas se défausser d'une carte, passez ce joueur et chaque autre joueur se défausse d'une carte.

Entraînement setessien

{1} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand l'Entraînement setessien arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le piétinement.

- Si la créature que l'Entraînement setessien devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

Enveloppe de flammes

{3} {R}

Rituel

Ciblez jusqu'à trois créatures. L'Enveloppe de flammes inflige 1 blessure à chacune d'elles. Ces créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- L'effet « ne peuvent pas bloquer » s'applique à chacune des créatures ciblées (et uniquement à ces créatures), même si l'Enveloppe de flammes n'inflige pas de blessure à au moins l'une d'entre elles (par exemple à cause d'un effet de prévention) ou si l'Enveloppe de flammes inflige des blessures à une créature différente (à cause d'un effet de redirection).
- Si l'une des créatures ciblées est une cible illégale au moment où l'Enveloppe de flammes se résout, elle ne subira pas de blessures et pourra bloquer. Les autres créatures ciblées seront toujours affectées.

Érébos, Cœur lugubre

{3} {B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/6

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq,

Érébos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{1} {B}, sacrifiez une autre créature : La créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Érébos, vous ne pouvez pas payer plus de 2 points de vie pour piocher plus d'une carte.
- Si plus d'une créature que vous contrôlez meurt en même temps qu'Érébos, sa capacité déclenchée se déclenche pour chacune de ces créatures.
- La dernière capacité d'Érébos peut cibler la créature que vous sacrifierez pour payer son coût. Dans ce cas, la capacité ne se résout pas, mais la capacité déclenchée d'Érébos se déclenche.

Eutropie, deux fois protégée

{1} {G} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- La capacité d'Eutropie peut cibler une créature qui a déjà le vol. Elle gagne quand même un marqueur +1/+1. Plusieurs occurrences de vol sur la même créature sont redondantes.
- Si une créature-enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité d'Eutropie peut cibler cette créature.
- Eutropie peut être la cible de sa propre capacité déclenchée.

Fatalité imminente

{2} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et attaque à chaque combat si possible.

Quand la créature enchantée meurt, la Fatalité imminente inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

- Si la créature enchantée ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Faucheur d'âmes de Mogis

{2} {B}

Créature-enchantement : minotaure et shaman

2/3

{2} {B}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

- Le Faucheur d'âmes de Mogis peut être sacrifié pour payer le coût de sa propre capacité.

Feux du Monde souterrain

{1} {R}

Rituel

Les Feux du Monde souterrain infligent 1 blessure à chaque créature et à chaque planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- Les créatures et les planeswalkers ne doivent pas nécessairement subir des blessures mortelles des Feux du Monde souterrain pour être exilés. Après avoir subi des blessures, si elles devaient mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, elles sont exilées à la place.

Fileuse de la destinée

{1} {G}

Créature-enchantement : humain

2/3

Les sorts de créature et d'enchantement que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

{3} {G} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez. C'est toujours un terrain.

- La première capacité de la Fileuse de la destinée s'applique uniquement tant qu'elle est sur le champ de bataille. Tant que c'est un sort, elle peut être contrecarrée.
- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler des sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort ne pouvant pas être contrecarré n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité le contrecarrant a quand même lieu.
- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité activée de la Fileuse de la destinée se résout. Une fois que c'est le cas, la force et l'endurance de base de la créature ne changent pas plus tard pendant le tour, même si le nombre d'enchantements que vous contrôlez change.
- Si vous activez la capacité de la Fileuse de la destinée plus d'une fois dans un tour, la valeur de X peut être différente à chaque fois. Si vous choisissez de cibler le même terrain plus d'une fois, l'effet le plus récent (et la valeur de X la plus récente) s'applique.
- La capacité activée de la Fileuse de la destinée ne dégage pas le terrain qui devient une créature.
- Si vous ne contrôlez aucun enchantement au moment où la capacité activée de la Fileuse de la destinée se résout, le terrain devient une créature 0/0 et est mis dans le cimetière de son propriétaire à moins qu'un autre effet n'augmente son endurance.

Fin inévitable

{2} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. »

- Comme la Fin inévitable accorde la capacité à la créature enchantée, la capacité déclenchée se déclenche au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, et ce joueur choisit une créature à sacrifier. Il ne sacrifie peut-être pas la créature enchantée tout de suite, mais il est certain qu'il devra finir par le faire.
- Les joueurs peuvent agir avant la résolution de la capacité déclenchée accordée par la Fin inévitable, mais ils ne peuvent pas agir pendant un tour avant le début de l'entretien de ce tour pour essayer d'empêcher la capacité de se déclencher.

Fin tragique
 {2} {R}
 Éphémère
 La Fin tragique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Regard 1.

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la Fin tragique essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Flamboiemment final
 {2} {R}
 Éphémère
 En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou un enchantement.
 Le Flamboiemment final inflige 5 blessures à une créature ciblée.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou un enchantement pour lancer le Flamboiemment final ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier un permanent, et vous ne pouvez pas sacrifier de permanents supplémentaires.
- Le Flamboiemment final n'a aucun effet supplémentaire si vous sacrifiez une créature-enchantement.

Fracassement du ciel
 {2} {W} {W}
 Rituel
 Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

- Le Fracassement du ciel détruit toutes les créatures, même si aucun joueur ne pioche une carte.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où chaque joueur approprié pioche une carte et celui où toutes les créatures sont détruites.

Frisson de probabilité
 {1} {R}
 Éphémère
 En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
 Piochez deux cartes.

