

Notes de publication *Theros*

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

Document modifié pour la dernière fois le samedi 19 juillet 2013

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Theros* contient 249 cartes (101 courantes, 60 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 20 terrains de base).

Événements avant-première : 21-22 septembre, 2013

Week-end de lancement : 27-29 septembre, 2013

Game Day : 19-20 octobre 2013

L'extension *Theros* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 27 septembre 2013. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Retour sur Ravnica*, *Insurrection*, *Le labyrinthe du dragon*, *Magic 2014* et *Theros*.

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

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

Thème : La magie des dieux

Toutes les extensions de **Magic** ont de puissantes cartes d'enchantement, et *Theros* contient bon nombre d'auras et d'autres enchantements du type auquel nous sommes habitués. Mais l'extension *Theros* offre aussi aux joueurs des enchantements radicalement différents de ceux qu'ils connaissent. Ces nouvelles cartes combinent le type de carte enchantement à d'autres types de carte pour représenter la manière dont les dieux de *Theros* et leurs créations se manifestent dans le royaume des mortels.

Sur les cartes, un traitement graphique unique montre le ciel étoilé de Nyx — la dimension du panthéon des dieux de *Theros* — brillant dans la partie supérieure du cadre de la carte. Cet élément de cadre permet aux joueurs de repérer plus facilement quelles créatures et quels artefacts sur le champ de bataille sont aussi des enchantements.

Examinons trois cartes représentatives avant de rentrer dans les détails dans les parties suivantes de ce document.

Héliode, dieu du Soleil

{3}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/6

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature. (*Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.*)

Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}{W}{W} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

Héliode, dieu du Soleil fait partie d'un cycle de cinq cartes de créature-enchantement légendaire, une pour chaque couleur. Voir « Nouveau terme : Dévotion » et « Cycle : Dieux » pour plus d'information.

Émissaire d'Héliode

{3}{W}

Créature-enchantement : élan

3/3

Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. *Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.*)

À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

L'Émissaire d'Héliode est l'une des quinze autres créatures-enchantements de l'extension. Toutes ces créatures ne sont pas associées aux cinq dieux, mais toutes ont la capacité de grâce. Voir « Nouveau mot-clé : Grâce » pour plus d'information.

Lance d'Héliode

{1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire

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

{1}{W}{W}, {T} : Détruisez la créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

La Lance d'Héliode fait partie d'un cycle de cinq cartes d'artefact-enchantement légendaire, une pour chaque couleur, qui sont liées thématiquement aux cinq dieux.

* Un permanent qui est à la fois un enchantement et un autre type de permanent peut être affecté par les sorts ou les capacités qui affectent n'importe lequel de ces types. Par exemple, un sort qui dit « Exilez l'enchantement ciblé » exilera une créature-enchantement ou un artefact-enchantement.

* Si une créature-enchantement est transformée en créature (par exemple, via l'Opalescence), sa force et son endurance imprimées seront remplacées par la force et l'endurance définies par l'effet d'animation. Elle gardera les super-types et les sous-types qu'elle pourrait avoir à moins que l'effet d'animation ne les remplace spécifiquement.

Nouveau mot-clé : Grâce

La grâce est un nouveau mot-clé qui représente la capacité de certaines créatures-enchantements, habitants du royaume divin de Nyx, à infuser autrui avec leur essence. Les créatures avec la grâce peuvent être lancées soit comme créature ou comme aura ciblant une créature.

Naïade des nimbus

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

2/2

Grâce {4} {U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. *Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.*)

Vol

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Les règles officielles de la grâce sont les suivantes :

702.102. Grâce

702.102a La grâce représente deux capacités statiques, une qui fonctionne tant que la carte avec la grâce est sur la pile et une autre qui fonctionne à la fois quand elle est sur la pile et quand elle est sur le champ de bataille. « Grâce [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si vous choisissez de payer le coût de grâce de ce sort, il devient un enchantement d'aura et acquiert enchanter : créature. Ces effets durent jusqu'à ce qu'une des deux choses suivantes se produise : ce sort a une cible illégale au moment où il se résout ou le permanent que ce sort devient, devient détaché. Payer le coût de grâce d'une carte suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2e–g.

702.102b Si le contrôleur d'un sort choisit de payer son coût de grâce, ce joueur choisit une cible légale pour ce sort d'aura telle que définie par sa capacité d'enchanter : créature et la règle 601.2c. Voir aussi la règle 303.4.

702.102c Le contrôleur d'un sort ne peut pas choisir de payer son coût de grâce à moins que ce joueur ne puisse choisir une cible légale pour ce sort après qu'il devient un sort d'aura.

702.102d Au moment où un sort d'aura avec la grâce commence à se résoudre, si sa cible est illégale, l'effet qui fait de lui un sort d'aura se termine. Il continue de se résoudre comme un sort de créature et il est mis sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort. C'est une exception à la règle 608.3a.

* Vous ne choisissez pas si le sort va être un sort d'aura ou non avant que le sort ne soit déjà sur la pile. Les capacités qui affectent le moment où vous pouvez lancer un sort, comme le flash, s'appliqueront à la carte de créature quelle que soit la zone depuis laquelle vous la lancez. Par exemple, un effet qui dit que vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash vous permettra de lancer une carte de créature avec la grâce comme un sort d'aura à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

* Sur la pile, un sort avec la grâce est un sort de créature ou un sort d'aura. Il n'est jamais les deux en même temps.

* Contrairement aux autres sorts d'aura, un sort d'aura avec la grâce n'est pas contrecarré si sa cible est illégale au moment où il commence à se résoudre. À la place, l'effet qui fait de lui un sort d'aura se termine, il perd enchanter : créature, il redevient un sort de créature-enchantement, et il se résout et arrive sur le champ de bataille comme une créature-enchantement.

* Contrairement aux autres auras, une aura avec la grâce n'est pas mise dans le cimetière de son propriétaire si elle devient détachée. À la place, l'effet qui fait d'elle une aura se termine, elle perd enchanter : créature, et elle reste sur le champ de bataille comme une créature-enchantement. Elle peut attaquer (et ses capacités {T} peuvent être activées, le cas échéant) pendant le tour où elle devient détachée si elle a été sous votre contrôle de façon continue, même comme aura, depuis le début de votre tour le plus récent.

* Si un permanent avec la grâce arrive sur le champ de bataille par une autre méthode qu'en étant lancé, il sera une créature-enchantement. Vous ne pouvez pas choisir de payer le coût de grâce et de le faire devenir une aura.

