

MAGIC
The Gathering[®]



À MONKHET

GUIDE DU JOUEUR



UNE CIVILISATION GLORIEUSE

Par Ethan Fleischer, co-directeur de la conception d'*Amonkhet*™

Découvrez l'ancienne et puissante civilisation d'Amonkhet. Les habitants de cette vallée fertile élèvent des monuments à la gloire de leurs dieux pour susciter leurs bénédictions. Mais quelque chose de sinistre menace derrière la façade harmonieuse de cette société.

L'équipe d'*Amonkhet* est partie d'une question simple : et si **Magic**™ s'ouvrait à l'Égypte ancienne ? On y retrouverait des déserts brûlants, des momies titubantes et des monuments à couper le souffle.



Cela s'annonçait très bien, mais qu'est-ce qui le rendrait encore meilleur ? Et si l'infâme Planeswalker Nicol Bolas régnait sur le monde ? Et s'il était le grand dieu du panthéon ? À quoi ressemblerait un monde construit à son image ? Ce serait un monde cruel, dangereux, plein de mensonges et d'oppression.



Mais il manquait encore quelque chose pour compléter tout ça. Pourquoi pas des batailles à mort, menées pour remplir la promesse du Dieu-Pharaon d'un glorieux au-delà ? Cinq épreuves, chacune associée à l'une des cinq couleurs de Magic donnent leur structure à cette société et à cette extension.



MÉCANIQUES DE JEU D'AMONKHET

Les capacités dans *Amonkhet* sont représentatives de la société idéale du Dieu-Pharaon. Un effort indéfectible est récompensé de gloire, et la mort n'est autre qu'une occasion supplémentaire de servir. En jouant avec cette extension, vous aurez une autre vision du cimetière, avec les zombies revenant de parmi les morts à chaque tour et des sorts qui trouvent une nouvelle utilité après avoir été lancés. Remplissez vos decks d'adeptes aguerris et de redoutables démons du désert.

Embaumement

Le Dieu-Pharaon s'est assuré que la mort sur Amonkhet ne vous empêche pas de le servir. La nouvelle capacité d'embaumement permet aux morts de revenir sur le champ de bataille. Dans ce cas, le rituel d'embaumement implique d'exiler une carte de créature avec l'embaumement de votre cimetière et de payer un peu de mana. Mais le résultat est magnifique. Vous obtenez une copie zombie de la créature originale, prête à livrer combat à nouveau ! Et l'on ne voudrait pas vous priver de voir à quoi cela ressemble,



donc chaque carte avec l'embaumement a même une carte de jeton correspondante.



Répercussion

Les créatures ne sont pas les seules choses qui surgissent du cimetière pour bouleverser vos parties. Les cartes avec la répercussion sont des cartes doubles proposant une nouvelle variante. Commencez par la moitié supérieure, que vous pouvez lancer depuis votre main comme à l'habitude. Poursuivez avec la partie inférieure, que vous ne pouvez lancer que depuis votre cimetière. Vous n'avez pas à lancer les deux moitiés au cours du même tour, mais si vous

le faites, le résultat sera souvent formidable.



Recyclage

Interrogez les adeptes d'Amonkhet sur le fait de se tenir prêt au combat, et ils diront que vous avez besoin de la bonne arme au bon moment. Les parties de **Magic** ne sont pas différentes. Vous avez besoin de la bonne carte au bon moment, et le recyclage peut vous être très utile. Cette mécanique de retour vous permet de payer un coût et de vous défausser de la carte pour en piocher une nouvelle. Le recyclage offre une grande flexibilité. Vous aurez souvent besoin de cette carte, mais certaines situations peuvent s'y opposer.



Surmener

Pour se distinguer des autres adeptes et être couronnés de gloire, certains des guerriers les plus robustes d'Amonkhet en font simplement un peu plus. Pour refléter cet esprit de combat, certaines créatures ont une capacité qui vous permet de les surmener au moment où ils attaquent. Solliciter au maximum ces créatures produira des effets remarquables, mais elles en sortiront épuisées. Une créature surmenée ne se dégagera pas lors de votre prochaine étape de dégagement. Laisser votre créature se reposer pendant un tour est payant aux vues des bonus que l'attaque surmenée débloque.



LES DIX CARTES LES PLUS COOLS D'AMONKHET

Par Bryan Hawley, concepteur de Magic

1. NISSA, INTENDANTE DES ÉLÉMENTS

La magicienne de la nature favorite de tous les joueurs revient avec tout un tas de nouveaux tours, grâce à la magie du bleu et du vert. C'est également la première carte de planeswalker avec un X dans son coût. Qu'elle dispose d'une loyauté de un ou de neuf, Nissa vous offre de nombreuses options au choix.



2. KEFNET LE CLAIRVOYANT

Les dieux d'Amonkhet sont plus corporels que ceux que nous avons déjà croisés dans **Magic**, et chacun dispose d'une caractéristique qu'il préfère par rapport aux autres. En tant que dieu de la Connaissance, Kefnet fournit un flux constant de ressources et peut frapper brutalement si vous répondez à ses conditions de jeu.

3. ÉPREUVE DE SOLIDARITÉ

Qu'y a-t-il de plus exaltant que de renforcer toute votre équipe ? Recommencer ! Avec assez de mana, les Épreuves et les Cartouches peuvent créer des tours très puissants.



4. LILIANA, MAJESTÉ DE LA MORT

Amomkhet est le genre de lieu qui plaît à Liliana. Une société obsédée par la mort, où abondent les zombies ? Liliana excelle dans la création de hordes de zombies, tout en fournissant des ressources pour encore... plus de zombies !

5. IMPOSSIBLE // RETOUR

La répercussion vous permet d'obtenir un effet supplémentaire de vos sorts après les avoir lancés, ou d'avancer s'ils trouvent le chemin de votre cimetière par d'autres moyens. Souvent, les deux moitiés vont main dans la main. Par exemple, une fois que vous avez lancé Impossible, vous avez la garantie d'avoir la carte pour le Retour !





LE MONDE D'AMONKHET

Amonkhet est un monde de désert infini, en proie à des momies en maraude, des guivres des sables affamés, des démons malveillants et tout un tas de terreurs inimaginables. Un phénomène nécromantique appelé la Malédiction d'errance a pour effet de redonner vie à toute créature mourant sur Amonkhet sous la forme d'une momie morte-vivante, accablée d'une insatiable faim et d'une irrésistible envie d'attaquer les vivants. Cela aurait pu être un monde entièrement dévolu à l'horreur, si ce n'était une ville étincelante se distinguant de tout le reste : Naktamon.

Naktamon est protégé par une barrière magique connue sous le nom d'Hekma. Un cadeau du Dieu-Pharaon tout-puissant et pourtant absent, l'Hekma maintient les horreurs du désert à distance et permet à la vie de prospérer dans la ville. Chaque jour, les habitants de Naktamon sont confrontés à la réalité de ce à quoi leurs vies ressembleraient si la barrière de l'Hekma devait disparaître. Les sables fouettants du désert assaillent la barrière transparente, des hordes de momies maudites s'y pressent, et des monstres aussi hauts que des monuments l'attaquent sans répit. Seules la magie et la puissance des dieux les repoussent.





C'est une civilisation à son apogée. Des monuments gigantesques et incrustés d'or surplombent une vallée fluviale fertile. Un panthéon de cinq dieux bienveillants et à tête d'animaux récompensent les fidèles. Les besoins des habitants sont entretenus par les rangs de momies travaillant d'arrache-pied à leur service. Naktamon est un paradis.



Bientôt, le Dieu-Pharaon reviendra pour offrir un au-delà glorieux à son peuple. Le Second Soleil, un orbe magique qui indique le temps jusqu'à l'arrivée du Dieu-Pharaon, a presque atteint son emplacement final entre les cornes de son monument. Les habitants de Naktamon sont pris d'une frénésie de préparatifs, anxieux d'achever les Cinq Épreuves et de prouver leur valeur avant la dernière heure. Une vie éternelle est à la clé !



LE VOYAGE VERS L'AU-DELÀ

L'au-delà promis attend ceux qui prouvent leur valeur. C'est le but de tous ceux qui vivent à Naktamon, humains, nagas, avemains, minotaures et khenras, pour pouvoir s'asseoir à côté du Dieu-Pharaon.



Acolytes

Les enfants sont invités dès cinq ans à devenir des acolytes. Avec les autres nés la même année, ils sont connus sous le nom de moisson de l'année. Dans le cadre de leur préparation, une moisson doit construire un obélisque cérémonial. La tâche peut prendre jusqu'à une décennie, et les acolytes renforcent leurs liens d'amitié au cours de ce travail, démontrant que lorsqu'ils seront arrivés au moment de l'épreuve finale ils auront l'honneur de s'accorder les uns aux autres des Morts Glorifiées.

La Cérémonie de la mesure

La période en tant qu'acolytes prend fin lorsqu'une moisson est appelée à se tenir devant le panthéon des dieux pour la Cérémonie de la mesure. À travers la magie de ce rituel, les dieux peuvent voir le véritable cœur de chaque acolyte. Ceux qui sont jugés valeureux deviennent les adeptes du Dieu-Pharaon ou sont sélectionnés par les dieux individuels pour être à leur service en tant que vizirs. Les autres sont éliminés de la moisson et bannis de la ville.

Adeptes

La majorité de ceux qui sont jugés au cours de la Cérémonie de mesure deviennent des adeptes. Les adeptes devront faire face à cinq épreuves pour témoigner des cinq qualités essentielles des valeureux : solidarité, connaissance, force, ambition et zèle.

À chaque épreuve passée, ils reçoivent un cartouche, une amulette incrustée d'un lazotèpe bleu chatoyant et imprégné de la magie du Dieu-Pharaon. Chaque cartouche successif est lié au précédent au-dessus de lui, formant ainsi une ligne courant sur la poitrine de l'adepte. Le Dieu-Pharaon enseigne que cette preuve de succès contient l'essence de l'adepte, préservant sa force vitale pour le voyage vers l'au-delà.