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer le Frisson de probabilité ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Galléa de la danse perpétuelle

{R} {G}

Créature légendaire : satyre

2/2

Célérité

Les autres satyres que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, vous pouvez vous défausser d'une carte au hasard. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

- Si Galléa quitte le champ de bataille, les satyres que vous contrôlez perdent la célérité. S'ils n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début du tour et qu'ils n'ont pas la célérité d'une autre manière, ils ne peuvent pas attaquer ce tour-ci. S'ils ont déjà attaqué, ils restent des créatures attaquantes.
- Une fois qu'au moins trois créatures que vous contrôlez ont attaqué, vous avez la possibilité de vous défausser d'une carte au hasard, même si certains ou tous ces attaquants quittent le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée de Galléa.
- Pendant la résolution de la dernière capacité de Galléa, vous ne pouvez pas vous défausser de plusieurs cartes pour piocher plus de deux cartes.
- Vous ne pouvez pas choisir de vous défausser d'une carte au hasard si vous n'avez pas de carte en main. Si vous avez une carte en main, vous pouvez vous en défausser au hasard, même si ce n'est pas vraiment du hasard.

Garde des enchaînés

{1} {R} {G}

Créature : minotaure et guerrier

4/4

Piétinement

La Garde des enchaînés ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

- Une fois que la Garde des enchaînés attaque, elle reste attaquante même si vous ne contrôlez plus d'autre créature de force supérieure ou égale à 4.
 - Si vous contrôlez deux Gardes des enchaînés, chacune remplit la condition de l'autre et les deux pourront attaquer.
-

Garde du labyrinthe de Skophos

{3} {R}

Créature : minotaure et guerrier

3/4

{1} : Le Garde du labyrinthe de Skophos gagne +1/-1

jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une autre créature devient la cible

d'une capacité d'un terrain que vous contrôlez appelé

Labyrinthe de Skophos, vous pouvez faire que le Garde

du labyrinthe de Skophos se batte contre cette créature.

(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient la cible d'une capacité se résout avant la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si cette capacité est contrecarrée ou si la créature n'est plus une cible légale.
- Si le Garde du labyrinthe de Skophos ou la créature ciblée par le Labyrinthe de Skophos a quitté le champ de bataille, l'autre n'inflige ni ne subit de blessures.

Géant des embruns

{6} {U}

Créature : géant

5/6

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque enchantement que vous contrôlez.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité du Géant des embruns). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût du Géant des embruns. Le mana coloré doit toujours être payé.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. En outre, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût du Géant des embruns est réduit.

Géant saisissant (*carte de Theme Booster*)

{5} {W}

Créature : géant

5/7

Vigilance

À chaque fois que le Géant saisissant devient bloqué par

une créature, exilez cette créature jusqu'à ce que le

Géant saisissant quitte le champ de bataille.

- Si plus d'une créature bloquent le Géant saisissant, sa capacité se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.
- Le Géant saisissant ne devient pas débloqué quand les créatures qui le bloquent sont exilées. À moins qu'il n'acquière le piétinement, il n'inflige pas de blessures de combat.

- Si le Géant saisissant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature bloqueuse n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Géant tectonique

{2} {R} {R}

Créature : élémental et géant

3/4

À chaque fois que le Géant tectonique attaque ou devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, choisissez l'un —

- Le Géant tectonique inflige 3 blessures à chaque adversaire.
- Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient la cible d'un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
- Si un sort cible le Géant tectonique plus d'une fois, sa capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Vous choisissez laquelle des cartes exilées vous pourrez lancer pendant que la capacité se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour en choisir une plus tard. L'autre carte reste en exil.
- Le Géant tectonique ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée que vous avez choisie, elle reste en exil avec la carte que vous n'avez pas choisie.

Guetteur du Monde souterrain (*carte de Theme Booster*)

{3} {B} {B}

Créature : squelette et soldat

4/5

À chaque fois que le Guetteur du Monde souterrain attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Quand le Guetteur du Monde souterrain meurt, mettez sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées.

- Le Guetteur du Monde souterrain peut attaquer même s'il n'y a aucune carte de créature dans votre cimetière que vous pourriez exiler.
- Si vous acquérez le contrôle d'un Guetteur du Monde souterrain appartenant à un autre joueur et qu'il meurt ensuite, vous mettez les cartes exilées sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Si le Guetteur du Monde souterrain quitte le champ de bataille sans mourir, les cartes de créature exilées sont exilées pour le reste de la partie. Si le Guetteur du Monde souterrain revient sur le champ de bataille plus tard, c'est un nouvel objet sans lien avec les créatures qu'il avait exilées précédemment.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout permanent que vous contrôliez grâce au Guetteur du Monde souterrain mais que vous ne possédez pas est exilé.

Haktos, l'épargné

{R} {R} {W} {W}

Créature légendaire : humain et guerrier

6/1

Haktos, l'épargné attaque à chaque combat si possible.

Au moment où Haktos arrive sur le champ de bataille, choisissez 2, 3, ou 4 au hasard.

Haktos a la protection contre chaque coût converti de mana autre que le nombre choisi.

- Si Haktos ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
 - Haktos a la protection contre chaque coût converti de mana possible autre que la valeur choisie, pas seulement la protection contre les deux possibilités qui n'ont pas été choisies au hasard.
 - Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort. Si une carte ou un permanent dans n'importe quelle autre zone inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Le coût converti de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût converti de mana que cet objet.
 - Un nombre est choisi au hasard pour Haktos avant qu'il n'arrive sur le champ de bataille. À aucun moment les joueurs ne peuvent le cibler avant qu'il n'ait acquis les capacités de protection appropriées.
 - Si aucun choix n'a été fait pour la capacité d'Haktos d'une manière quelconque, sa dernière capacité ne lui accorde aucune capacité de protection.
-

Héliode, Souverain du soleil

{2} {W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq,

Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée ou un enchantement ciblé que vous contrôlez.