* Les auras attachées à une créature ne deviennent pas engagées quand la créature devient engagée. Excepté dans quelques rares cas, une aura avec la grâce reste dégaugée quand elle devient détachée et qu'elle devient une créature.

Nouveau mot de capacité : Héroïque

Sur le monde épique de Theros, des actes d'héroïsme exceptionnels sont parfois nécessaires pour survivre. Héroïque est un mot de capacité qui apparaît en italiques au début de capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un sort qui cible la créature avec la capacité d'héroïque. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Prêtresse de bataille setessienne

{1}{W}

Créature : humain et clerc

1/3

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Prêtresse de bataille setessienne, vous gagnez 2 points de vie.

* Les capacités d'héroïque se résolvent avant le sort qui a provoqué leur déclenchement.

* Les capacités d'héroïque ne se déclenchent qu'une seule fois par sort, même si ce sort cible plusieurs fois la créature avec la capacité d'héroïque.

* Les capacités d'héroïque ne se déclenchent pas quand une copie d'un sort est créée sur la pile ou quand les cibles d'un sort sont modifiées pour inclure une créature avec une capacité d'héroïque.

Nouvelle action mot-clé : Monstruosité

Les monstres mythiques rôdent dans le paysage de Theros, frappant de terreur les cœurs des plus courageux. La monstruosité est une nouvelle action mot-clé qui met des marqueurs +1/+1 sur une créature et peut provoquer le déclenchement d'autres capacités pour des bonus supplémentaires.

Gorgone aux souvenirs

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

2/5

Contact mortel

{5}{B}{B} : Monstruosité 1. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand la Gorgone aux souvenirs devient monstrueuse, détruisez une créature non-gorgonoïde ciblée qu'un adversaire contrôle.

Les règles officielles de la monstruosité sont les suivantes :

701.28. Monstruosité

« Monstruosité N » signifie « Si ce permanent n'est pas monstrueux, mettez N marqueurs +1/+1 sur lui et il devient monstrueux. » Monstrueux est une condition de ce permanent à laquelle d'autres capacités peuvent faire référence.

701.28b Si la capacité d'un permanent avise un joueur d'appliquer « monstruosité X », d'autres capacités de ce permanent peuvent aussi faire référence à X. La valeur de X dans ces capacités est égale à la valeur de X à laquelle ce permanent est devenu monstrueux.

* Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.

* Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.

* Une capacité qui se déclenche quand une créature devient monstrueuse ne se déclenche pas si cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité de monstruosité se résout.

Nouveau terme : Dévotion

Le panthéon des dieux récompense l'allégeance des mortels avec d'incroyables merveilles. La dévotion est un nouveau terme de règle qui compte les symboles de mana coloré pour déterminer la magnitude des effets.

Disciple de Nyléa

{2} {G} {G}

Créature : centaure et archer

3/3

Quand la Disciple de Nyléa arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de points de vie égal à votre dévotion au vert. (*Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.*)

Les règles officielles de la dévotion sont les suivantes :

700.5. La *dévotion au [couleur]* d'un joueur est égale au nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que ce joueur contrôle.

* Les symboles de mana numériques ({0}, {1}, 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.

Retour d'action mot-clé : Regard

Le regard est une action mot-clé qui vous permet d'avoir un aperçu de votre avenir et de peut-être le changer. Il est apparu pour la dernière fois dans l'édition de base *Magic 2011*.

Secousse d'étincelles

{R}

Éphémère

La Secousse d'étincelles inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

Les règles officielles du regard sont les suivantes :

701.18. Regard

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

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

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

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

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

Cycle : Dieux

Les dieux de Theros sont des êtres éthérés qui vivent dans les étoiles. Si la foi des mortels en eux est suffisamment forte, ils peuvent se manifester et combattre à leurs côtés.

Nyléa, déesse de la Chasse

{3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

6/6

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature. (*Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.*)

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* La capacité modificatrice de type qui peut faire que le 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.

* Si 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 tous les sous-types de créature. 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.

* Si un dieu subit des blessures, puis qu'il cesse d'être une créature, et qu'il redevient une créature plus tard pendant le même tour, les blessures resteront marquées sur lui. C'est aussi vrai pour tout effet qui affectait le dieu quand il était initialement une créature. (Remarquez que dans la plupart des cas, les blessures marquées sur le dieu n'auront aucune importance parce qu'il a l'indestructible.)

Cycle : Épreuves des dieux

L'extension *Theros* contient une aura de chaque couleur qui représente une épreuve d'un des dieux.

Épreuve d'Érébos

{1}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Érébos.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Érébos, le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

* Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature avant que les bloqueurs ne soient déclarés et que les blessures de combat ne soient infligées.

* La vérification si la créature enchantée a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle a lieu en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée par l'attaque. Si le troisième marqueur +1/+1 est mis sur la créature enchantée de n'importe quelle autre manière, vous ne sacrifierez pas l'Épreuve avant la prochaine fois que la créature attaquera.

* Si vous sacrifiez l'Épreuve d'une autre manière, sa dernière capacité se déclenche.

Cycle : Auras avec des capacités d'arrivée sur le champ de bataille

Marque du fléau

{1}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Marque du fléau arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+0.

* Cinq auras de l'extension Theros ont la capacité « Quand [cette aura] arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. » Si la cible d'un de ces sorts d'aura est illégale quand il essaie de se résoudre, il est contrecarré. L'aura n'arrivera pas sur le champ de bataille et vous ne piocherez pas de carte.

Modification de règle : La « règle d'unicité des Planeswalkers » et la « règle de légende »

Deux modifications de règles introduites dans l'édition de base *Magic 2014* ont un impact sur la manière dont les cartes de l'extension *Theros* fonctionnent.

Selon les anciennes règles, s'il y avait au moins deux permanents légendaires du même nom sur le champ de bataille ou au moins deux planeswalkers qui partageaient un sous-type (tel que « Jace ») sur le champ de bataille, ils devaient tous être mis dans les cimetières de leurs propriétaires en tant qu'action basée sur l'état. Ces règles ont été modifiées. Les nouvelles règles sont détaillées comme suit :

704.5j Si un joueur contrôle au moins deux planeswalkers qui partagent un type de planeswalker, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est ce qu'on appelle la « règle d'unicité des planeswalkers ».

704.5k Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est ce qu'on appelle la « règle de légende ».