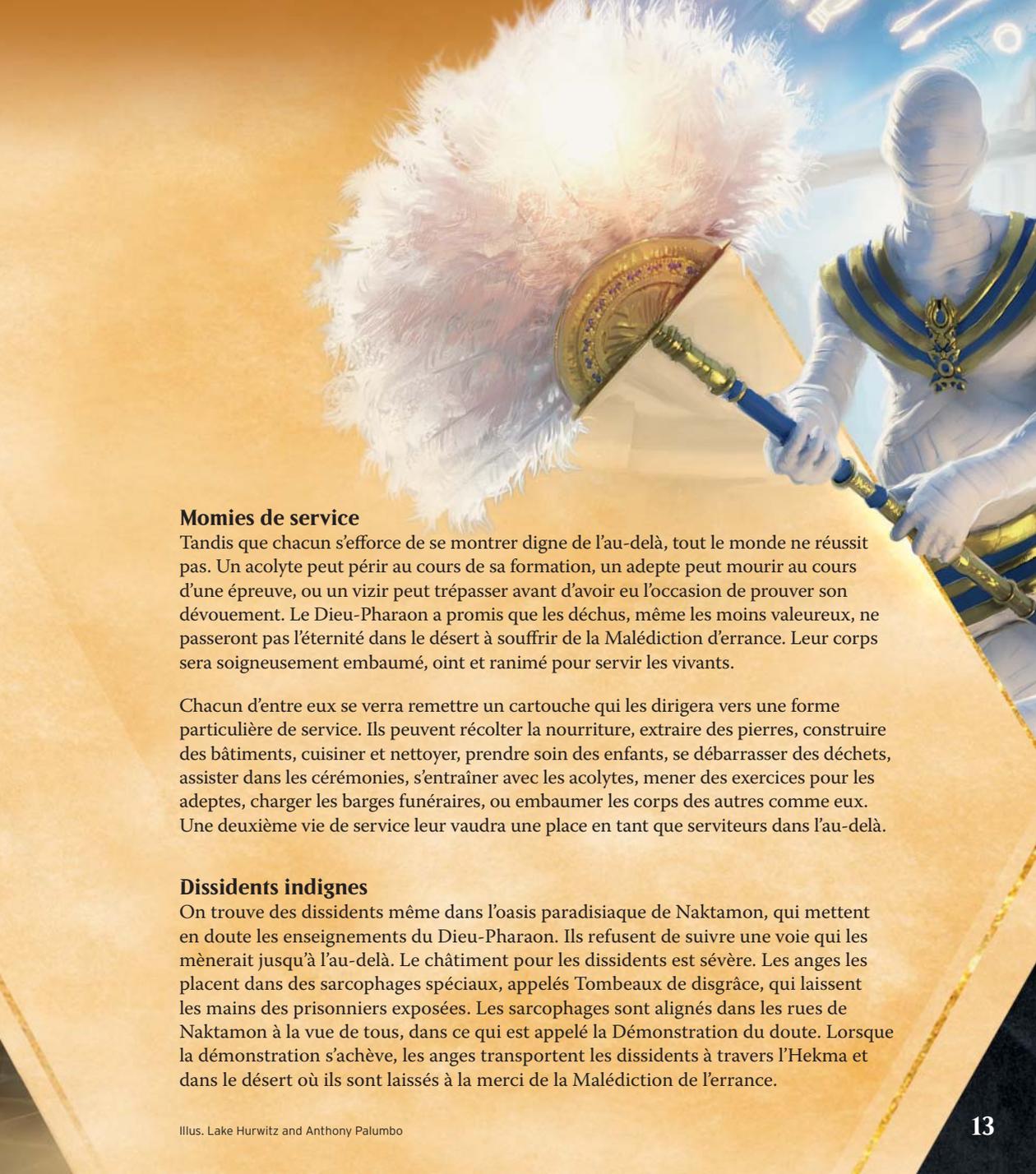
L'Épreuve de zèle, la dernière des cinq, est un combat à mort. Les corps des valeureux morts qui ont réussi les Cinq Épreuves sont portés à travers le Portail de l'au-delà sur une barge funéraire. Ils attendront dans une glorieuse oasis jusqu'à ce que le Dieu-Pharaon arrive pour les accueillir comme Éternels dans l'au-delà.



Vizirs

Au cours de la Cérémonie de la mesure, quelques élus sont choisis par l'un des cinq dieux pour servir honorablement en tant que vizir. Les vizirs effectuent un certain nombre de tâches essentielles : ils mènent des rituels, supervisent les épreuves, enseignent et forment les acolytes ainsi que les adeptes, surveillent l'Hekma protecteur et réalisent la volonté des dieux. Ils ne gagnent pas cinq cartouches comme s'efforcent de le faire les adeptes. On leur donne à l'inverse un seul cartouche pour représenter leur maîtrise d'un aspect de la valeur. Leur dévouement est récompensé d'une Mort Glorieuse à la fin de leur service.





Momies de service

Tandis que chacun s'efforce de se montrer digne de l'au-delà, tout le monde ne réussit pas. Un acolyte peut périr au cours de sa formation, un adepte peut mourir au cours d'une épreuve, ou un vizir peut trépasser avant d'avoir eu l'occasion de prouver son dévouement. Le Dieu-Pharaon a promis que les déçus, même les moins valeureux, ne passeront pas l'éternité dans le désert à souffrir de la Malédiction d'errance. Leur corps sera soigneusement embaumé, oint et ranimé pour servir les vivants.

Chacun d'entre eux se verra remettre un cartouche qui les dirigera vers une forme particulière de service. Ils peuvent récolter la nourriture, extraire des pierres, construire des bâtiments, cuisiner et nettoyer, prendre soin des enfants, se débarrasser des déchets, assister dans les cérémonies, s'entraîner avec les acolytes, mener des exercices pour les adeptes, charger les barges funéraires, ou embaumer les corps des autres comme eux. Une deuxième vie de service leur vaudra une place en tant que serviteurs dans l'au-delà.

Dissidents indignes

On trouve des dissidents même dans l'oasis paradisiaque de Naktamon, qui mettent en doute les enseignements du Dieu-Pharaon. Ils refusent de suivre une voie qui les mènerait jusqu'à l'au-delà. Le châtimement pour les dissidents est sévère. Les anges les placent dans des sarcophages spéciaux, appelés Tombeaux de disgrâce, qui laissent les mains des prisonniers exposées. Les sarcophages sont alignés dans les rues de Naktamon à la vue de tous, dans ce qui est appelé la Démonstration du doute. Lorsque la démonstration s'achève, les anges transportent les dissidents à travers l'Hekma et dans le désert où ils sont laissés à la merci de la Malédiction de l'errance.



LE PANTHÉON DES DIEUX

En l'absence du Dieu-Pharaon, cinq dieux gouvernent Amonkhet. Ils croient avoir été créés par ce dernier pour agir comme serviteurs, pour protéger le peuple, et afin de les guider à travers les cinq épreuves vers l'au-delà. S'ils exécutent loyalement leurs devoirs, ils seront à leur tour accueillis dans l'au-delà.

Les dieux ont des corps humanoïdes et des têtes d'animaux en or : Oketra, un chat ; Kefnet, un ibis ; Rhonas, un cobra ; Bontu, un crocodile et Hazoret, un chacal. Ils mesurent plus de neuf mètres de haut, manient des armes énormes, possèdent une force physique ainsi qu'une puissance magique immenses et sont presque invulnérables.

Au quotidien, les dieux peuvent se trouver au milieu des habitants, enseignant les valeurs qu'ils incarnent. Chaque dieu est responsable de l'entraînement et du test des adeptes dans l'un des aspects de dignité. Les Cinq Épreuves ont lieu dans les monuments des dieux : des structures aussi massives qu'impressionnantes, de la même forme que les têtes des dieux et qui longent le Luxa

OKETRA LA LOYALE

Déesse de la Solidarité à tête de chat.
Alignée sur le blanc

Être en présence d'Oketra revient à être subjugué et inspiré. C'est une archère à la concentration sans faille qui ne manque jamais sa cible. Ses flèches sont faites de la lumière du Second Soleil, une seule blessure suffit pour éliminer même la plus grande horreur du désert.

L'Épreuve de solidarité

Oketra est la première épreuve des adeptes. Une moisson entre dans son monument où l'obélisque sur lequel elle a travaillé pendant des années se tient au centre de la salle. Au début de l'épreuve, Oketra lance une énorme flèche à l'autre bout de la pièce. Le sol du monument se déplace, dévoilant un paysage traître, où toutes sortes d'ennemis grouillent : vizirs, momies ointes, bêtes à cornes et même des anges. Les ennemis assaillent les adeptes et leur obélisque. La moisson doit œuvrer de concert pour défendre son obélisque et récupérer la flèche d'Oketra. Ils réussissent ou échouent ensemble.

*« Les valeureux respecteront les valeureux.
Dans l'au-delà, tous seront unis. »*

—Inscription sur le monument d'Oketra





KEFNET LE CLAIRVOYANT

Dieu de la Connaissance à tête d'ibis.

Aligné sur le bleu

Kefnet sait tout, depuis les peurs les plus profondes dans les cœurs des adeptes jusqu'aux merveilleuses vérités de l'au-delà. Grâce à ses splendides ailes dorées, il survole Naktamon, observant toute chose et tout individu.. Il considère la ville sous sa protection, son contrôle de l'eau et de l'illusion soutiennent la barrière de l'Hekma.