{1} {W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée d'Héliode se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de Daxos, béni par le soleil ou de 3 de S'agripper à la poussière. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité d'Héliode ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si une créature subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne peut pas recevoir de marqueur de la capacité d'Héliode à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité d'Héliode se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Héliode peut être la cible de sa propre capacité déclenchée.
- Un enchantement non-créature qui a un marqueur +1/+1 sur lui n'est pas affecté par ce marqueur jusqu'à ce qu'il devienne une créature, auquel cas il gagne +1/+1 pour ce marqueur.
- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Héraut de Nyx

{2} {G}

Créature-enchantement : centaure et shaman

2/3

Au début du combat pendant votre tour, une créature enchantée ciblée ou une créature-enchantement ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Une fois que la capacité du Héraut de Nyx se résout, la créature conserve +1/+1 et le piétinement même si elle cesse d'être enchantée plus tard pendant le tour (ou, dans certains cas inhabituels, qu'elle cesse d'être un enchantement).
-

Héraut des Tempêtes

{2} {R}

Créature : humain et shaman

3/2

Célérité

Quand le Héraut des Tempêtes arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, n'importe quel nombre de cartes d'aura attachées à des créatures que vous contrôlez. Exilez ces auras au début de votre prochaine étape de fin. Si ces auras devaient quitter le champ de bataille, exilez-les à la place de les mettre autre part.

- Le Héraut des Tempêtes fait lui-même partie des créatures qui peuvent être enchantées par les auras renvoyées.
- Si une aura ne peut pas être attachée à une créature que vous contrôlez, vous ne pouvez pas la renvoyer sur le champ de bataille.
- Seules les auras qui ont été renvoyées sur le champ de bataille seront exilées au début de la prochaine étape de fin. Celles que vous choisissez de laisser dans votre cimetière y restent.
- Si un effet exile une aura renvoyée de cette manière, cet effet l'exile, pas l'effet du Héraut des Tempêtes. Si cet effet renvoie l'aura sur le champ de bataille, elle ne sera plus affectée par l'effet du Héraut des Tempêtes.

Hydre à écailles de fer (*carte de Theme Booster*)

{3} {G} {G}

Créature : hydre

5/5

Si une créature devait infliger des blessures de combat à l'Hydre à écailles de fer, prévenez ces blessures et mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre à écailles de fer.

- Vous ne mettez qu'un marqueur +1/+1 sur l'Hydre à écailles de fer par créature dont les blessures de combat sont prévenues, quelle que soit la quantité de blessures qui devaient être infligées.
- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à l'Hydre à écailles de fer, les blessures sont infligées et vous mettez simultanément un marqueur +1/+1 sur elle, avant que le jeu ne vérifie les blessures mortelles.

Ichthyomorphose

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est un poisson bleu avec une force et une endurance de base de 0/1.

- Si la créature affectée acquiert une capacité après que l'Ichthyomorphose lui devient attachée, elle garde cette capacité.

- L'Ichthyomorphose remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C'est juste un poisson bleu. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), ainsi que tout autre type de carte qu'elle avait (comme enchantement).
- L'Ichthyomorphose 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 que l'Ichthyomorphose devient attachée à une créature remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
- L'Ichthyomorphose peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l'Ichthyomorphose sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état une fois que la créature cesse d'être une créature.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si l'Ichthyomorphose lui devient attachée pendant ce tour-là.

Incarnation énigmatique

{2} {G} {U}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un autre enchantement. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana de l'enchantement sacrifié, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Pendant la résolution de la capacité de l'Incarnation énigmatique, vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs enchantements pour obtenir plusieurs créatures.
- Si un enchantement sur le champ de bataille ou une carte de créature dans une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Inspirer le respect

{3} {G}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci excepté les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures enchantées et des créatures-enchantements. Regard 2.

- Vous appliquez regard 2 pendant la résolution d'Inspirer le respect, pas après que les blessures sont prévenues.
 - Inspirer le respect ne modifie pas les caractéristiques des créatures, alors vérifiez immédiatement avant l'attribution des blessures si une créature est enchantée ou si c'est aussi un enchantement pour déterminer si ses blessures de combat doivent être prévenues.
-

Intervention d'Érébos

{X} {B}

Éphémère

Choisissez l'un —

- La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Vous gagnez X points de vie.

- Exilez jusqu'à deux fois X cartes ciblées depuis des cimetières.

- Si vous choisissez le premier mode et que la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Intervention d'Érébos essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas X points de vie.
-

Intervention d'Héliode

{X} {W} {W}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez X artefacts et/ou enchantements ciblés.
- Le joueur ciblé gagne deux fois X points de vie.

- Le deuxième mode de l'Intervention d'Héliode fait gagner au joueur une quantité de points de vie égale à deux fois X. Elle ne fait pas gagner au joueur X points de vie puis de nouveau X points de vie.
-

Intervention de Nyléa

{X} {G} {G}

Rituel

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain, révéléz-les, mettez-les dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
- L'Intervention de Nyléa inflige deux fois X blessures à chaque créature avec le vol.

- Le deuxième mode de l'Intervention de Nyléa fait qu'elle inflige à chaque créature avec le vol un nombre de blessures égal à deux fois X. Elle ne leur inflige pas X blessures puis de nouveau X blessures.
-

Intervention de Purphoros

{X} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.
- L'Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

- Le deuxième mode de l'Intervention de Purphoros fait qu'elle inflige à la cible un nombre de blessures égal à deux fois X. Elle n'inflige pas X blessures puis de nouveau X blessures.
-

Kiora vainc la déesse de la Mer

{5} {U} {U}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken avec la défense talismanique.

II — Engagez tous les permanents non-terrain qu'un adversaire ciblé contrôle. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

III — Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Dégagez-le.

- Les permanents non-terrain que l'adversaire ciblé contrôle qui sont déjà engagés au moment où la deuxième capacité de chapitre se résout ne s'engagent pas à nouveau, mais ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.
- La deuxième capacité de chapitre maintient les permanents engagés même si Kiora vainc la déesse de la Mer quitte le champ de bataille avant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.
- Les permanents non-terrain qui passent sous le contrôle du joueur ciblé après la résolution de la deuxième capacité de chapitre se dégagent normalement.
- La deuxième capacité de chapitre cible le joueur mais pas ses permanents. Les permanents avec la défense talismanique peuvent être engagés de cette manière.
- L'effet de modification de contrôle de la troisième capacité de chapitre dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.