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Vous choisissez la couleur au moment où À la grâce des dieux se résout. Une fois la couleur choisie, il est trop tard pour que les joueurs répondent.

Acolyte de Karametra

{3}{G}

Créature : humain et druide

1/4

{T} : Ajoutez à votre réserve une quantité de {G} égale à votre dévotion au vert. (*Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.*)

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

Agent des horizons

{2}{G}

Créature : humain et gredin

3/2

{2}{U} : L'Agent des horizons ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

* Activer la capacité de l'Agent des horizons après qu'il a été bloqué ne modifie pas ni n'annule le blocage.

Anax et Cymède

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/2

Initiative, vigilance

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Anax et Cymède, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Seules les créatures que vous contrôlez quand la capacité d'héroïque se résout recevront les bonus. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne le feront pas.

Anthousa, héroïne setessienne

{3}{G}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

4/5

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Anthousa, héroïne setessienne, jusqu'à trois terrains ciblés que vous contrôlez deviennent chacun des créatures 2/2 Guerrier jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

* Si un terrain qui n'a pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre dernier tour devient une créature, il ne peut pas attaquer, et ses capacités activées qui incluent {T} ne peuvent pas être activées. Notamment, il ne peut pas être engagé pour du mana ce tour-là.

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un — Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée ; ou l'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée ; ou vous gagnez 3 points de vie ; ou mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

* Vous choisissez quel mode vous utilisez au moment où vous activez la capacité.

Artisane des formes

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

1/1

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Artisane des formes, vous pouvez faire que l'Artisane des formes devient une copie de la créature ciblée et acquiert cette capacité.

* Vous choisissez la cible de la capacité déclenchée quand la capacité est mise sur la pile. Vous choisissez si l'Artisane des formes devient ou non une copie de cette créature quand la capacité se résout.

* L'Artisane des formes copie les valeurs imprimées de la créature, plus tout effet de copie qui lui a été appliquée. Elle ne copie pas les autres effets qui ont modifié la force, l'endurance, la couleur, et ainsi de suite, de cette créature. L'Artisane des formes ne copie pas les marqueurs sur la créature, mais l'Artisane des formes gardera tous ceux qu'elle a déjà sur elle.

* Si l'Artisane des formes devient une copie de jeton de créature, elle copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont définies par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. Elle ne devient pas une créature-jeton.

* L'effet de copie dure indéfiniment. Souvent, il dure jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un autre effet de copie (par exemple s'il copie une autre créature pendant un tour prochain.)

Si la créature est une cible illégale quand la capacité essaie de se résoudre, la capacité est contrecarrée. L'Artisane des formes ne devient pas une copie de cette créature. Elle demeure une copie de ce qu'elle copiait auparavant.

* Quand l'Artisane des formes devient une copie d'une créature, elle n'arrive pas sur le champ de bataille et elle ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.

Si une autre créature devient une copie de l'Artisane des formes, elle devient une copie de ce que l'Artisane des formes copie actuellement (le cas échéant), et elle a de plus la capacité déclenchée.

Ashiok, tisseur de cauchemars

{1}{U}{B}

Planeswalker : Ashiok

3

+2 : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

-X : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec un coût converti de mana de X. Cette créature est un cheval de cauchemar en plus de ses autres types.

-10 : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

* La deuxième capacité d'Ashiok fait référence à n'importe quelle carte de créature exilée par la première ou la troisième capacité d'Ashiok.

* La deuxième capacité d'Ashiok ne cible pas de carte de créature. Vous choisissez quelle carte de créature renvoyer quand cette capacité se résout, mais vous devez en choisir une dont le coût converti de mana est égal à la valeur que vous avez choisie pour X quand vous avez activé la capacité.

* Si Ashiok quitte le champ de bataille, et que plus tard un autre Ashiok arrive sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet (même si les deux sont représentés par la même carte). Les cartes de créature exilées par l'Ashiok d'origine ne peuvent pas être mises sur le champ de bataille par la deuxième capacité du nouvel Ashiok.

* Si vous mettez sur le champ de bataille une carte de créature avec la grâce, ce sera une créature sur le champ de bataille, pas une aura.

* Si vous mettez sur le champ de bataille une carte avec {X} dans son coût de mana, la valeur de ce X est zéro.

Athlète de l'arène

{1}{R}

Créature : humain

2/1

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Athlète de l'arène, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* La capacité d'héroïque ne fera pas qu'une créature qui bloque déjà cesse de bloquer ou qu'elle soit retirée du combat.

Augure de vapeur

{2}{U}{R}

Ephémère

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux piles. Un adversaire choisit une de ces piles. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

* L'Augure de vapeur ne cible pas un adversaire. En partie multijoueurs, vous choisissez l'adversaire au moment où le sort se résout.

* Si l'un des tas est vide, l'adversaire choisira s'il met les cartes de l'autre tas dans votre main ou votre cimetière.

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

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

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

* Le contrôleur de chaque créature attaquante décide toujours quel joueur ou planeswalker cette créature attaque.

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

Briffaud de braises

{2}{R}{R}

Créature : élémental

4/5

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Briffaud de braises devient monstrueux, chaque joueur sacrifie trois terrains.

* Quand la dernière capacité se résout, le joueur actif choisit trois terrains qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait la même chose. Tous ces terrains sont ensuite sacrifiés en même temps.

Catoblépas répugnant

{5}{B}

Créature : bête

3/3

{2}{G} : Le Catoblépas répugnant doit être bloqué ce tour-ci si possible.

Quand le Catoblépas répugnant meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

* Si le Catoblépas répugnant attaque et que sa capacité activée s'est résolue, le joueur défenseur doit lui assigner au moins un bloqueur pendant l'étape de déclaration des bloqueurs si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient le bloquer.

* La capacité activée ne cible pas de créature et ne peut pas forcer une créature spécifique à bloquer. L'activer plus d'une fois pendant un même tour n'apporte aucun avantage supplémentaire.

Cerbère du Monde souterrain

{3}{B}{R}

Créature : chien de chasse

6/6

Le Cerbère du Monde souterrain ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Les cartes des cimetières ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités.

Quand le Cerbère du Monde souterrain meurt, exilez-le et chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes de créature de son cimetière.

* Si vous ne pouvez pas exiler le Cerbère du Monde souterrain quand sa dernière capacité se résout, par exemple parce qu'il a été exilé par un autre sort ou capacité, chaque joueur renverra quand même toutes les cartes de créature de son cimetière dans sa main.