L'Épreuve de connaissance

Kefnet accueille les adeptes à son épreuve avec un sort qui atténue leurs instincts physiques, les forçant à dépendre de leur finesse mentale et de leurs capacités à lancer des sorts. Un vaste labyrinthe d'eau et d'illusion s'étend devant eux. Le labyrinthe défie la réalité. Il est empli de menaces comme des horreurs illusoire, des pièges et des fausses portes, toutes jouant sur les peurs individuelles des adeptes. En plus de devoir traverser ce labyrinthe terrifiant, les adeptes doivent également réaliser que les glyphes sur les murs détiennent la clé pour réussir cette épreuve : un sort qui révélera la véritable sortie. Sans ce sort, ils se noieront dans la dernière pièce. Un adepte véritablement sage sentira à peine une goutte d'eau.

« Les valeureux cultiveront leur vivacité d'esprit pour percevoir les glorieuses merveilles qui les attendent. »

—Inscription sur le monument de Kefnet

RHONAS L'INDOMPTABLE

Dieu de la Force à tête de cobra.

Aligné sur le vert

Pour Rhonas, la force est tout. La force englobe la force physique, la vitesse, l'endurance, les réflexes mentaux, la volonté et la détermination. Il pense qu'il a obtenu la force parfaite. Sans l'ombre d'une hésitation, il se rue au combat pour protéger la ville et ses habitants des horreurs du désert, se servant de son arme puissante et de ses crocs empoisonnés.

L'Épreuve de force

Rhonas a peu de patience pour les faibles, c'est pourquoi il a fait de l'entrée de son monument une véritable épreuve. Les adeptes doivent grimper sur des ronces et dévaler une cascade déchainée. Rhonas accueille ceux qui survivent, les informant que la toxine des ronces les rend incapables de lancer des sorts, ils ne peuvent compter que sur leur capacité physique. Dans le monument, une jungle apparemment sans fin est remplie de bêtes locales et de dangers toxiques. Il faut des jours aux adeptes pour atteindre le cœur de la jungle où ils découvrent un basilic antique. Ils doivent obtenir l'une de ses écailles, qui contient l'antidote au poison. Mais ce n'est pas terminé. Les adeptes doivent encore traverser la moitié de la jungle.



« Les valeureux renforceront leurs corps pour résister aux énergies intarissables de l'au-delà. »

—Inscription sur le monument de Rhonas



BONTU LA GLORIFIÉE

Déesse de l'Ambition à tête de crocodile.
Alignée sur le noir

Bontu est un être solitaire. Elle passe le plus clair de son temps dans les chambres d'embaumement dans les sous-sols de Naktamon. Il est de son devoir de superviser la préparation des consacrés, et elle sélectionne les meilleures des momies de fonction pour répondre à chacun de ses besoins. Bontu pense qu'elle est la plus digne parmi les dieux, et elle a l'intention de prouver sa valeur au Dieu-Pharaon.

L'Épreuve d'ambition

Dix membres de la moisson participent à l'Épreuve d'ambition, dans laquelle ils doivent rivaliser plutôt que coopérer. Plus ils avancent, plus la pression environnante pesant sur eux les monte les uns contre les autres. Dans la dernière chambre, Bontu informe les adeptes restants qu'il y a trois portes, et leur position de départ dans l'Épreuve de zèle sera déterminée par la porte par laquelle ils seront sortis. Les adeptes doivent agir rapidement, car des myriades de scarabées dévoreurs de chair surgissent dans la pièce. C'est l'adepte prêt à placer la gloire personnelle au-dessus de l'amitié qui recevra les plus grands honneurs.

« Les valeureux aspireront à l'excellence. La suprématie dans la vie assure la suprématie dans l'au-delà. »

—Inscription sur le monument de Bontu

HAZORET LA FERVENTE

Déesse du Zèle à tête de chacal.

Aligné sur le rouge

Hazoret pense qu'elle est la fille du Dieu-Pharaon, faite de la même magie que le Second Soleil et le feu du souffle du Dieu-Pharaon. Elle considère alors les adeptes qui passent les quatre premières épreuves comme ses enfants. Elle célèbre les victoires de ces glorieux adeptes avant l'épreuve finale, et il lui revient de leur accorder une Mort Glorieuse.

L'Épreuve de zèle

Ceux qui affrontent la dernière épreuve ont prouvé qu'ils sont dignes du rang des Glorifiés et seront invités dans l'au-delà. Cette épreuve déterminera la place que chacun aura, et elle se terminera avec une Mort Glorieuse pour chacun. L'épreuve d'Hazoret prend place dans l'arène de son monument, connu sous le nom de Terrain d'essai. Une série de combats progressifs monte les adeptes les uns contre les autres. Les adeptes qui survivent à chaque combat montent sur la plateforme suivante, gravissant les Marches du Combat. Les corps de ceux qui sont morts sont transportés vers des barges funéraires, qui les emmèneront vers le Portail de l'au-delà. Lorsqu'il ne reste plus qu'un adepte, Hazoret lui accorde la Mort la plus glorieuse avec son bâton fourchu. Elle offre un honneur éternel.



« Les valeureux se presseront aux côtés du Dieu-Pharaon avec une ardeur immuable, s'élevant pour surmonter tous les obstacles. »

— Inscription sur le monument d'Hazoret



LES SENTINELLES ARRIVENT SUR AMONKHET

Après leur victoire contre Tezzeret à Kaladesh, les cinq Planeswalkers des Sentinelles, Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaâr et Nissa Revane, ont appris que le Planeswalker dragon Nicol Bolas se cachait derrière les machinations de Tezzeret. Il prévoyait de créer un Pont planaire, qui, une fois achevé, aurait représenté une sérieuse menace contre le Multivers. Sans hésitation, ils se sont rendus sur Amonkhet pour affronter Nicol Bolas avant qu'il ne puisse concrétiser ses plans maléfiques.

Sachant qu'Amonkhet était la forteresse de Nicol Bolas, les Sentinelles s'attendaient à un véritable enfer, et elles ont eu la surprise d'y découvrir l'oasis protégée de Naktamon. Gideon était admiratif du soin affiché par les dieux auprès de leur peuple, ils semblaient bien plus bienveillants que les dieux de son monde de Theros. Il lui tardait de mieux connaître ces êtres divins, alors il a décidé de participer aux épreuves.





Pendant ce temps, Liliana avait une raison bien personnelle de voyager sur Amonkhet : utiliser les Sentinelles pour l'aider à tuer Razaketh, le troisième démon à qui elle était liée par contrat.

Mais Nissa était perturbée par la noirceur qu'elle sentait opérer dans cette terre maudite. Avec Chandra, elle a découvert que les choses n'étaient pas aussi glorieuses qu'elles le paraissent de prime abord. Ceux qui remettaient en cause les enseignements du Dieu-Pharaon étaient enfermés dans des sarcophages et condamnés à mourir. De rage, Chandra a libéré les prisonniers, y compris le féroce dissident Samut.

Gideon a également découvert que l'influence de Nicol Bolas était profonde, affectant même les dieux. Nicol Bolas s'était établi comme le Dieu-Pharaon en personne, et les habitants et les dieux d'Amonkhet pensaient qu'il reviendrait les accueillir dans l'au-delà lorsque le Second Soleil magique se coucherait entre les cornes de sa statue. Quel que fût le projet du Planeswalker dragon pour le peuple, les Sentinelles étaient sûres que cela ne présageait rien de bon. Elles se préparèrent à affronter Nicol Bolas, prêts à tout pour l'arrêter, même si cela impliquait d'affronter le monde des dieux.

Cinq moments de l'histoire d'Amonkhet, appelés « éléments de l'histoire », sont indiqués sur les cartes. Vous pouvez identifier ces cartes par le grand symbole Planeswalker en fond de leur texte. Apprenez-en plus sur ces cinq événements et le reste de l'histoire sur mtgstory.com.

À MONKHET™

ENCYCLOPÉDIE DE CARTES

Ange des condamnations 3 3*



Créature : ange

Vol
Quand l'Ange des condamnations arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Ange des condamnations quitte le champ de bataille.

Embaumement 5* (3*, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et ange blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

052/282 R
AKH • FR • Min Yim

3/4

Procession consécration 3 *



Enchantement

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

« Si ici les dieux évoluent parmi le peuple, ils ne s'y mêlent cependant pas. »
—Gideon Jura

052/282 R
AKH • FR • VICTOR ABANI-MONJESZ

2/1

Prêtresse consécration 1 *



Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Embaumement 3* (3*, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et clerc blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

052/282 C
AKH • FR • LAKE HUBERTZ

1/3

Approche du Second Soleil 6 *



Rituel

Si l'Approche du Second Soleil a été lancée depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

052/282 R
AKH • FR • NOLAN BRADLEY

2/1

Cérébrocenseur avemain 2 *



Créature : oiseau et sorcier

Flash
Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

« La seule question à se poser est de savoir comment accomplir au mieux la volonté du Dieu-Pharaon. »

052/282 R
AKH • FR • ERIC DESCHAMPS

2/1

Momie d'emprisonnement 1 *



Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Ce que les dieux ordonnent, les momies l'exécutent.

052/282 C
AKH • FR • SHEVA SHETTY

2/2

Cartouche de solidarité 



Enchantement : aura et cartouche 

Enchanter : une créature que vous contrôlez
 Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
 La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

007/269 C
 AKH • FR • KEIRAN YANER  © 2017 Wizards of the Coast

Proscription  



Enchantement 

Flash
 Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
 Recyclage  (*, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

008/268 U
 AKH • FR • MEGALI VILENEVE  © 2017 Wizards of the Coast

Repos forcé  



Enchantement : aura 

Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
 La créature enchantée a « 2 », sacrifiez cette créature : vous gagnez 2 points de vie.
 La souffrance dans la mort n'est rien comparé à la souffrance dans l'échec.

009/268 C
 AKH • FR • ERIC DESCHAMPS  © 2017 Wizards of the Coast

Compagnon de moisson dévoué  



Créature : humain et guerrier 

Vous pouvez surmener le Compagnon de moisson dévoué au moment où il attaque.
 Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégageant.)