Klothys, déesse de la Destinée

{1} {R} {G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

4/5

Indestructible

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

Au début de votre première phase principale, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de terrain, ajoutez {R} ou {G}. Sinon, vous gagnez 2 points de vie et Klothys inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- Votre dévotion au rouge et au vert est le nombre de symboles de mana rouge, vert ou les deux parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Si un effet compte votre dévotion à deux couleurs, un symbole hybride de ces deux couleurs n'est compté qu'une seule fois.
- Si la carte ciblée dans un cimetière est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Klothys essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous n'ajoutez pas de mana, vous ne gagnez pas de points de vie et vous n'infligez pas de blessures.
- Si vous exilez une carte de terrain qui a un autre type de carte (comme un terrain-artefact), vous ajoutez un mana, mais vous ne gagnez pas de points de vie ni n'infligez de blessures.
- Si vous exilez une carte non-terrain, vous ne gagnez que 2 points de vie, quel que soit le nombre d'adversaires qui subissent des blessures.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de Klothys fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 2 points de vie.

Kraken du nadir

{1} {U} {U}

Créature : kraken

2/3

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.

- Pendant la résolution de la capacité du Kraken du nadir, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour créer plusieurs tentacules ou pour lui donner plusieurs marqueurs +1/+1.
- Vous choisissez de payer {1} après avoir pioché et vu la carte. Si vous piochez plusieurs cartes, vous les regardez toutes avant de décider pour combien des déclenchements qui en résultent vous payez {1}.
- Si le Kraken du nadir quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité, vous pouvez toujours payer {1} et avoir un tentacule, même si vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir.

Kroxia, titan de la Soif de mort

{B} {R}

Créature légendaire : ancêtre et géant

6/6

Quand Kroxia arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxia arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée — {B} {B} {R} {R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

- La première capacité de Kroxia vous fait le sacrifier si vous ne l'avez pas lancé, ou s'il a été lancé avec une permission autre qu'une capacité d'échappée.
- La deuxième capacité de Kroxia se déclenche quand il arrive sur le champ de bataille, même s'il ne s'est pas échappé.
- Au moment où la deuxième capacité se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit d'abord une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Toutes les cartes choisies sont défaussées en même temps, puis les joueurs appropriés perdent chacun 3 points de vie.
- Un adversaire perd 3 points de vie s'il se défausse d'une carte de terrain ou s'il ne peut pas se défausser d'une carte.

Kounoros, chien d'Athréos
{1} {W} {B}
Créature légendaire : chien de chasse
3/3
Vigilance, menace, lien de vie
Les cartes de créature des cimetières ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts depuis les cimetières.

- Les joueurs peuvent toujours jouer des terrains depuis les cimetières si un effet le leur permet.
- Si un effet exile une carte d'un cimetière et permet à un joueur de la lancer, ce joueur peut le faire. Le sort est lancé depuis l'exil, pas un cimetière.
- Vérifiez la carte telle qu'elle existe dans votre cimetière pour déterminer si elle peut arriver sur le champ de bataille. Par exemple, l'Acier sculpteur (une carte non-créature dans le cimetière) peut être mis sur le champ de bataille comme une copie d'une créature, mais le Métamorphe phyrexian (une carte de créature dans le cimetière) ne peut pas être mis sur le champ de bataille, même s'il devait copier un artefact non-créature. Une carte de créature Dieu de *Theros par-delà la mort* ne peut pas être mise sur le champ de bataille, quelle que soit votre dévotion à ses couleurs.

La Guerre d'Akros
{3} {R}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)
I — Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que La Guerre d'Akros reste sur le champ de bataille.
II — Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible.
III — Chaque créature engagée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

- Si La Guerre d'Akros quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, vous n'acquerez pas le contrôle de la créature du tout.
 - Si une créature ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
 - Comme une saga n'est pas sacrifiée avant la résolution de sa dernière capacité, vous contrôlez toujours la créature dont vous avez acquis le contrôle avec la première capacité de La Guerre d'Akros pendant que la dernière capacité se résout.
 - Si la créature dont vous avez acquis le contrôle avec la première capacité de La Guerre d'Akros a une capacité qui se déclenche quand vous sacrifiez La Guerre d'Akros, vous contrôlez l'effet déclenché qui en résulte. Si elle a une capacité qui se déclenche quand La Guerre d'Akros est mise dans un cimetière « d'où qu'elle vienne », vérifiez si cette capacité doit bien se déclencher qu'après que l'ancien contrôleur de la créature en a repris le contrôle.
-

Labyrinthe de Skophos

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Retirez la créature attaquante ou bloqueuse ciblée du combat.

- Une créature retirée du combat par le Labyrinthe de Skophos reste engagée si elle était engagée.
- Si une créature bloqueuse est retirée du combat, la créature qu'elle bloquait reste bloquée. À moins que cette créature n'ait le piétinement, elle n'inflige pas de blessures de combat.
- Une fois que des créatures attaquent ou bloquent, elles restent des créatures attaquantes ou bloqueuses jusqu'à l'étape de fin de combat à moins qu'elles soient retirées du combat (par le Labyrinthe de Skophos ou un effet similaire).

Lamie brise-tombe

{4} {B}

Créature-enchantement : serpent et lamie

4/4

Lien de vie

Quand la Lamie brise-tombe arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre cimetière et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière coûtent

{1} de moins à lancer.

- La dernière capacité de la Lamie brise-tombe ne vous donne pas l'autorisation de lancer des cartes depuis votre cimetière. Quelque chose d'autre doit vous autoriser à le faire, comme la capacité mot-clé d'échappée.