* Si deux de ces Cerbères meurent en même temps, la dernière capacité de chacun se déclenchera. Si chaque joueur en contrôlait un, la capacité du joueur non-actif se résoudra en premier. Le Cerbère du Monde souterrain contrôlé par ce joueur sera exilé, et toutes les autres cartes de créature dans les cimetières (y compris le Cerbère du Monde souterrain contrôlé par le joueur actif) seront renvoyées dans les mains de leurs propriétaires. Ensuite, la capacité du joueur actif se résoudra. Ce Cerbère du Monde souterrain ne sera pas exilé, mais toutes les cartes de créature dans les cimetières à ce moment-là, par exemple si elles sont mortes en réponse à la capacité, seront renvoyées dans les mains de leurs propriétaires.

Chant du cygne

{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur met sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

* Le Chant du cygne peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Ce sort ne sera pas contrecarré quand le Chant du cygne se résoudra, mais son contrôleur gagnera un jeton Oiseau.

Chanteuse de naufrage

{U}{B}

Créature : sirène

1/2

Vol

{1}{U} : La créature ciblée qu'un adversaire contrôle attaque ce tour-ci si possible.

{1}{B}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

* Le contrôleur de chaque créature attaquante décide toujours quel joueur ou planeswalker cette créature attaque.

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

* La dernière capacité affecte des créatures qui sont déjà attaquantes quand elle se résout. L'activer avant le combat n'affectera pas les créatures qui attaquent plus tard pendant ce tour.

Charlatan de Mélétiis

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

2/3

{2}{U}, {T} : Le contrôleur du sort d'éphémère ou de rituel ciblé copie celui-ci. Ce joueur peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* La capacité du Charlatan de Mélétiis peut cibler n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles ou ceux que vous contrôlez.

* Quand la capacité se résout, elle crée une copie du sort. Le contrôleur du sort d'origine contrôle la copie. Cette copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie se résoudra ensuite comme un sort normal après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.

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

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

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

Chasse au chasseur

{G}

Rituel

La créature verte ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature verte ciblée qu'un adversaire contrôle.

* Vous devez cibler à la fois une créature verte que vous contrôlez et une créature verte qu'un adversaire contrôle pour lancer la Chasse au chasseur.

* Si la créature verte qu'un adversaire contrôle est une cible illégale quand la Chasse au chasseur essaie de se résoudre, mais que la créature verte que vous contrôlez est toujours une cible légale, la créature que vous contrôlez gagnera +2/+2, mais les créatures ne se battront pas. Aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

Cheval d'Akros

{4}

Créature-artefact : cheval

0/4

Défenseur

Quand le Cheval d'Akros arrive sur le champ de bataille, un adversaire en acquiert le contrôle.

Au début de votre entretien, chaque adversaire met sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

* La capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Cheval d'Akros ne cible pas un adversaire. En partie multijoueurs, vous choisissez l'adversaire au moment où la capacité se résout.

* Dans la dernière capacité, « chaque adversaire » fait référence aux adversaires du contrôleur du Cheval d'Akros. Dans la plupart des situations en parties à deux joueurs, votre adversaire contrôlera le Cheval d'Akros et vous mettrez sur le champ de bataille les jetons Soldat.

Chimère au cœur magique

{1}{U}{R}

Créature : chimère

*3

Vol, piétinement

La force de la Chimère au cœur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* La capacité qui définit la force de la Chimère au cœur magique fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Chimère de la côte

{3}{U}

Créature : chimère

1/5

Vol

{1}{W} : La Chimère de la côte peut bloquer une créature supplémentaire ce tour-ci.

* La capacité activée de la Chimère de la côte est cumulative. L'activer une deuxième fois lui permettra de bloquer trois créatures, et ainsi de suite.

Chimère de l'horizon

{2}{G}{U}

Créature : chimère

3/2

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

Vol, piétinement

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 1 point de vie.

* Si vous piochez plusieurs cartes, la capacité de la Chimère de l'horizon se déclenchera autant de fois. Chacune de ces capacités provoquera un événement de gain de points de vie séparé.

Chimère presciente

{3}{U}{U}

Créature : chimère

3/4

Vol

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

* La capacité déclenchée se résoudra et vous appliquerez le regard avant que le sort d'éphémère ou de rituel ne se résolve.

Chroniqueur de héros

{1}{G}{W}

Créature : centaure et sorcier

3/3

Quand le Chroniqueur de héros arrive sur le champ de bataille, piochez une carte si vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Le fait que vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle est vérifié uniquement quand la capacité se résout. Notamment, si l'arrivée sur le champ de bataille du Chroniqueur de héros provoque le déclenchement d'une capacité d'évolution, vous pouvez faire que la capacité d'évolution se résolve d'abord et ensuite piocher une carte.

Chute de rochers

{6}{R}{R}

Éphémère

La Chute de rochers inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou joueurs.

* Le nombre de cibles choisies pour la Chute de rochers doit être compris entre 1 et 5. Vous répartissez les blessures au moment où vous mettez la capacité sur la pile, pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.

* Si une partie des cibles de la Chute de rochers, mais pas toutes, devient illégale, vous ne pouvez pas modifier le partage des blessures. Les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont simplement pas infligées.

* Vous ne pouvez pas infliger des blessures à la fois à un joueur et un planeswalker contrôlé par ce joueur avec la Chute de rochers. Vous ne pouvez pas non plus infliger des blessures à plus d'un planeswalker contrôlé par le même joueur. Si vous choisissez de rediriger sur un planeswalker les blessures infligées à un joueur, vous devez rediriger toutes les blessures sur un seul planeswalker.

* Si un effet crée une copie de la Chute de rochers, le partage des blessures et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Cependant, l'effet qui crée la copie peut aussi vous permettre de modifier les cibles.

Colosse d'Akros

{8}

Créature-artefact : golem

10/10

Défenseur, indestructible

{10} : Monstruosité 10. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez dix marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Tant que le Colosse d'Akros est monstrueux, il a le piétinement et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

* Le Colosse d'Akros ne perd pas le défenseur quand il est monstrueux. Il peut juste attaquer.

Daxos de Méléti

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Daxos de Méléti ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Daxos de Méléti inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez autant de points de vie que le coût converti de mana de cette carte. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

* Si Daxos est bloqué par une créature, faire passer la force de cette créature au moins à 3 ne modifiera ni n'annulera le blocage.

* Si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne gagnerez pas de points de vie et vous ne pourrez pas jouer le terrain.