010/269 S
 AKH • FR • ZODAN BOBO  © 2017 Wizards of the Coast

Résolution de Djeru 



Éphémère 

Dégagez la créature ciblée. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.
 Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 « Quand je veux être fort, je m'entraîne. Quand je veux être sage, j'étudie. Quand je veux me reposer, je recommence. »

011/268 S
 AKH • FR • KEIRAN YANER  © 2017 Wizards of the Coast

Flabellifère 



Créature : zombie 

2,  : Engagez la créature ciblée.
 Une exhortation au repos est parfois nécessaire.

012/268 C
 AKH • FR • ANTHONY PALMIRO  © 2017 Wizards of the Coast

Renoncement au monde  



Éphémère 

Exilez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.
 Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 « Pourquoi se cramponner à tous ces attributs ? Ce ne sont que des instruments et des artifices. La véritable richesse ne peut être acquise que dans l'au-delà. »

013/268 S
 AKH • FR • STEVE ARBOLD  © 2017 Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves   



Planeswalker : Gideon 

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.
 0 : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours au planocimetière. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.
 0 : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

014/268 B
 AKH • FR • IZZY  © 2017 Wizards of the Coast

Intervention de Gideon   



Enchantement 

Au moment où l'Intervention de Gideon arrive sur le champ de bataille, choisissez un mot de carte.
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi.
 Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux permanents que vous contrôlez par des sources du nom choisi.

015/268 B
 AKH • FR • DIBLEN  © 2017 Wizards of the Coast

Adeptes guidés par la gloire U ☼

Créature : humain et guerrier ☼

Vous pouvez surmener l'Adeptes guidés par la gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+3 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégageement.)*

« Traverses les épreuves comme une flèche et ne vacilles jamais. »
—Ohetra, déesse de la Solidarité

016/260 R
AKH • FR © DAVID PALMER ™ & © 2017 Wizards of the Coast 3/1

Marcheur des rafales U ☼

Créature : humain et sorcier ☼

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégageement.)*

« Je ne suis jamais désarmé. »

017/260 C
AKH • FR © JASON BAIVILLE ™ & © 2017 Wizards of the Coast 2/2

Moment opportun U ☼

Éphémère ☼

Le Moment opportun inflige 3 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Pour un guerrier entraîné, il n'y a pas d'arme plus puissante que la patience.

018/260 C
AKH • FR © KEV WALKER ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Au nom d'Oketra U ☼

Éphémère ☼

Les zombies que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

« Un grain de sable seul est insignifiant, mais une tempête de sable pour réduire des pyramides en poussière. Unissez-vous à votre moisson. Devenez la tempête. »
—Oketra, déesse de la Solidarité

019/260 C
AKH • FR © NIEL BLANK ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Sacré saut U ☼

Éphémère ☼

La créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

« Je sens la présence du Dieu-Pharaon dans le Second Soleil et je m'élève, portée par ses rayons. »

020/260 C
AKH • FR © SIOBHAN CHATELIER ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Oketra la Loyale 3 ☼

Créature légendaire : dieu ☼

Double initiative, indestructible
Oketra la Loyale ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres créatures.

3 ☼ : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

021/260 R
AKH • FR © CHASE STONE ™ & © 2017 Wizards of the Coast 3/6

Suivante d'Oketra 3 ☼ ☼

Créature : oiseau et soldat ☼

Vol

Recyclage ☼ (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Embaumement 3 ☼ ☼ ☼ (3 ☼ ☼ ☼, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et oiseau et soldat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

022/260 R
AKH • FR © LAKE BRUNTT ™ & © 2017 Wizards of the Coast 3/3

Protection de l'Hekma U ☼

Enchantement ☼

Si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

Dans le cadre de leur entraînement, les acolytes doivent longer l'Hekma, en fixant du regard les horreurs évocées maintenues à distance par la barrière du Dieu-Pharaon.

023/260 U
AKH • FR © RYAN ALEXANDER LEE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Caracal royal 3 ☼ ☼

Créature : chat ☼

Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

Quand le Caracal royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

Les vizirs les plus proches d'Oketra sont appelés ses élus, même si d'autres mériteraient davantage ce surnom.

024/260 R
AKH • FR © FELIP BORGES ™ & © 2017 Wizards of the Coast 3/3

Foi renouvelée 2

Éphémère

Vous gagnez 6 points de vie.
 Recyclage 1* (1*, défaussez-vous de cette carte : Pochez une carte).
 Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez gagner 2 points de vie.
 « Voir les dieux évoluer parmi le peuple, dans leur quotidien... C'est une source d'inspiration. »

025/268 C
 AKH • FR • WESLEY BURT

Maître lancier de la moisson Rhet 2

Créature : humain et guerrier

Vous pouvez surmener le Maître lancier de la moisson Rhet au moment où il attaque.
 Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
 (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement).
 « Dans l'au-delà, je n'aurai pas besoin de dormir. Et d'ici là, je n'en ai pas le temps ! »

3/1

025/268 C
 AKH • FR • DAN SCOTT

Chat sacré

Créature : chat

Lien de vie
 Embaument * (*, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaument que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

025/268 C
 AKH • FR • ZEMME CERN

Séraphin des Soleils 5

Créature : ange

Vol
 Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruites » ne détruisent pas cette créature. Si son endurance est inférieure ou égale à 0, elle est toujours mise dans le cimetière de son propriétaire.)
 « Des anges ? Mes sentiments n'ont pas changé. »
 —Lilhana Vess

4/4

025/268 C
 AKH • FR • WISUNA NELSON

Momie d'entraînement 3

Créature : zombie

Quand la Momie d'entraînement arrive sur le champ de bataille, dégagez la créature ciblée.
 Aspirant à une place dans l'au-delà, les acolytes s'entraînent chaque jour contre ceux qui ont été indignes de cette gloire.

3/3

025/268 C
 AKH • FR • RYAN PANGLOSS

Caravane de marchandises 4

Créature : chameau

Quand la Caravane de marchandises arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature engagée, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
 « Nous avons tous un fardeau à porter sur la route vers l'au-delà. »
 —Ohetra, déesse de la Solidarité

3/5

025/268 C
 AKH • FR • NILS BLANK

Élite de la moisson Tah 3

Créature : oiseau et guerrier

Vol
 Vous pouvez surmener l'Élite de la moisson Tah au moment où elle attaque.
 Quand vous faites ainsi, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

025/268 C
 AKH • FR • RYAN VITALE

Ceux qui servent 2

Créature : zombie

« Les morts font tout le travail ici : agriculture, construction, éducation et même embaument des autres momies. Les vivants n'ont rien à faire, sinon s'entraîner. Quel système pourrait être plus parfait ? »
 —Temmet, vizir de Naktamon

2/4

025/268 C
 AKH • FR • YOLKAN BAGA

Heure de réflexion

Éphémère

Exiliez une créature ciblée qui a bloqué ou a été bloquée par un zombie ce tour-ci.
 « Certains refusent parfois d'apprécier tout ce que le Dieu-Pharaon nous offre. »
 —Temmet, vizir de Naktamon

025/268 C
 AKH • FR • DILBERT

Épreuve de solidarité 2

Enchantement

Quand l'Épreuve de solidarité arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de solidarité dans la main de son propriétaire.

« Vous résisterez comme un seul homme ou échouerez en tant qu'individus. »

034/260 U
AKH - FR DANIEL LEUNGREN ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

Duelliste au cœur pur 1

Créature : humain et guerrier

La Duelliste au cœur pur peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

Embaument **2** (**2** , *exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaument que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

035/260 U
AKH - FR JEFF ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

Adepté inébranlable 2

Créature : humain et guerrier

Vigilance

Embaument **4** (**4** , *exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaument que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

036/260 C
AKH - FR GREG ORLANDO ™ & © 2017 Wizards of the Coast

3/2

Vizir de sursis 2

Créature : humain et clerc

Flash

Quand le Vizir de sursis arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature ciblée si elle a attaqué ou bloqué ce tour-ci. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

037/260 U
AKH - FR DUBICHOV ALEXANDER ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

Vizir des remèdes 1

Créature : humain et clerc

Si au moins un marqueur -1/-1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs -1/-1 moins un sur elle à la place.

« Vous aurez besoin de toutes vos forces pour affronter les épreuves qui vous attendent. »

038/260 U
AKH - FR RANDY GALLEGO ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/1

Berger ailé 5

Créature : ange

Vol, vigilance

Recyclage ***** (*****, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

« À l'aube de l'Âge de la Promesse, le Dieu-Pharaon détruira l'Hekma, car sa protection ne sera plus nécessaire. »

— Le corpus des âges

039/260 C
AKH - FR CHRIS BAIN ™ & © 2017 Wizards of the Coast

3/3

Crabe ancien 1 1 1

Créature : crabe

Les berges du fleuve Luxa attirent toutes sortes de prédateurs, mais seulement les proies les plus coriaces.

040/260 C
AKH - FR JAMES PRICE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

1/5

Drakôn pêcheur 4 1 1

Créature : drakôn

Vol

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

Les drakôns de rivière apprennent dès leur plus jeune âge à pêcher les plus grosses proies de Luxa.

041/260 U
AKH - FR STEVEN YELROY ™ & © 2017 Wizards of the Coast

4/4

Conforme à la prédiction 2 1

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer **0** à la place du coût de mana d'un sort avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

042/260 C
AKH - FR TOMMY ARNOLD ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Adeptes avemain 3

Créature : oiseau et guerrier

Vol

Embaumement 6 (6, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et oiseau et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

044/268 C
AKH • FR • JASIN KASPER

Annuler 1

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

« Laissez-moi tenter de résoudre l'une des énigmes de Kefnet. Celle-ci était bien trop simple. »

044/268 C
AKH • FR • MATTHIAS ROLLROD

Cartouche de connaissance 1

Enchantement : aura et cartouche

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de connaissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

Les cartouches chroniquent les accomplissements des adeptes pendant les épreuves.