Lampade de la veille des morts

{1} {B}

Créature-enchantement : nymphe

1/3

{1}, sacrifiez une créature : Chaque adversaire perd

1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- La Lampade de la veille des morts peut être sacrifiée pour payer le coût de sa propre capacité.
 - Vous gagnez seulement 1 point de vie, quel que soit le nombre d'adversaires qui perdent des points de vie.
 - Dans une partie en Troll deux têtes, chaque équipe adverse perd 2 points de vie et vous gagnez 1 point de vie.
-

Le triomphe d'Anax

{2} {R}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)

I,II, III — Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant le nombre de marqueurs « sapience » sur Le triomphe d'Anax.

IV — La créature ciblée que vous contrôlez se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

- La valeur de X pour les trois premiers chapitres est déterminée uniquement au moment où chaque capacité de chapitre se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, et ce même si le nombre de marqueurs « sapience » sur Le triomphe d'Anax change.
- Si une des cibles est illégale au moment où la dernière capacité de chapitre se résout, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

Les premiers Jeux iroassiques

{2} {G}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)

I — Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

II — Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

III — Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez deux cartes.

IV — Créez un jeton Or.

- Un jeton Or est un jeton d'artefact incolore Or avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Lion bronzepeau

{G} {W}

Créature : chat

3/3

{G} {W} : Le Lion bronzepeau acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Quand le Lion bronzepeau meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille. C'est un enchantement Aura avec enchanter : une créature que vous contrôlez et

« {G} {W} : La créature enchantée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour », et il perd toutes ses autres capacités.

- **ERRATUM** : La carte a été publiée avec le texte erroné : « et elle perd toutes ses autres capacités » au lieu de « et il perd toutes ses autres capacités », ce qui pourrait prêter à confusion. Cette FAQ propose le texte corrigé de la carte.
 - Si vous contrôlez mais que vous ne possédez pas le Lion bronzepeau, vous le renvoyez sur le champ de bataille quand il meurt, pas son propriétaire. Il enchante une créature que vous contrôlez.
 - Vous choisissez une créature que vous contrôlez à enchanter pour le Lion bronzepeau au moment où il est renvoyé sur le champ de bataille. S'il n'y a rien de légal à enchanter, il reste dans le cimetière de son propriétaire.
 - Si un jeton est une copie du Lion bronzepeau, il n'est pas renvoyé depuis le cimetière de son propriétaire.
 - Si un permanent non-jeton est une copie du Lion bronzepeau, il est renvoyé depuis le cimetière de son propriétaire en tant qu'aura avec les deux capacités accordées par le Lion bronzepeau et aucune de ses capacités normales. S'il a des effets de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille, ils ne s'appliquent pas. L'aura garde son nom, ses couleurs et tous les super-types qu'elle pourrait avoir.
-

Lotus de Nyx

{4}

Artefact légendaire

Le Lotus de Nyx arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. *(Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)*

- La deuxième capacité du Lotus de Nyx est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
-

Lumière de bannissement

{2} {W}

Enchantement

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

- Si la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
 - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Lyre enchanteresse

{3}

Artefact

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Lyre enchanteresse pendant votre étape de dégagement.

{X}, {T} : Engagez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que la Lyre enchanteresse reste engagée.

- La capacité activée de la Lyre enchanteresse peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas tant que la Lyre enchanteresse reste engagée.
- Si la Lyre enchanteresse quitte le champ de bataille, elle n'est plus engagée, donc la créature est libre de se dégager comme d'habitude.
- Si la Lyre enchanteresse devient déagée avant la résolution de sa capacité activée, la créature ciblée est engagée, mais elle peut se dégager comme d'habitude. C'est aussi vrai si la Lyre enchanteresse redevient engagée avant la résolution de la capacité activée.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de la Lyre enchanteresse essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. La créature n'est pas engagée et peut se dégager comme d'habitude.
- Si la force de la créature ciblée est augmentée après la résolution de la capacité de la Lyre enchanteresse, elle reste affectée et ne se dégage pas comme d'habitude.
- Une fois que la Lyre enchanteresse n'est plus engagée, la créature ne devient pas immédiatement déagée.

Maître-chasseur de Nyléa

{3} {G}

Créature : centaure et shaman

4/3

Quand le Maître-chasseur de Nyléa arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. *(Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)*

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si votre dévotion au vert change.

Manger jusqu'à l'extinction

{3} {B}

Éphémère

Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.

- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où Manger jusqu'à l'extinction essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne regardez pas ou ne déplacez pas la carte du dessus de votre bibliothèque.

- Si vous ne mettez pas la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

Manteau du loup

{3} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4.

Quand le Manteau du loup est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

- Si la créature que le Manteau du loup devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d'aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans votre cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa capacité ne se déclenche pas.

Manteau étoilé

{1} {U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau étoilé arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

La créature enchantée gagne +1/+1.

- Si le Manteau étoilé quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la dernière créature qu'il a enchantée avant de quitter le champ de bataille acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Marchand gris d'Asphodèle

{3} {B} {B}

Créature : zombie

2/4

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. *(Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)*

- La quantité de points de vie que vous gagnez est égale à la quantité totale de points de vie perdus, pas seulement à la valeur de X.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque équipe adverse perd deux fois X points de vie.

Nageur des cauchemars (*carte de deck de planeswalker*)

{2} {U}

Créature : cauchemar et ondin

1/4

Le Nageur des cauchemars gagne +3/+0 tant qu'il y a au moins dix cartes dans un cimetière unique.

Le Nageur des cauchemars ne peut pas être bloqué tant que vous contrôlez un planeswalker Ashiok.

- La capacité qui modifie la force du Nageur des cauchemars s'applique uniquement pendant qu'il est sur le champ de bataille.
- La première capacité du Nageur des cauchemars lui donne simplement +3/+0, quel que soit le nombre de cimetières contenant au moins dix cartes après le premier.