* Vous devez payer tous les coûts pour lancer la carte exilée. Vous pouvez payer des coûts alternatifs ou supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

* Daxos ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Déferlement sauvage

{1}{G}

Ephémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.

* Le Déferlement sauvage peut cibler une créature dégagée.

Dernier souffle

{1}{W}

Ephémère

Exilez la créature ciblée de force inférieure ou égale à 2. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

* Si la créature est une cible illégale quand le Dernier souffle essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Son contrôleur ne gagne pas 4 points de vie.

Disciple de Phénax

{2}{B}{B}

Créature : humain et clerc

1/3

Quand le Disciple de Phénax arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal à votre dévotion au noir. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte. *(Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)*

* Utilisez votre dévotion au noir au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer combien de cartes seront révélées. Si le Disciple de Phénax est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là, son coût de mana comptera pour votre dévotion au noir.

Don de Thassa

{5}{U}

Rituel

Piochez trois cartes. Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* Si le joueur ciblé est une cible illégale quand le Don de Thassa essaie de se résoudre, il est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne piocherez pas trois cartes.

* Suivez les instructions dans l'ordre indiqué sur la carte : si vous vous ciblez vous-même, vous piocherez trois cartes, puis vous mettrez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

Don d'immortalité

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Renvoyez le Don d'immortalité sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.

* Si la créature n'est plus sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin après son retour sur le champ de bataille, le Don d'immortalité reste dans le cimetière de son propriétaire.

* Si la créature enchantée est un jeton, ni elle, ni le Don d'immortalité ne sera renvoyé sur le champ de bataille.

Doyen du clan Lagonna

{2}{W}

Créature : centaure et conseiller

3/2

Quand le Doyen du clan Lagonna arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un enchantement, vous gagnez 3 points de vie.

* Si vous ne contrôlez pas d'enchantement quand le Doyen du clan Lagonna arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, mais que vous ne contrôlez pas d'enchantement quand la capacité essaie de se résoudre, vous ne gagnez pas de points de vie.

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}

Créature : dragon

4/4

Vol, célérité, protection contre le blanc

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

* Pour chaque adversaire, comptez le nombre de cartes dans la main de ce joueur quand la dernière capacité se résout pour déterminer combien de blessures le Dragon au souffle de tempête lui inflige.

Écrabouilleur de polis

{2}{R}{G}

Créature : cyclope

4/4

Piétinement, protection contre les enchantements

{4}{R}{G} : Monstruosité 3. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

À chaque fois que l'Écrabouilleur de polis inflige des blessures de combat à un joueur, si l'Écrabouilleur de polis est monstrueux, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

* « Protection contre les enchantements » signifie que l'Écrabouilleur de polis ne peut pas être enchanté, ne peut pas être ciblé par des sorts d'aura ou des capacités d'enchantements, que toutes les blessures qui devraient lui être infligées par des enchantements sont prévenues, et qu'il ne peut pas être bloqué par des créatures-enchantements. Notamment, il n'a pas la protection contre les créatures enchantées (à moins que ces créatures soient aussi des enchantements).

* L'Écrabouilleur de polis doit être monstrueux au moment où il inflige des blessures de combat à un joueur pour que sa dernière capacité se déclenche. Une fois que la capacité se déclenche, elle se résout même si l'Écrabouilleur de polis n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là.

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une montagne que vous contrôlez

Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. *(Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)*

* Si le terrain qu'Enchaîné aux rochers enchante cesse d'être une montagne ou qu'un autre joueur en acquiert le contrôle, Enchaîné aux rochers est mis dans le cimetière de son propriétaire quand les actions basées sur l'état sont effectuées.

* La capacité d'Enchaîné aux rochers provoque un changement de zone avec durée, un style de capacité introduit dans *Magic 2014* qui n'est pas sans rappeler des cartes plus anciennes comme le Cercle de l'oubli. Cependant, contrairement au Cercle de l'oubli, les cartes comme Enchaîné aux rochers ont une seule capacité qui crée deux effets uniques : un qui exile la créature quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après qu'Enchaîné aux rochers a quitté le champ de bataille.

* Si Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.

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

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

* La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après qu'Enchaîné aux rochers a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

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

Éruption montagneuse

{2}{R}

Rituel

Détruisez une montagne ciblée. L'Éruption montagneuse inflige 3 blessures au contrôleur de ce terrain.

* L'Éruption montagneuse peut cibler n'importe quel terrain ayant le sous-type montagne, pas simplement un terrain appelé Montagne. Elle ne peut pas cibler un terrain qui n'a pas ce sous-type, même si le terrain peut s'engager pour {R}.

* Si la montagne ciblée est une cible illégale quand l'Éruption montagneuse essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune blessure ne sera infligée. Cependant, si l'Éruption montagneuse se résout et que la montagne n'est pas détruite (par exemple parce qu'elle a l'indestructible), les blessures seront infligées.

Espoirs contrariés

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Si les Espoirs contrariés se résolvent, vous appliquerez le regard que le contrôleur du sort ciblé paie {1} ou non.

Faucheuse des terres sauvages

{2} {B} {G}

Créature : gorgonoïde

4/5

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

{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

{1} {G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

* La première capacité de la Faucheuse des terres sauvages se déclenche séparément pour chaque créature. Par exemple, si cinq créatures meurent en même temps, vous appliquerez regard 1 cinq fois. Vous n'appliquerez pas regard 5.

* Si la Faucheuse des terres sauvages meurt en même temps qu'une autre créature, sa capacité se déclenche pour cette autre créature.

Faveur d'Érébos

{B}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Régénérez-la. Vous perdez 2 points de vie.

* La perte de points de vie fait partie de l'effet du sort. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si la Faveur d'Érébos est contrecarrée, vous ne perdez pas de points de vie.

Festivités destructrices

{R} {G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

* Vous devez cibler un artefact ou un enchantement pour lancer les Festivités destructrices. Si cet artefact ou cet enchantement est une cible illégale quand les Festivités destructrices essaient de se résoudre, elles sont contrecarrées et aucun de leurs effets n'aura lieu. Aucune blessure ne sera infligée. Cependant, si les Festivités destructrices se résolvent et que l'artefact ou l'enchantement n'est pas détruit (par exemple parce qu'il a l'indestructible), les blessures seront infligées.