045/268 C
AKH • FR • KIRIAN TANNER

Réprobation 1

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie 1.

Recyclage 1 (1, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

« Pourquoi tant de questions ? »
—Temmet, vizir de Naktamon

046/268 U
AKH • FR • JOHN STANCO

Argument irrésistible 1

Rituel

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

Recyclage 1 (1, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

« Comment peut-on avoir le moindre doute devant de telles bénédictions ? »
—Ukhat, vizir de l'initiation

047/268 C
AKH • FR • LUCAS GRACIANO

Serpent cryptique 5

Créature : grand serpent

Le Serpent cryptique coûte 1 de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Il ondule dans votre esprit, entravant votre conscience et empoisonnant vos sens.

6/5

048/268 U
AKH • FR • LUIS LAGARRO

Conservateur de mystères 2

Créature : sphinx

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regardez 1.

Recyclage 1 (1, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Consulter un sphinx met la patience à l'épreuve. C'est peut-être là l'intérêt.

4/4

049/268 B
AKH • FR • CHRISTINE COON

Paralysie décisionnelle 3

Éphémère

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

« Les yeux ne voient que ce qui est possible. Un esprit entraîné peut explorer l'impossible. »
—Kefnet, dieu de la Connaissance

050/268 C
AKH • FR • VINCENT PROCE

Havre de drakons 2

Enchantement

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer 1.

Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleu Drakon avec le vol.

« Si vous souhaitez vraiment mettre vos techniques de sorcier à l'épreuve, allez marcher le long de la Voie des obliques à l'heure du repas des drakons. »
—Etha, adepte de la maison Rhat

051/268 B
AKH • FR • JOHN SEVERIN BRASSILL

Dispersion d'essence 1

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblée.

Compter sur la chance est contraire à la rigueur des études de Kefnet. Ceux qui espèrent qu'elle leur permettra de sortir de son labyrinthe n'y parviennent jamais.

052/280 C
AKH • FR • TOSI BLAS

Eaux de crue 4

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

« Ces eaux sont d'ordinaire calmes, mais ne vous y trompez pas. Le Luxa est un serpent capable de vous avaler tout entier. »
—Nepom, vizir de Kefnet

055/280 C
AKH • FR • TING PLUX

Frappe de la bourrasque 2

Éphémère

Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

Des ailes puissantes engendrent des vents violents.

054/280 U
AKH • FR • MIRE BIEKE

Gardien des glyphes 3

Créature : sphinx

Vol

À chaque fois que le Gardien des glyphes devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois à chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité.

Embaumement 5 (5, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et sphinx blanc, sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourrez lancer un rituel.)

5/3

056/280 C
AKH • FR • CHRIS RAIN

Sentinelles de l'Hekma 2

Créature : humain et cleric

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, les Sentinelles de l'Hekma gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

« Le Dieu-Pharaon a créé l'Hekma pour nous protéger des horreurs qui se trouvent au-delà, et pour nous entourer de son amour. »

2/3

058/280 C
AKH • FR • JAMES RYMAN

Illumination hiéroglyphique 3

Éphémère

Piochez deux cartes.

Recyclage 4 (4, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

« Toutes les réponses sont ici. Voici comment surmonter les épreuves. »

057/280 C
AKH • FR • RODIS VIZAL

Bandelettes illusoirs 2

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 0/2.

« La force ne vous aidera pas à surmonter mon épreuve. Vous devez abandonner votre corps et utiliser votre esprit. »
—Kefnet, dieu de la Connaissance

059/280 C
AKH • FR • DISCHENCO ALEXANDER

Kefnet le Clairvoyant 2

Créature légendaire : dieu

Vol, indestructible

Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.

3 : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

059/280 C
AKH • FR • CHASE STONE

Vigile du labyrinthe 1

Créature : illusion et guerrier

Quand le Vigile du labyrinthe devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.

Embaumement 3 (3, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et illusion et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourrez lancer un rituel.)

2/3

060/280 U
AKH • FR • YOUNG-RHO HAN

Revendiquer 5

Enchantement : aura

Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.
Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Les adeptes ne doivent se préoccuper que des épreuves. Tout le reste est entre les mains des dieux.

065/268 U
AKH • FR • CHRIS RALLIS

Oracle naga 3

Créature : naga et clerc

Quand l'Oracle naga arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et remettez ensuite le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
« Les réponses à toutes vos questions seront révélées à l'Âge de la Révélation. »

065/268 C
AKH • FR • DEBICHENHO ALEXANDER

Nouvelles perspectives 5

Enchantement

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer 0 à la place des coûts de recyclage.
La compréhension est une question de perspective.

065/268 R
AKH • FR • DIEREK ZARROCKI

Accès aux merveilles

Rituel

X créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, ces créatures gagnent +A chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
S'il y a une chose que les Sentinelles ne pensaient pas trouver sur un plan dirigé par Nicol Botas, c'était bien la perfection.

065/268 D
AKH • FR • TYLER INGBORN

Extraction du lendemain

Éphémère

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.
« Je fais les choses quand je le décide. »
—Eitha, adepte de la moisson Rhet

065/268 B
AKH • FR • SARA WINTER

Serpent du fleuve 5

Créature : grand serpent

Le Serpent du fleuve ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins cinq cartes dans votre cimetière.
Recyclage 6 (6, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Bien que le Luxa apporte la vie à Naktamon, il n'en demeure pas moins périlleux.

065/268 C
AKH • FR • CHRISTOPHER MUELLER

Excavation sacrée 3

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes avec le recyclage ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Ceux qui ont été consacrés travaillent sans relâche à la mine, leurs cartouches leur inspirant une détermination inébranlable.

065/268 C
AKH • FR • NOAH BRADLEY

Scribe du Clairvoyant 2

Créature : humain et clerc

1, 0, sacrifiez le Scribe du Clairvoyant : Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
« Les meilleures réponses résolvent plus d'une énigme. »
—Kefnet, dieu de la Connaissance

065/268 C
AKH • FR • BASTIEN L. DELAUNE

Chercheur de perspicacité 1

Créature : humain et sorcier

0 : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. N'activez cette capacité que si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci.
L'Épreuve de connaissance stimule l'esprit des adeptes et élargit leurs horizons.

065/268 C
AKH • FR • MICHAËL VILLENEUVE

Drakôn aux écailles rutilantes 



Créature : drakôn 

Vol
Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Ils sont attirés par les reflets bleus des mines de lazotépe en contrebas.

072/280 C
ACH - FR  Tony Foti

3/4

Lame rampante 



Créature : naga et gremlin 

La Lame rampante ne peut pas être bloquée.
Certains adeptes nagas se déplacent assez silencieusement que les rayons du soleil à la surface de l'eau.

071/280 C
ACH - FR  Zeebink Chen

1/2

Assaillante de la moisson Tah 



Créature : naga et guerrier 

Embaumement 3♦ (3♦, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombi et naga et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Les adeptes vivent et s'entraînent avec leur moisson et comment les épreuves en groupe.

072/280 C
ACH - FR  Victor Adame Mercier

2/1

Épreuve de connaissance 



Enchantement 

Quand l'Épreuve de connaissance arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous d'une carte.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de connaissance dans la main de son propriétaire.

072/280 U
ACH - FR  Victor Tejoy

3

Vizir aux nombreux visages 



Créature : changeforme et clerc 

Vous pouvez faire que le Vizir aux nombreux visages arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté si le Vizir aux nombreux visages a été embaumé, le jeton n'a pas de coût de mana, est blanc et c'est un zombi en plus de ses autres types.
Embaumement 3♦♦♦

074/280 B
ACH - FR  Ryan Yez

0/0

Vizir de la chute du sable 



Créature : humain et clerc 

* : Dégagez un autre permanent ciblé.
Recyclage 1♦ (1♦, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.
« Le temps est semblable au fleuve Luxa : même s'il s'écoule dans une direction, il peut être détourné. »

072/280 U
ACH - FR  Tobi Henz

1/3

Vents de blâme 



Éphémère 

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
« J'ai prédit que vous ne réussiriez pas mon épreuve. »

072/280 U
ACH - FR  Mathias Kollias

2

Chercheur de zénith 



Créature : oiseau et sorcier 

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Il n'y a que depuis les cieux que l'on peut concevoir l'horreur des landes et le miracle de l'Hekma.

072/280 U
ACH - FR  Jason Kang

2/2

Archifilleux d'Ifnir 



Créature : démon 

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.
Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

072/280 B
ACH - FR  Seb McKinnon

5/4

Ammout sinistre 2 ⚔

Créature : crocodile et démon

Lien de vie
 Quand l'Ammout sinistre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

« Certains dans notre moisson ne méritent pas l'au-delà. Nous devons distancer ceux qui ne sont pas valeureux, Xanuit. »
 —Djeru, adepte de la moisson Tah

082/260 U
 AKH • FR • SEA MCKENNON

4/3

Chauve-souris gangrenée 2 ⚔

Créature : zombie et chauve-souris

Vol
1 : La Chauve-souris gangrenée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Les soleils jumeaux d'Amonkhet font obstacle à l'obscurité de la nuit, les chauve-souris sont donc principalement actives dans l'ombre des fréquentes tempêtes de sable.

082/268 C
 AKH • FR • NIEL RAINN

2/1

Glaneur d'os 3 ⚔

Créature : oiseau

Le Glaneur d'os coûte 3 de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

Ils sont les premiers à accueillir les dissidents sur la route de l'exil.

081/260 U
 AKH • FR • YOUNG-RHAI BAN

3/2

Bontu la Glorifiée 2 ⚔

Créature légendaire : dieu

Menace, indestructible
 Bontu la Glorifiée ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'une créature ne soit morte sous votre contrôle ce tour-ci.