Nyléa, Œil perçant

{3} {G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/6

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq,

Nyléa n'est pas une créature.

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{2} {G} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. Sinon, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

- Si vous ne mettez pas la carte non-créature révélée dans votre cimetière, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

Ombrelance

{1}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et le lien de vie.

{1} : Les permanents que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Équipement {2}

- Vous pouvez activer la deuxième capacité de l'Ombrelance qu'elle soit équipée à une créature ou pas.
- Si un permanent avec la défense talismanique ou l'indestructible arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire après la résolution de la deuxième capacité de l'Ombrelance, il ne perd pas cette capacité à moins que vous n'activiez à nouveau la deuxième capacité de l'Ombrelance. C'est aussi vrai si le permanent de l'adversaire acquiert l'indestructible ou la défense talismanique après la résolution de la deuxième capacité de l'Ombrelance.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures précédemment infligées à une créature avec l'indestructible peuvent provoquer sa destruction si la deuxième capacité de l'Ombrelance se résout pendant ce tour.

Oracle de Thassa

{U} {U}

Créature : ondin et sorcier

1/3

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. *(Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)*

- Si votre dévotion au bleu est zéro au moment où la capacité déclenchée de l'Oracle de Thassa se résout, vous ne regardez pas et ne déplacez pas de cartes de votre bibliothèque. Si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Oracle incendiaire

{1} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

{1} {R} : L'Oracle incendiaire gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Si une créature blessée par l'Oracle incendiaire ce tour-ci devait mourir, exilez-la à la place.

- Si une créature blessée par l'Oracle incendiaire devait mourir en même temps que l'Oracle incendiaire, cette créature est exilée à la place.
- Si une créature blessée par l'Oracle incendiaire devait mourir après que l'Oracle incendiaire a quitté le champ de bataille, cette créature meurt et n'est pas exilée à la place.

Ouro, titan de la Rage de la nature

{1} {G} {U}

Créature légendaire : ancêtre et géant

6/6

Quand Ouro arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois qu'Ouro arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Échappée — {G} {G} {U} {U}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

- La première capacité d'Ouro vous fait le sacrifier si vous ne l'avez pas lancé, ou s'il a été lancé avec toute permission autre qu'une capacité d'échappée.
- La deuxième capacité d'Ouro se déclenche quand il arrive sur le champ de bataille, même s'il ne s'est pas échappé.
- L'effet d'Ouro ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si ce n'est pas votre tour ou si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Pégase à la crinière solaire

{3} {W}

Créature : pégase

2/3

Vol

{1} {W} : Le Pégase à la crinière solaire acquiert la vigilance et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de vigilance ou de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

Perspicacité ahurissante

{W} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie et

« À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes. D'un autre côté, plusieurs occurrences de la capacité déclenchée se déclenchent séparément si une créature est enchantée par plus d'une Perspicacité ahurissante.

Polukranos, libéré

{2} {B} {G}

Créature légendaire : zombie et hydre

0/0

Polukranos arrive sur le champ de bataille avec six marqueurs +1/+1 sur lui. Il s'échappe avec douze marqueurs +1/+1 sur lui à la place.

Si des blessures devaient être infligées à Polukranos pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

{1} {B} {G} : Polukranos se bat contre une autre créature ciblée.

Échappée — {4} {B} {G}, exilez six autres cartes de votre cimetière.

- Si Polukranos devait subir un nombre de blessures supérieur au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui, toutes ces blessures sont prévenues, et tous ces marqueurs sont retirés. Dans la plupart des cas, cela fera que Polukranos a une endurance de 0 et il sera mis dans le cimetière de son propriétaire.

- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Polukranos, les blessures sont infligées et vous lui retirez simultanément autant de marqueurs +1/+1, avant que le jeu ne vérifie les blessures mortelles.
- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité activée de Polukranos essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si Polukranos n'est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Poursuite implacable

{2} {G}

Rituel

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez mettre une carte de créature et/ou de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

- Pendant la résolution de la Poursuite implacable, vous pourriez ne mettre aucune carte, mettre une carte de créature, une carte de terrain, ou une carte de créature et une carte de terrain dans votre main.

Prédicateur de l'aube

{2} {W}

Créature enchantement : humain et clerc

2/3

À chaque fois qu'une créature meurt, si une aura que vous contrôliez lui était attachée, renvoyez une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 depuis votre cimetière dans votre main.

- La capacité du Prédicateur de l'aube peut cibler la carte dont la mort a provoqué le déclenchement de la capacité si le coût converti de mana de cette carte est inférieur ou égal à 2.
- La capacité du Prédicateur de l'aube se déclenche quand une créature de n'importe quel joueur meurt, tant que cette créature avait une aura que vous contrôliez qui lui était attachée.
- Si le Prédicateur de l'aube meurt pendant qu'il est enchanté par une aura que vous contrôlez, sa capacité se déclenche.
- Si le Prédicateur de l'aube meurt en même temps qu'une autre créature enchantée par une aura que vous contrôlez, sa capacité se déclenche.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Présage de trahison

{3} {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. Regard 1.

- Le Présage 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.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Présage de trahison essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Prêtre-massacreur de Mogis

{B} {R}

Créature : minotaure et shaman

2/2

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, le Prêtre-massacreur de Mogis gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2}, sacrifiez une autre créature ou un enchantement : Le Prêtre-massacreur de Mogis acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité du Prêtre-massacreur de Mogis est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de sacrifier des permanents, comme sa deuxième capacité.
- Plusieurs occurrences de l'initiative sur la même créature sont redondantes.

Prophétie de Médomaï

{1} {U}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après IV.)

I — Regard 2.

II — Choisissez un nom de carte.

III — Quand vous lancez un sort du nom choisi pour la première fois ce tour-ci, piochez deux cartes.

IV — Regardez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur.