Fouet d'Érébos

{2} {B} {B}

Artefact-enchantement légendaire

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2} {B} {B}, {T} : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Au début de la prochaine étape de fin, la créature renvoyée sur le champ de bataille par le Fouet d'Érébos est exilée. C'est une capacité déclenchée à retardement. Si la capacité est contrecarrée, la créature reste sur le champ de bataille, et le déclenchement à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même la créature quand elle quitte le champ de bataille.

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

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

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

Fureur des dieux

{1} {R} {R}

Rituel

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Les créatures ne doivent pas nécessairement subir des blessures mortelles de la Fureur des dieux pour être exilées. Après avoir subi des blessures, si elles devaient mourir pour toute autre raison ce tour-là, elles sont exilées à la place.

Géant lithochoc

{3} {R} {R}

Créature : géant

5/4

{6} {R} {R} : Monstruosité 3. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand le Géant lithochoc devient monstrueux, les créatures sans le vol que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Si les bloqueurs ont déjà été déclarés quand la dernière capacité du Géant lithochoc se résout, ces blocages ne changeront pas ni ne seront annulés.

* Vos adversaires ne peuvent pas attribuer de créature sans le vol pour bloquer ce tour-là, même si cette créature avait le vol ou n'était pas sur le champ de bataille sous le contrôle de l'un de vos adversaires quand la capacité du Géant lithochoc s'est résolue.

Gorgée de ciguë

{4} {B} {B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

* Si la créature est une cible illégale quand la Gorgée de ciguë essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Le contrôleur de la créature ne perdra pas 2 points de vie. Cependant, si la Gorgée de ciguë

se résout et que la créature n'est pas détruite (par exemple parce qu'elle s'est régénérée ou qu'elle a l'indestructible), le contrôleur de la créature perdra quand même 2 points de vie.

Griffon setessien

{4} {W}

Créature : griffon

3/2

Vol

{2} {G} {G} : Le Griffon setessien gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

* Si la capacité du Griffon setessien est activée par un joueur et qu'un autre joueur en acquiert le contrôle pendant le même tour, le deuxième joueur ne peut pas activer sa capacité ce tour-là.

Guérison de Pharika

{B} {B}

Ephémère

La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

* Si la créature est une cible illégale quand la Guérison de Pharika essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie. Si, d'un autre côté, la Guérison de Pharika se résout mais que les blessures sont prévenues, vous gagnerez quand même les points de vie.

Hédoniste satyre

{1} {G}

Créature : satyre

2/1

{R}, sacrifiez l'Hédoniste satyre : Ajoutez {R} {R} {R} à votre réserve.

* La capacité de l'Hédoniste satyre est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Heure du repas

{2} {G}

Rituel

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

* L'Heure du repas a deux cibles : une créature qu'un adversaire contrôle et une créature que vous contrôlez. Si seulement une de ces créatures est une cible légale quand l'Heure du repas essaie de se résoudre, les créatures ne se battront pas et aucune d'elle n'infligera ou ne subira de blessures. Cependant, vous gagnerez quand même 3 points de vie quand la créature que vous ne contrôlez pas mourra ce tour-là, même si c'était la cible illégale au moment où l'heure du repas s'est résolue.

* Si aucune des créatures n'est une cible légale quand l'Heure du repas essaie de se résoudre, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu.

* Si la première créature ciblée meurt ce tour-là, vous gagnerez 3 points de vie quelle que soit la raison de la mort de la créature ou quel que soit le contrôleur de la créature à ce moment-là.

Hoplites akroens

{R} {W}

Créature : humain et soldat

1/2

À chaque fois que les Hoplites akroens attaquent, ils gagnent $+X/+0$ jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquant que vous contrôlez.

* Comptez le nombre de créatures attaquant que vous contrôlez quand la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

* Une fois que la capacité se résout, le bonus ne changera pas même si le nombre de créatures attaquant que vous contrôlez change.

Hurlenuit

{1} {B} {B}

Créature-enchantement : horreur

0/0

Grâce {2} {B} {B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec *enchanter : créature*. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun $+X/+X$, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

* La dernière capacité du Hurlenuit ne fonctionne uniquement depuis le champ de bataille. Dans les autres zones, le Hurlenuit est une créature-enchantement 0/0.

Hydre tranchebrume

{X} {G}

Créature : hydre

0/0

L'Hydre tranchebrume ne peut pas être contrecarrée.

Célérité, protection contre le bleu

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

* Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés peuvent quand même être choisis comme cibles de sorts ou de capacités qui essaient de les contrecarrer. Même si le sort n'est pas contrecarré, le sort ou la capacité qui essaie de le contrecarrer se résout, et tous les autres effets de ce sort ou cette capacité auront lieu.

Joueur de flûte satyre

{2} {G}

Créature : satyre et gredin

2/1

{3} {G} : La créature ciblée doit être bloquée ce tour-ci si possible.

* Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur doit assigner au moins un bloqueur à chaque créature qui doit être bloquée si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer.

* Si plusieurs créatures attaquant doivent être bloquées, le joueur défenseur doit attribuer les bloqueurs de manière à ce que le plus grand nombre de ces créatures attaquant soient bloquées.

Kraken brisecoque

{4} {U} {U}

Créature : kraken

6/6

{6} {U} {U} : Monstruosité 4. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand le Kraken brisecoque devient monstrueux, engagez jusqu'à quatre créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs tant que vous contrôlez le Kraken brisecoque.

* Si vous perdez le contrôle du Kraken brisecoque entre le moment où sa dernière capacité se déclenche et celui où la capacité se résout, les créatures ciblées deviendront engagées. Cependant, elles ne seront pas affectées par l'autre effet et se dégageront normalement pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle du Kraken brisecoque, les créatures ne seront plus affectées par l'effet les empêchant de se dégager, même si vous récupérez plus tard le contrôle du Kraken brisecoque.

* Si vous acquérez le contrôle d'une créature qui est empêchée de se dégager, cette créature ne se dégagera pas pendant votre étape de dégagement tant que vous contrôlez le Kraken brisecoque.

* La capacité peut cibler une créature engagée. Si une créature ciblée est déjà engagée quand elle se résout, cette créature reste engagée et ne se dégagera pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Lire dans les os

{2} {B}

Rituel

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

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

Maître des vagues

{3} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/1

Protection contre le rouge

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

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. *(Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)*

* Utilisez votre dévotion au bleu au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer combien de jetons mettre sur le champ de bataille. Si le Maître des vagues est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là, son coût de mana comptera pour votre dévotion au bleu.