1 ⚔ sacrifiez une autre créature :
 Regard 1. Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

082/262 M
 AKH • FR • CHRIS STONE

4/6

Cartouche d'ambition 2 ⚔

Enchantement : aura et cartouche

Enchanter : une créature que vous contrôlez
 Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

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

083/268 C
 AKH • FR • KIEGAN TANNER

1

Réalité cruelle 5 ⚔

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur
 Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Si ce joueur ne peut pas faire ainsi, il perd 5 points de vie.

Tandis que Gideon assistait au meurtre d'un adepte par son compagnon de moisson, son administrateur pour la ville de Naktamon se transforma en dégoût.

084/268 M
 AKH • FR • KIEGAN TANNER

1

Minotaure maudit 2 ⚔

Créature : zombie et minotaure

Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

« Regardez ! Voilà pourquoi nous ne devons jamais faiblir. Voilà ce qui nous attend si nous échouons. »
 —Djeru, adepte de la moisson Tah

082/266 C
 AKH • FR • DAVID PALOMO

3/2

Dépossession 2 ⚔

Rituel

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exiliez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

083/263 B
 AKH • FR • MARK BEHN

1

Dissident damné 1 ⚔

Créature : humain

Quand le Dissident damné meurt, créez un jeton de créature 2/2 noir Zombie.

Il n'y a qu'un sort réservé à ceux qui ont été bannis de la ville du Dieu-Pharaon.

081/263 B
 AKH • FR • TONY FORT

1/1

Vagabond effroyable 



Créature : zombie et chacal 

Le Vagabond effroyable arrive sur le champ de bataille engagé.

2 ♣ : Renvoyez le Vagabond effroyable sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez une carte ou moins en main.

035/250 R
AKH • FR • TOSHI BEAT  © 2017 Wizards of the Coast

2/1

Scarabée des dunes 



Créature : insecte 

Les sables purificateurs de Shefet polissent sa carapace, et les troupes de damnés lui remplissent l'estomac.

035/250 C
AKH • FR • GREGOIRE RUTENOWSKI  © 2017 Wizards of the Coast

1/4

Foi des dévoués 



Enchantement 

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

« Plus j'en apprend sur cet endroit, moins je veux en savoir. »
—Chandra Nalaïr

035/250 U
AKH • FR • RAOUL VITAZ  © 2017 Wizards of the Coast

Momie pourrissante 



Créature : zombie 

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Alors que sa chair desséchée s'étiole, sa faim malséillante s'accroît.

031/250 C
AKH • FR • CHRISTOPHE BOBERT  © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Récompense finale 



Éphémère 

Exilez la créature ciblée.

Ceux qui connaissent une mort glorieuse reçoivent le plus grand des honneurs. Ils sont portés sur des barges funéraires pour traverser le portail vers l'au-delà.

032/250 C
AKH • FR • SIBILLAIE CHATELIER  © 2017 Wizards of the Coast

Fossoyeur 



Créature : zombie 

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Rien ne reste enterré bien longtemps dans les sables en perpétuel mouvement d'Amonkhet.

031/250 U
AKH • FR • TONY FOTT  © 2017 Wizards of the Coast

2/2

Enjambeur sinistre 



Créature : horreur 

L'Enjambeur sinistre gagne -1/-1 pour chaque carte dans votre main.

« Enfant, j'ai vu quelque chose marcher au loin, au-delà de l'Hokma. C'était une ombre bien plus grande que les dieux. Aujourd'hui encore, il m'arrive de la voir en rêve. »
—Pytamon, adapte de la moisson Nef

031/250 U
AKH • FR • CHRISTINE COG  © 2017 Wizards of the Coast

6/6

Horreur des terres brisées 



Créature : horreur 

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, l'Horreur des terres brisées gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Recyclez ♣ (♣, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Elle se nourrit des os desséchés enfouis dans le sable et des appels désespérés portés par le vent.

035/250 C
AKH • FR • DALIBREN  © 2017 Wizards of the Coast

4/4

Cœur à nu 



Rituel 

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-légendaire non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

« Les véritables intentions ne résident pas dans la tête mais dans le cœur. »
—Bontu, déesse de l'Ambition

035/250 U
AKH • FR • KATI ROYKOFF  © 2017 Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort 3



Planeswalker : Liliana

1 Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

3 Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un double noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

7 Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

039/269 M
AKH • FR • CHRIS RALLIS

Maîtrise de Liliana 3



Enchantement

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

Quand la Maîtrise de Liliana arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 noirs Zombies.

« Il y en a tellement. On croirait qu'ils attendaient simplement que quelqu'un les commande. »

039/269 C
AKH • FR • IRELAN TANNER

Seigneuse des maudits 2



Créature : zombie

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1 : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

La Malédiction d'errance ne conserve que la haine.

039/269 U
AKH • FR • GREGOIRE RETOUWAT

Momie miasmique 1



Créature : zombie et chacal

Quand la Momie miasmique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Son haleine n'importune pas les sens. Elle pollue l'esprit.

039/269 C
AKH • FR • E. M. GAY

Nid de scarabées 2



Enchantement

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 noire Insecte.

« Ils sont petits, mais ne sont jamais satisfaits. Tirez-en des enseignements. »

—Bontu, déesse de l'Ambition

039/269 U
AKH • FR • ISAAC A. ENGLE

Leçon douloureuse 2



Rituel

Le joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

« Vous voulez vous souvenir de cette leçon ? Je vais vous l'écrire. »

—Senjef, vizir de Bonnu

039/269 C
AKH • FR • ADRIAN MAJERZAK

Vizir impitoyable 3



Créature : minotaure et clerc

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, le Vizir impitoyable acquiert l'Indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas. Si son endurance est inférieure ou égale à 0, il est toujours mis dans le cimetière de son propriétaire.)

039/269 C
AKH • FR • YVES-LAN BAGA

Éructeur de peste 2



Créature : zombie et bête

Menace

Quand l'Éructeur de peste arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

039/269 C
AKH • FR • IZZY

Franco-tireur impitoyable 3



Créature : humain et archer

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

« Cela risque de piquer. »

039/269 U
AKH • FR • SARA WINTERS

Festin de scarabées 



Éphémère 

Exiliez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage  (2, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)
« *Le visage de la médiocrité est enveloppé de bandellettes consacrées. Aspirez à une fin meilleure.* »
—Ephokop, vizir de Bontu

107/260 C
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Ombre de la tombe 



Éphémère 

Renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière que vous avez recyclées ou qui ont été défaussées ce tour-ci.
« *La mort s'est insinuée partout sur ce plan. Je la sens sur ma peau et dans ma bouche, comme le sable.* »
—Nissa Revane

107/260 R
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Pique-âme 



Créature : scorpion et démon 

Quand le Pique-âme arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
Quand le Pique-âme meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée pour chaque marqueur -1/-1 sur le Pique-âme.

104/269 C
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Angoisse splendide 



Éphémère 

Répartissez deux marqueurs -1/-1 entre une ou deux créatures ciblées.
« *Où que vous soyez dans la ville, vous pouvez sentir la présence du Dieu-Pharaon. Que cela vous rassure.* »
—Ukhat, vizir de l'initiation

107/260 C
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Éveil du sable 



Rituel 

Créez trois jetons de créature 2/2 noir Zombie.
Recyclage  (3, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)
Quand vous recyclez l'Éveil du sable, créez un jeton de créature 2/2 noir Zombie.

110/260 U
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Vigueur surnaturelle 



Éphémère 

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »
« *Dans la vie comme dans la mort, les adeptes ne sont pas égaux. Les favoris de Bontu préauront même dans l'éternité.* »
—Senjet, vizir de Bontu

114/268 C
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Malédiction de l'intrus 



Enchantement : aura et malédiction 

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
« *Malgré la sécurité relative de la ville, mieux vaut ne pas troubler certains lieux.* »

112/260 C
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Épreuve d'ambition 



Enchantement 

Quand l'Épreuve d'ambition arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé sacrifie une créature.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve d'ambition dans la main de son propriétaire.

114/268 U
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Décharge 



Rituel 

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.
Recyclage  (2, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)
« *L'ambition nécessite la clarté. Si vous avez le moindre doute, dissipez-le.* »
—Bontu, déesse de l'Ambition

114/268 C
AKH • FR •  © 2017 Wizards of the Coast

Errance dans la mort 2

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Jamais immobiles. Toujours plus nombreux.

115/269 © AKH • FR • Sea McKinnon

Scorpion des terres dévastées 2

Créature : scorpion

Contact mortel

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Seuls les dieux ne craignent pas la piqûre du scorpion.

116/269 © AKH • FR • Yedoo-Hao Ha

Fracasseur de la moisson Ahn 2

Créature : minotaure et guerrier

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

« L'hésitation est mère de conflits. Pour être dignes de l'au-delà, ne regardez jamais en arrière. »
—Arya, sœur d'Hazore

117/269 © AKH • FR • Sea McKinnon

Charognard de campagne 1

Créature : chacal et gremlin

Vous pouvez surmener le Charognard de campagne au moment où il attaque. (Il ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

À chaque fois que vous surmenez une créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

118/269 © AKH • FR • Dan Scott

Volée brûlante

Rituel

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Les flèches s'abattaient telles une pluie de feu, et l'espace d'un instant, le ciel lui-même sembla s'embraser.

119/269 © AKH • FR • Zedoo Chen

Incitateur à la soif de sang

Créature : humain et guerrier

¶ : La créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

« Pour la victoire ! Pour la gloire ! Pour l'éternité ! »

120/269 © AKH • FR • Anthony Palumbo

Bagarreux à la rage de sang 1

Créature : minotaure et guerrier

Quand le Bagarreux à la rage de sang arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.

Hazore considère ceux qui se battent en son nom comme ses enfants bien-aimés.