- Si la troisième capacité de chapitre se résout d'une manière quelconque sans nom choisi pour la deuxième capacité de chapitre, elle crée une capacité déclenchée à retardement qui ne peut pas se déclencher, même si vous lancez un sort sans nom.

Protégée d'Iroas

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Protégée d'Iroas acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de double initiative sur la même créature sont redondantes.

Ragechien du Monde souterrain

{1} {R}

Créature : élémental et chien de chasse

3/1

Le Ragechien du Monde souterrain attaque à chaque combat si possible.

Échappée — {3} {R}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

Le Ragechien du Monde souterrain s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

- Si le Ragechien du Monde souterrain ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Rénata, appelée à la chasse

{2} {G} {G}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

*/3

La force de Rénata est égale à votre dévotion au vert.

(Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- La capacité qui définit la force de Rénata fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Si une créature que vous contrôlez devait normalement arriver sur le champ de bataille sans marqueur +1/+1 sur elle, la deuxième capacité de Rénata la fait arriver sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.
- Une créature qui arrive sur le champ de bataille en même temps que Rénata ne gagne pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.

Retour du mignon

{2} {B}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Si le Retour du mignon enchante une créature-jeton, cette créature n'est pas renvoyée sur le champ de bataille quand elle meurt. Choisissez bien vos mignons.

- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, la créature que vous contrôliez grâce au Retour du mignon est exilée.

Rêves du monde souterrain

{B} {B} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les

Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

- Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

S'agripper à la poussière

{B}

Éphémère

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée — {3} {B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

- Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où S'agripper à la poussière essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie ou vous ne piochez pas de carte.
- Si la carte exilée est une carte de créature qui a aussi un autre type de carte (comme une créature-enchantement), vous gagnez 3 points de vie. Vous ne piochez pas aussi une carte.
- S'agripper à la poussière peut cibler l'une des cinq cartes que vous exilerez pour payer son coût d'échappée. Dans ce cas, le sort ne se résoudra pas.

Sanglier nessian

{3} {G} {G}

Créature : sanglier

10/6

Toutes les créatures capables de bloquer le Sanglier nessian le font.

À chaque fois que le Sanglier nessian devient bloqué par une créature, le contrôleur de cette créature pioche une carte.

- Si une créature ne peut pas bloquer le Sanglier nessian pour une raison quelconque (par exemple si elle est engagée), elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé à son blocage du Sanglier nessian, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus. Cette créature est libre de bloquer une autre créature ou de ne pas bloquer du tout.
- Si une créature est tenue de bloquer au moins deux créatures différentes, son contrôleur choisit laquelle cette créature bloque.
- La deuxième capacité du Sanglier nessian se déclenche pour chaque créature qui le bloque.

- La deuxième capacité du Sanglier nessian se résout avant que les blessures de combat ne soient infligées, et les joueurs ont la priorité pour lancer des sorts (comme les cartes que le joueur défenseur vient de piocher) après que la capacité s'est résolue mais avant que les blessures de combat ne soient infligées.
-

Scaracorne nessian

{1} {G}

Créature : insecte

2/2

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scaracorne nessian.

- Si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre phase de combat commence, la capacité du Scaracorne nessian ne se déclenche pas. Si vous n'en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Cependant, ce n'est pas obligatoirement la même créature les deux fois.
 - La capacité du Scaracorne nessian lui donne un seul marqueur +1/+1, quel que soit le nombre de créatures de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez après la première.
-

Shamane forgerève

{5} {R}

Créature-enchantement : minotaure et shamane

5/4

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {2} {R} et sacrifier un permanent non-terrain. Si vous faites ainsi, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de permanent non-terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La Shamane forgerève peut être sacrifiée pour payer le coût de sa propre capacité déclenchée.
 - Pendant la résolution de la capacité de la Shamane forgerève, vous ne pouvez pas payer {2} {R} plus d'une fois ou sacrifier plusieurs permanents.
 - Vous ne pouvez pas payer {2} {R} sans sacrifier de permanent non-terrain, ou inversement. Le coût doit être payé complètement ou pas du tout.
 - S'il ne reste pas de carte non-terrain dans votre bibliothèque, vous mettez simplement votre bibliothèque dans un ordre aléatoire et vous continuez de jouer.
-

Siona, capitaine du Pyléas

{1} {G} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Quand Siona, capitaine du Pyléas arrive sur le champ de bataille, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. À chaque fois qu'une aura que vous contrôlez devient attachée à une créature que vous contrôlez, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

- La dernière capacité de Siona se déclenche à chaque fois qu'une aura arrive sur le champ de bataille attachée à une créature que vous contrôlez et à chaque fois qu'une aura sur le champ de bataille attachée à un objet différent devient attachée à une créature que vous contrôlez. Elle ne se déclenche pas si un effet essaie d'attacher une aura à la créature qu'elle enchante déjà.
- Si une aura devient attachée à Siona, faisant qu'un autre joueur en acquiert le contrôle, ce joueur contrôle la capacité déclenchée qui crée un soldat.
- Si une aura devient attachée à Siona, faisant qu'elle perd toutes ses capacités, la dernière capacité de Siona ne se déclenche pas.
- Si une aura devient attachée à un permanent non-créature que vous contrôlez, faisant qu'il devient une créature, la dernière capacité de Siona se déclenche. Si une aura devient attachée à une créature que vous ne contrôlez pas, faisant qu'elle devient une créature que vous contrôlez, la dernière capacité de Siona se déclenche. Si une aura devient attachée à une créature que vous contrôlez, faisant qu'elle n'est plus une créature ou qu'elle n'est plus sous votre contrôle, la dernière capacité de Siona ne se déclenche pas.

Soif de sens

{2} {U}

Éphémère

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchancement.

- Vous pouvez vous défausser soit d'une carte d'enchancement soit de deux cartes qui peuvent être ou non des enchantements. Si vous voulez vraiment le faire, vous pouvez vous défausser de deux cartes d'enchancement.