* À moins d'autres effets, les jetons Élémental arriveront sur le champ de bataille comme des créatures 2/1.

* Si le Maître des vagues quitte le champ de bataille et que rien d'autre n'augmente l'endurance des jetons Élémental au-dessus de 0, les jetons Élémental mourront et cesseront par conséquent d'exister.

Malédiction du pourceau

{X} {U} {U}

Rituel

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur met sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

* Dans une partie de Commander, si un commandant est mis dans la zone de commandement à la place d'être exilé par la Malédiction du pourceau, son contrôleur gagnera quand même un jeton Sanglier.

Maraudeur de Mogis

{2} {B}

Créature : humain et berserker

2/2

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité 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.)*

* Contrairement à la plupart des capacités qui utilisent la dévotion pour déterminer l'ampleur d'un effet, le Maraudeur de Mogis l'utilise pour déterminer le nombre de cibles pour sa capacité. Utilisez votre dévotion au noir au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Le coût de mana du Maraudeur de Mogis comptera toujours pour votre dévotion au noir. Une fois les cibles choisies, peu importe que votre dévotion au noir change pendant que la capacité est sur la pile. Le nombre de cibles est verrouillé.

Médomaï le Sans-âge

{4} {W} {U}

Créature légendaire : sphinx

4/4

Vol

À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

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

* Peu importe de quel joueur c'est le tour. Dans quelques rares cas, un adversaire peut jouer un tour supplémentaire et acquérir le contrôle de Médomaï. Médomaï ne peut pas attaquer pendant ce tour-là.

Monstre de la geôle océane

{3} {U} {U}

Créature : pieuvre

5/5

Le Monstre de la geôle océane ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île.

{5} {U} {U} : Monstruosité 3. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand le Monstre de la geôle océane devient monstrueux, le terrain ciblé devient une île en plus de ses autres types.

* L'effet qui transforme le terrain en île n'a pas de durée et continue indéfiniment. Le terrain garde les types de terrain et les capacités qu'il avait déjà. Une île a la capacité « {T} : Ajoutez {U} à votre réserve. »

Némésis des mortels

{4} {G} {G}

Créature : serpent

5/5

La Némésis des mortels coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{7} {G} {G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

* Ni la capacité de réduction de coût de la Némésis des mortels ni la condition de sa capacité de monstruosité ne peuvent réduire le prérequis de mana coloré de ces coûts.

* Une fois que vous déclarez que vous lancez la Némésis des mortels ou que vous activez sa capacité, il est trop tard pour que les joueurs essaient de changer le nombre de cartes de créature dans votre cimetière pour en affecter le coût.

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez à votre réserve 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 est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Oratrice de feu experte

{2} {R}

Créature : humain et shaman

2/3

À chaque fois que vous appliquez le regard, l'Oratrice de feu experte gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

* La capacité de l'Oratrice de feu experte se déclenche une fois pour chaque instruction de regard, quel que soit le nombre de cartes auquel vous appliquez le regard.

Pégase de cavalerie

{1} {W}

Créature : pégase

1/1

Vol

À chaque fois que le Pégase de cavalerie attaque, chaque humain attaquant acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

* Une fois que la capacité déclenchée se résout, les humains attaquants continuent d'avoir le vol même si le Pégase de cavalerie quitte le champ de bataille.

* Les humains attaquants acquièrent le vol avant la déclaration des bloqueurs.

Pillard beuglemort

{1} {R}

Créature : minotaure et berserker

2/3

Le Pillard beuglemort attaque à chaque tour si possible.

{2} {B} : Régénérez le Pillard beuglemort.

* Vous choisissez quand même quel joueur ou planeswalker le Pillard beuglemort attaque.

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

Polukranos, dévoreur de mondes

{2} {G} {G}

Créature légendaire : hydre

5/5

{X} {X} {G} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand Polukranos, dévoreur de mondes devient monstrueux, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Chacune de ces créatures inflige à Polukranos un nombre de blessures égal à sa force.

* La valeur de X dans la dernière capacité de Polukranos est égale à la valeur choisie pour X quand sa capacité activée a été activée.

* Le nombre de cibles choisies pour la capacité déclenchée doit être au moins une (si X n'était pas 0) et au plus X. Vous choisissez le partage des blessures au moment où vous mettez la capacité sur la pile, pas au moment où elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En partie multijoueurs, vous pouvez choisir des créatures contrôlées par des adversaires différents.

* Si une partie des cibles de la capacité, mais pas toutes, devient illégale, vous ne pouvez pas modifier le partage des blessures. Les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont simplement pas infligées.

* Au moment où la capacité déclenchée de Polukranos se résout, Polukranos inflige des blessures en premier, puis c'est au tour des créatures ciblées. Bien qu'aucune créature ne mourra avant la fin de la résolution de la capacité, l'ordre peut être important si Polukranos a la flétriure ou l'infection.

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. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* 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, bien que ces permanents resteront attachés à la créature.

Présence de Nyléa

{1} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand la Présence de Nyléa arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a chaque type de terrain de base en plus de ses autres types.

* Le terrain enchanté 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 peuvent s'engager pour produire {G}). Il a quand même 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.

Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier

2/3

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

* Les créatures et les terrains que vous contrôlez se dégagent en même temps que les permanents du joueur actif. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas les dégager à cet instant.

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

* Contrôler plus d'une Prophétesse de Kruphix ne vous permet pas de dégager une créature ou un terrain plus d'une fois pendant la même étape de dégagement.

* Vous pouvez lancer comme une aura une carte de créature avec la grâce comme si elle avait le flash.

* La dernière capacité s'applique aux cartes de créature dans n'importe quelle zone, à condition que quelque chose vous permette de les lancer. Par exemple, si vous contrôlez un zombie, vous pourriez lancer le Rampeur des tombes (une créature avec « Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un zombie ») depuis votre cimetière comme s'il avait le flash.

Pyxide de pandémonium

{1}

Artefact

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.

{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

* Aucun joueur ne peut regarder les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium avant que ces cartes ne soient retournées face visible.

* Si le Pyxide de pandémonium quitte le champ de bataille, et que plus tard un autre Pyxide de pandémonium arrive sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet (même si les deux sont représentés par la même carte). Les cartes exilées par le premier ne peuvent pas être retournées face visible ou mises sur le champ de bataille par le deuxième.