121/269 © AKH • FR • Luis Grant-West

Force brutale

Éphémère

La créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

« Okeira a chargé notre moisson d'élever un obélisque afin de témoigner de la force de la collaboration. Mais je suis plus fort sans les faibles. »

122/269 © AKH • FR • Neil Rann

Par la force

Rituel

Détruisez X artefacts ciblés.

« Sédition ? Vos dieux ne peuvent même pas imaginer l'ampleur de la sédition qui se jomente ici ! »
—Chandra Nalaar

123/269 © AKH • FR • Maciel Valverde

Cartouche de zèle 



Enchantement : aura et cartouche 

Enchanter : une créature que vous contrôlez
 Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
 La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

La cinquième cartouche est la dernière attestation de gloire, accordée uniquement aux morts valeureux.

124/280 C
 ARIH • FR •  KEIRAN BAKER  © 2017 Wizards of the Coast

Célébrant de combat 



Créature : humain et guerrier 

Si le Célébrant de combat n'a pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

125/280 M
 ARIH • FR •  CHRIS RALLER  © 2017 Wizards of the Coast

ferveur dévorante 



Enchantement : aura 

Enchanter : créature
 La créature enchantée gagne +3/+3 et a « Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature. »

Il n'y a qu'une seule façon de traverser le portail vers l'au-delà : sans réfléchir.

124/280 U
 ARIH • FR •  STEVEN YELSON  © 2017 Wizards of the Coast

Jugé valeureux 



Éphémère 

Jugé valeureux inflige 7 blessures à une créature ciblée.
 Recyclage  (3                                       

Fin glorieuse 2

Éphémère

Terminez le tour. (Évitez tous les sorts et les capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défait de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)
Au début de votre prochaine étape de fin, vous perdez la partie.

133/260 R
AKH • FR • RAYMOND SWANLAND

Annonciateur de gloire 3

Créature : dragon

Vol, célérité
Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégoûtement.)
Ce que les adeptes affrontent durant la dernière étape est à la seule discrétion d'Hazoret.

134/260 R
AKH • FR • SAM BIBLEY

Mentor exigeant 1

Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.
« Battez-vous pour vous en sortir. »

135/260 R
AKH • FR • STEVE SIBERTY

Hazoret la Fervente 3

Créature légendaire : dieu

Indestructible, célérité
Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'avez une carte ou moins en main.
2, défaites-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

136/260 R
AKH • FR • CRAIG STONE

Faveur d'Hazoret 2

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 et acquière la célérité jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.
Le don d'Hazoret n'est accordé qu'une fois.

137/260 R
AKH • FR • RAYMOND SWANLAND

Manticore perce-cœur 2

Créature : manticore

Quand la Manticore perce-cœur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, la Manticore perce-cœur inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal à la force de cette créature.
Enbaument 5 (5, exiliez cette carte de votre crémaillère. Créez un pion qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et manticore blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourrez lancer un rituel.)

138/260 R
AKH • FR • SCOTT MURRAY

Meute de hyènes 2

Créature : hyène

Les charognes sont rares dans les Terres brisées, c'est pourquoi les hyènes qui arpentent le désert chassent en meute.

139/260 C
AKH • FR • WINDA NELSON

Limites de la solidarité 3

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.
Recyclage 2 (2, défaites-vous de cette carte : Piochez une carte.)
« Le moment venu, seul l'un d'entre vous recevra l'honneur de ma lance. »
—Hazoret, déesse du zèle

140/260 C
AKH • FR • CRAIG SPEARING

Giclée de magma 2

Éphémère

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.
« Les cendres ne peuvent pas être embaumées. »
—Nehab, adepte de la moisson Ahn

141/260 C
AKH • FR • STEVE YALOW

Manticope de la Géhenne 



Créature : manticope 

Quand la Manticope de la Géhenne arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. La Manticope de la Géhenne inflige 3 blessures à l'adversaire ciblé.

Au centre d'entraînement de la Géhenne, les adeptes sont incités à se familiariser avec des techniques plus destructrices.

145/280 C
ACH • FR  JAMES PACE  © 2017 Wizards of the Coast

5/4

Buteuse minotaure 



Créature : minotaure et archer 

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

1  : La Buteuse minotaure gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

« Ces ailes ne vous avantagent pas. Je les épingleai à la voûte de l'Hekma. »

145/280 C
ACH • FR  JOSEF MEZIAN  © 2017 Wizards of the Coast

2/3

Enchevêtreur de la moisson Nef 



Créature : humain et guerrier 

Piétinement

Vous pouvez surmener l'Enchevêtreur de la moisson Nef au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne dispose pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

« Si vous ne ressentez pas l'ivresse de la bataille, l'existence de la flamme, vous ne triompherez jamais. »

144/280 C
ACH • FR  DAN SCOTT  © 2017 Wizards of the Coast

2/1

Khenra à la lame agile 



Créature : chacal et guerrier 

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

« À l'Âge de la Gloire, les dieux et ceux qui n'ont pas été testés devront prouver leur valeur au Dieu-Pharaon. »

—Le corpus des âges

145/280 C
ACH • FR  TOMAZ RIBICSEK  © 2017 Wizards of the Coast

1/3

Adeptes ouvrevoie 



Créature : humain et sorcier 

« : La créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

« Le chemin prévu pour traverser les épreuves est bien trop pénible. »

146/280 C
ACH • FR  JOSEF MEZIAN  © 2017 Wizards of the Coast

2/1

Courir après la gloire 



Éphémère 

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

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

« Le combat est une forme de visionnisme, et le fracas des armes une prière solennelle. »

—Pytanon, adepte de la moisson Nef

147/280 C
ACH • FR  TORIAN BOON  © 2017 Wizards of the Coast

Mage scarifième 



Créature : humain et sorcier 

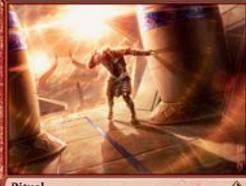
Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

145/280 B
ACH • FR  STEVE ARBULE  © 2017 Wizards of the Coast

1/2

Soleils accablants 



Rituel 

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.

Recyclage 3 (3, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

L'Hekma peut repousser les tempêtes et les monstres, mais rien n'arrête la chaleur des soleils.

145/280 B
ACH • FR  RAYMOND SWANLAND  © 2017 Wizards of the Coast

Lézard batteur 



Créature : lézard 

Le Lézard batteur gagne +1/+2 tant que vous avez une carte ou moins en main.

Le bruit de sa queue cuirassée battant les rochers du désert est souvent confondu avec celui des pas d'un prédateur bien plus gros.

150/280 C
ACH • FR  GRANT SPARING  © 2017 Wizards of the Coast

3/2

Voix lancinante 1 2

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Voix lancinante, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes.

« Vous ne méritez pas l'au-delà. Vous ne sentirez jamais l'étreinte du Dieu-Pharaon. »

152/269 © AKH • FR • ALLEN WILLIAMS ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Épreuve de zèle 2 2

Enchantement

Quand l'Épreuve de zèle arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de zèle dans la main de son propriétaire.

« Une gloire éternelle t'attend, mon enfant. »

152/269 © AKH • FR • STELLAN YELLYON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Jumeaux au cœur pur 4 2

Créature : chacal et guerrier

Vous pouvez surmener les Jumeaux au cœur pur au moment où ils attaquent. (Ils ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

À chaque fois que vous surmenez une créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Côte à côte jusqu'à ce que leurs lames soient fixes à Jace.

4/4

153/269 © AKH • FR • MATT STEWART ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Impact violent 3 2

Rituel

Détruisez l'artefact ciblé ou le terrain ciblé.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Les adeptes doivent être capables de s'adapter à des situations fluctuantes en plein combat.

154/269 © AKH • FR • JASON RAINVILLE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Javelinier au feu de guerre 3 2

Créature : minotaure et guerrier

Quand le Javelinier au feu de guerre arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Les minotaures préfèrent la magie qui matérialise des armes nimbées de feu.

2/3

155/269 © AKH • FR • YVESLAN SCHAFFER ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Bienfait de Rhonas 2 2

Rituel

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature et/ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

C'est aux dieux qu'incombe la tâche de rendre les adeptes dignes de l'au-delà.

156/269 © AKH • FR • TOMAS ARNOLD ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Guerrier àprelame 1 2

Créature : chacal et guerrier

Vous pouvez surmener le Guerrier àprelame au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

« Le vifair des poisons empoise une forme de force peu conventionnelle. »

2/2

157/269 © AKH • FR • SLOANER MARLER ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Cartouche de force 2 2

Enchantement : aura et cartouche

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et le picînement.

158/269 © AKH • FR • RIEKAR YANKE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Championne de Rhonas 3 3

Créature : chacal et guerrier

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

La seule façon de terminer l'Épreuve de force est d'avoir une écaille de basilic en main.

3/3

159/269 © AKH • FR • WINDAN NELSON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Adepte canaliseuse 1

Créature : humain et druide

Quand l'Adepte canaliseuse arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

•, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adepte canaliseuse : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

162/289 C
ACH • FR • YOUNG EGO

3/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Colossapède 4

Créature : insecte

« Si la cible est plus grosse, soyez plus rapide. Si elle est plus forte, soyez plus agile. N'acceptez pas la médiocrité où vous n'aurez jamais votre place dans l'au-delà idéal de notre Dieu-Pharaon. »
—Rhonas, dieu de la Force

161/290 C
ACH • FR • TASON BANG

5/5

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Crocodile de la Traversée 3

Créature : crocodile

Célérité

Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

« Pendant les épreuves, tous les dangers ont des dents. Surmontez-les, ou nourrissez-les. »
—Rhonas, dieu de la Force

162/289 U
ACH • FR • KEY WALKER

5/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Gueule du fleuve provocatrice 2

Créature : hippopotame

Quand la Gueule du fleuve provocatrice arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur la Gueule du fleuve provocatrice, retirez un marqueur -1/-1 d'une autre créature ciblée que vous contrôlez.