Sommeil des morts

{U}

Rituel

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

Échappée — {2} {U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

- Le Sommeil des morts peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Tactiques de phalange

{1} {W}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Tactiques de phalange essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucune créature ne gagne +1/+1.

Taranika, vétérane akroenne

{1} {W} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

Vigilance

À chaque fois que Taranika, vétérane akroenne attaque, dégagez une autre créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature a une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert l'indestructible.

- La capacité déclenchée de Taranika peut cibler une créature qui est déjà dégagée. Elle devient toujours 4/4 et acquiert toujours l'indestructible.
- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature ciblée sans les établir à une valeur spécifique s'appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.
- La capacité déclenchée de Taranika n'est pas optionnelle. Si vos seules autres créatures sont plus grosses que 4/4, vous devrez en réduire une à 4/4 pour le tour.

Terreur du mont Vélius (*carte de Theme Booster*)

{5} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol, double initiative

Quand la Terreur du mont Vélius arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de double initiative sur la même créature sont redondantes.
 - La capacité déclenchée n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'acquièrent pas la double initiative.
-

Thassa, Bathrénne

{3} {U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq,

Thassa n'est pas une créature.

Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

{3} {U} : Engagez une autre créature ciblée.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si vous acquérez le contrôle d'une créature « jusqu'à la fin du tour », vous la contrôlez pendant votre étape de fin.
- Quand un effet renvoie la carte exilée « sous votre contrôle », vous la contrôlez indéfiniment après ça. Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toute créature que vous contrôliez grâce à l'effet de Thassa mais que vous ne possédez pas est exilée.

Thaumaturge protéen

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

1/1

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Thaumaturge protéen devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'il a cette capacité.

- Si une créature-enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité du Thaumaturge protéen peut la cibler.
- Le Thaumaturge protéen copie les valeurs imprimées de la créature ciblée, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les marqueurs sur cette créature ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. En outre, il ne copie pas les effets qui ont fait que la créature ciblée est devenue une créature.
- Si le Thaumaturge protéen copie une créature qui copiait quelque chose d'autre, il devient ce que la cible copiait.
- Si quelque chose devient une copie du Thaumaturge protéen, la copie a aussi la capacité de constellation.
- La capacité du Thaumaturge protéen le fait devenir une copie indéfiniment. Elle n'expire pas pendant l'étape de nettoyage ou si la créature ciblée quitte le champ de bataille après la résolution de la capacité.
- Si un effet commence à s'appliquer au Thaumaturge protéen avant qu'il ne devienne une copie d'une autre créature, cet effet continue de s'appliquer.

Thryx, la Tempête soudaine

{3} {U} {U}

Créature légendaire : élémental et géant

4/5

Flash

Vol

Les sorts que vous lancez avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 5 coûtent {1} de moins à lancer et ne peuvent pas être contrecarrés.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Thryx). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
- La dernière capacité de Thryx ne s'applique pas à lui-même pendant que c'est un sort.
- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler des sorts que vous contrôlez ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 5. Quand ce sort ou cette capacité se résout, votre sort n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
- Si Thryx arrive sur le champ de bataille pendant qu'un sort ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 5 que vous avez lancé est sur la pile, ce sort ne peut pas être contrecarré, même si vous n'obtenez pas la réduction de {1}.
- Les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer Thryx pour augmenter le coût d'un sort que vous voulez lancer, mais ils peuvent le retirer pour permettre à leurs sorts et capacités de contrecarrer vos sorts.

Traîner dans le Monde souterrain

{2} {B} {B}

Éphémère

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au noir. *(Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)*

Détruisez la créature ciblée.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Traîner dans le Monde souterrain). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût de Traîner dans le Monde souterrain. Le mana coloré doit toujours être payé.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût de Traîner dans le Monde souterrain est réduit.
-

Tymaret appelle les morts

{2} {B}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II — Mettez les trois cartes du dessus de votre

bibliothèque dans votre cimetière. Vous pouvez ensuite exiler une carte de créature ou d'enchantement depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

III — Vous gagnez X points de vie et regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

- La carte que vous exilez pour les deux premières capacités de chapitre peut être l'une des cartes que vous venez de mettre dans votre cimetière.
- Pendant la résolution des deux premières capacités de chapitre, vous ne pouvez pas exiler plusieurs cartes pour créer plusieurs zombies.
- Si X est supérieur au nombre de cartes dans votre bibliothèque pendant la résolution de la troisième capacité de chapitre, vous regardez toute votre bibliothèque et vous la remettez dans un ordre aléatoire. Vous gagnez toujours un nombre de points de vie égal à la valeur totale de X.

Tymaret, élu parmi les morts

{B} {B}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

2/*

L'endurance de Tymaret est égale à votre dévotion au noir. *(Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)*

{1} {B} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

- La capacité qui définit l'endurance de Tymaret fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à Tymaret peuvent devenir mortelles si votre dévotion au noir diminue pendant ce tour-là.

Vacillement du destin

{1} {W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée ou un enchantement ciblé, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les

équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.

Voleur du temple

{1} {B}

Créature : humain et gredin

2/2

Le Voleur du temple ne peut pas être bloqué par des créatures enchantées ou des créatures-enchantements.

- Une fois qu'une créature a bloqué le Voleur du temple, faire que cette créature devienne enchantée (ou, dans quelques cas rares, qu'elle devienne une créature-enchantement) ne fait pas que le Voleur du temple devienne non-bloqué.

Voyageur pieux

{W}

Créature : humain et éclaireur

1/2

Constellation — À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si une créature-enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité du Voyageur pieux peut la cibler.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Les guildes de Ravnica, L'allégeance de Ravnica, La Guerre des Planeswalkers, Le trône d'Eldraine, Deck de planeswalker et Decks de planeswalker sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2020 Wizards.