Rage de Purphoros

{4}{R}

Rituel

La Rage de Purphoros inflige 4 blessures à la créature ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Si la Rage de Purphoros se résout mais que les blessures sont redirigées vers une créature différente ou un joueur différent, la créature ciblée ne pourra quand-même pas se régénérer ce tour-là. C'est aussi vrai si les blessures sont prévenues.

Revanche de la déesse de la Mer

{5}{U}

Rituel

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs propriétaires.
Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Vous pouvez lancer la Revanche de la déesse de la Mer sans cible. Si vous faites ainsi, vous appliquerez regard 1 quand elle se résoudra. Si vous choisissez au moins une cible, et que toutes les cibles sont illégales quand la Revanche de la déesse de la Mer essaie de se résoudre, elle sera contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu.

* En partie multijoueurs, les trois créatures ciblées peuvent être contrôlées par des adversaires différents.

Saisie des pensées

{B}

Rituel

Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défause de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

* La perte de points de vie fait partie de l'effet du sort. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si la Saisie des pensées est contrecarrée, vous ne perdez pas de points de vie.

Satyre buveur de feu

{R}

Créature : satyre et shamane

2/1

À chaque fois que le Satyre buveur de feu subit des blessures, il vous inflige autant de blessures.

{1} {R} : Le Satyre buveur de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et vous inflige 1 blessure.

* La première capacité du Satyre buveur de feu se déclenche même s'il subit des blessures mortelles. Par exemple, s'il bloque une créature 7/7, sa capacité se déclenche et le Satyre buveur de feu vous inflige 7 blessures.

* Les blessures infligées par le Satyre buveur de feu à cause de sa première capacité ne sont pas des blessures de combat, même si ce sont des blessures de combat qui ont déclenché cette capacité.

Sauvetage dans le Monde souterrain

{4} {B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Sauvetage dans le Monde souterrain, sacrifiez une créature.

Choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Renvoyez cette carte et la carte sacrifiée sur le champ de bataille, sous votre contrôle, au début de votre prochain entretien. Exilez le Sauvetage dans le Monde souterrain.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez le Sauvetage dans le Monde souterrain, aucun joueur ne peut tenter de vous empêcher de lancer le sort en retirant la créature que vous voulez sacrifier.

* Si vous sacrifiez un jeton de créature pour lancer le Sauvetage dans le Monde souterrain, il ne reviendra pas sur le champ de bataille, mais la carte de créature ciblée le fera.

* Si la créature sacrifiée ou la carte de créature ciblée quitte le cimetière avant la résolution de la capacité déclenchée à retardement pendant votre prochain entretien, elle ne reviendra pas.

* Cependant, si la créature sacrifiée est mise dans une autre zone publique que le cimetière, par exemple parce que c'est votre commandant ou à cause d'un autre effet de remplacement, elle retournera sur le champ de bataille depuis la zone où elle était.

* Le Sauvetage dans le Monde souterrain est exilé au moment où il se résout, et non plus tard au moment où sa capacité déclenchée à retardement se résout.

Soldat du panthéon

{W}

Créature : humain et soldat

2/1

Protection contre le multicolore

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

* Le Soldat du panthéon ne peut pas être enchanté ou équipé par des auras et des équipements multicolores, ne peut pas être bloqué par des créatures multicolores, ne peut pas être ciblé par des sorts ou des capacités de sources multicolores, et toutes les blessures qui lui sont infligées par des sources multicolores sont prévenues.

* La plupart des sorts et des permanents hybrides, y compris ceux du bloc *Retour sur Ravnica*, sont multicolores, même si vous les lancez avec une seule couleur de mana.

Sphinx des auspices

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

3/5

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Sphinx des auspices acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Engagez-le.

À chaque fois que le Sphinx des auspices attaque, regard 3. (*Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.*)

* Vous pouvez activer la capacité du Sphinx des auspices même s'il est déjà engagé.

Suzerain abject

{5}{B}{B}

Créature : démon

6/6

Vol

Quand le Suzerain abject arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un nombre de jetons de créature 1/1 noire Harpie avec le vol égal à votre dévotion au noir. (*Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.*)

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

* Utilisez votre dévotion au noir au moment où la première capacité déclenchée se résout pour déterminer combien de jetons Harpie mettre sur le champ de bataille. Si le Suzerain abject est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là, son coût de mana comptera pour votre dévotion au noir.

* Si le Suzerain abject est la seule créature que vous contrôlez quand sa deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez le sacrifier.

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

5/5

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. *(Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)*

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : La créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Activer la dernière capacité de Thassa après que la créature ciblée a été bloquée ne changera pas ni n'annulera le blocage.

Triade des Moires

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

{1}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur une autre créature ciblée.

{W}, {T} : Exilez la créature ciblée qui a un marqueur « destin » sur elle, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

{B}, {T} : Exilez la créature ciblée qui a un marqueur « destin » sur elle. Son contrôleur pioche deux cartes.

* La créature qui retourne sur le champ de bataille pendant la résolution de la capacité centrale de la Triade des Moires le fait comme un nouvel objet, sans mémoire de son existence précédente. Elle n'aura pas de marqueur « destin » sur elle.

Tristesse de l'artisan

{3}{G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Regard 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)*

* L'artefact ou l'enchantement ne sera pas sur le champ de bataille quand vous appliquerez le regard, à moins qu'il se soit régénéré ou qu'il ait l'indestructible.

Triton brisevague

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

1/4

Héroïque — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Triton brisevague, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

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

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

Tymaret, le Roi assassin

{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier

2/2

{1}{R}, sacrifiez une autre créature : Tymaret, le Roi assassin inflige 2 blessures au joueur ciblé.

{1}{B} : Sacrifiez une créature : Renvoyez Tymaret depuis votre cimetière dans votre main.

* La dernière capacité de Tymaret peut uniquement être activée si Tymaret est dans votre cimetière. Notamment, Tymaret ne peut pas être sacrifié pour se renvoyer lui-même.

Xénagos, le Fêtard

{2}{R}{G}

Planeswalker : Xénagos

3

+1 : Ajoutez à votre réserve X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

0 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

-6 : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

* La première capacité de Xénagos n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Comptez le nombre de créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer la quantité de mana à ajouter à votre réserve. Vous choisissez quelle quantité de ce mana est rouge et quelle quantité est verte à ce moment-là.

* Les cartes de créature avec la grâce mises sur le champ de bataille par la troisième capacité seront des créatures sur le champ de bataille, pas des auras.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Retour sur Ravnica, Insurrection et Le labyrinthe du dragon sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2013 Wizards.