164/289 U
ACH • FR • DIEBICHENKO ALEXANDER

4/5

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Délivrance de la dissidente 1

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé.

Recyclage ♣ (♣, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

« Quand tous les doutes auront été levés, les valeureux connaîtront l'Âge de l'Éternité et obtiendront une place aux côtés du Dieu-Pharaon. »
—Le corpus des âges

164/289 C
ACH • FR • BASTIEN L. DELAUNE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Archétype de force 1

Créature : humain et guerrier

Quand l'Archétype de force arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que l'Archétype de force attaque, retirez-lui un marqueur -1/-1. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

« Personne ne nait valeureux. »

162/289 U
ACH • FR • SARA WINTERS

4/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Araignée géante 3

Créature : araignée

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Les Terres brisées sont jonchées de ruines de civilisations depuis longtemps disparues, et infestées d'horreurs bien vivantes.

167/289 C
ACH • FR • ALBION MILLER

2/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Don de paradis 2

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « • » : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix à votre réserve. »

167/289 C
ACH • FR • RYAN PARCLOTT

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Grande guivre des sables 5

Créature : guivre

La Grande guivre des sables ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Recyclage ♣ (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Une guivre des sables peut attendre des années sous le sable avant qu'un minuscule tremblement ne l'informe de la présence d'une proie.

168/289 C
ACH • FR • STEVEN BEELDEN

7/7

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Marque d'Hapatra 



Éphémère 

La créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Retirez tous les marqueurs -1/-1 sur elle. *(Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

« Si vous craignez les poisons, c'est que vous ne les connaissez pas. »
—Hapatra, veur des poisons

169/269 B
AKH • FR •  LINDSEY LOHAN

Saison des récoltes 



Rituel 

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de créatures engagées que vous contrôlez, et mettez-les sur le champ de bataille engagées. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Un miroir de la nature : la mort nourrissant la vie.

170/269 B
AKH • FR •  SREETA SREETY

Brume de pollen 



Éphémère 

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Recyclage 3 (3, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Rares sont ceux capables de contrer une sérénité aussi agressive.

171/269 C
AKH • FR •  MARK ZIC

Hydre honorée 



Créature : serpent et hydre 

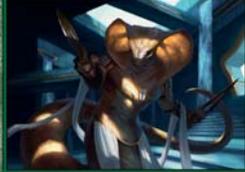
Pétinement

Embaumement 3♦ (3♦, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui est une copie, excepté que c'est un zombie et serpent et hydre blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Les dieux aussi ont des animaux.

172/269 B
AKH • FR •  TODD LOCKWOOD

Bagarreur cagoulard 



Créature : naga et guerrier 

Vous pouvez surmener le Bagarreur cagoulard au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégageant.)*

Les nagas maniant deux dagues excellent dans la technique de combat qu'on appelle la Morsure de Rhonas.

173/269 C
AKH • FR •  DALALRAN

Compagnon d'adepte 



Créature : chat 

A chaque fois que le Compagnon d'adepte inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez une créature ciblée ou un terrain ciblé.

« J'aimerais pouvoir dire que c'est notre animal de compagnie, mais l'inverse est plus proche de la réalité. »
—Leor, adepte de la moisson Rhet

174/269 C
AKH • FR •  DAX SCOTT

Déchiporteur cornu 



Créature : bête 

Quand le Déchiporteur cornu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

« Ne vous fiez qu'à vos armes et vous verrez vos rênes se briser entre vos mains. »
—Rhonas, dieu de la Force

175/269 B
AKH • FR •  LUIS LACUNA

Vitaliste naga 



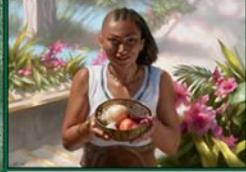
Créature : naga et druide 

♦ : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

« Les terres du Dieu-Pharaon sont empreintes de son souffle. »

176/269 C
AKH • FR •  JAMES RYAN

Cultivatrice d'Oashra 



Créature : humain et druide 

2♦, ♦, sacrifiez la Cultivatrice d'Oashra : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

« Nous serons récoltés quand la saison sera venue, comme les fruits d'un champ. »

177/269 C
AKH • FR •  SARA WINTER

Koudou hargneux 2

Créature : antilope

Quand le Koudou hargneux arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Personne ne sait si comparer les cornes du koudou à celles du Dieu-Pharaon est un blasphème ou un signe de révérence, pas même les Ouzers.

179/280 C
AKH • FR • DENISCHENKO ALEXANDER

3/4

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Guépard bondissant 2

Créature : chat

Flash

Le Monument de Rhonas abrite une diversité de créatures bien plus importante qu'ailleurs dans la ville de Nakhtamon, ce que peu d'adeptes apprécient à sa juste valeur.

179/280 C
AKH • FR • MATTHEW STEWART

3/2

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Serpopard rôdeur 1

Créature : chat et serpent

Le Serpopard rôdeur ne peut pas être contre-carré.

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contre-carrés.

Les vizirs au service de Rhonas, le dieu de la Force, prennent soin de la minagrie mise à contribution pendant son épreuve.

182/288 D
AKH • FR • TYLER JACKSON

4/3

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Transporteur des carrières 3

Créature : chameau

Quand le Transporteur des carrières arrive sur le champ de bataille, pour chaque type de marqueur sur le permanent ciblé, mettez un autre marqueur de ce type sur lui ou retirez-lui en un.

Il travaille aux côtés de ceux qui ont été consacrés, érigant les impressionnants monuments de Nakhtamon.

181/280 C
AKH • FR • DAVID GALETT

4/3

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable 2

Créature légendaire : dieu

Contact mortel, indestructible

Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

2 : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

182/288 B
AKH • FR • CRAIG STONE

5/5

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Convergence des guivres des sables 6

Enchantement

Les créatures avec le vol ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre.

Irascibles et territoriales, les guivres des sables revendiquent même le ciel qui surplombe leurs dunes.

182/288 B
AKH • FR • SLOVOMIR MAREK

6/6

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Béhémot écailléux 4

Créature : crocodile

Défense talismanique (*Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

Survivre après y avoir été confronté prouve de manière concluante qu'un adepte est prêt à disputer l'Épreuve de force.

182/288 D
AKH • FR • MARCO NELLO

6/7

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Faiblesse en mue 4

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lui retirer un marqueur -1/-1.

Pour se préparer à l'Épreuve de force, les nagas font peau neuve, et ce faisant, se débarrassent de leurs cicatrices, de leurs doutes et de leurs peurs.

182/288 C
AKH • FR • CHRISTINE CROSS

5/5

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Surveillant de Shefet 5

Créature : lézard

Recyclage 3 (3 : défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Surveillant de Shefet, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite votre bibliothèque. (*Faites ceci avant de piocher.*)

182/288 D
AKH • FR • VIKTORIA TROY

6/5

TM & © 2017 Wizards of the Coast

Sixième sens 



Enchantement : aura 

Enchanter : créature
 La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »
L'instinct donne lieu à l'intuition la plus juste.

182/269 U
 AKH • FR • ZOLTAN BOROS 

Emprise arachnide 



Éphémère 

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)
Aucune voie n'est sûre pendant l'Épreuve de force.

188/268 C
 AKH • FR • DALE SCOTT 

Tir cinglant 



Éphémère 

Mettez trois marqueurs -1/1 sur une créature avec le vol ciblé.
 Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Les adeptes doivent apprendre à résister aux toxines naturelles qu'ils utilisent comme armes.

193/269 C
 AKH • FR • SCOTT MEYER 

Frappe synchronisée 



Éphémère 

Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées. Chacune d'elles gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Les khenras naissent presque toujours par deux. Leur connexion jumelle se prête à merveille à leur style de combat préféré.

182/269 U
 AKH • FR • DARIO PALINNO 

Épreuve de force 



Enchantement 

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.
 Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, remoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.
L'instinct pour vous guider. Et la force pour triompher.

187/268 U
 AKH • FR • KEELAN TANNER 

Vizir de la ménagerie 



Créature : naga et clerc 

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. (Vous pouvez faire ceci à tout moment.)
 Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.
 Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

182/269 M
 AKH • FR • VICTOR ADAME MINCEZ 

Naga alerte 



Créature : naga et sorcier 

Vous pouvez surmener le Naga alerte au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, piochez une carte. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)
La langue fourchue des nagas est sensible aux pistes offensives du passé, du présent et parfois même de l'avenir.

182/269 U
 AKH • FR • ANASTASIA OVRCHENKOVA 

Champion de la moisson Ahn 



Créature : humain et guerrier 

Vous pouvez surmener le Champion de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)
Le Second Sabél approche de sa destination ! Qu'il éclaire notre chemin vers la nôtre !

182/268 U
 AKH • FR • CRAIG T SPERLING 

Guidevent avémien 



Créature : oiseau et guerrier 

Vol, vigilance
 Les jetons de créature que vous contrôlez ont le vol et la vigilance.
 Embaument 4♦♦♦ (4♦♦♦, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et oiseau et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaument que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

188/268 U
 AKH • FR • SOBHARAT CREATORVEDI 

Don du Luxa 2

Enchantement

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez ♠♣ à votre réserve.

154/269 U
AKH • FR • TOMAS DE BO

Scarabée de décimation 3

Créature : insecte

Quand le Scarabée de décimation arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le Scarabée de décimation attaque, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature ciblée que vous contrôlez, ciblez jusqu'à une créature que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

197/269 U
AKH • FR • ADELIN MANEJAR

Drakôn du logographe 1

Créature : drakôn

Vol

La force du Drakôn du logographe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

De nombreux adeptes pensent qu'il détient des secrets connus uniquement de Kefnet. Nombreux sont ceux à lui avoir servi de dîner en essayant de le percer.

192/268 U
AKH • FR • STEVE ABOLTE

Hapatra, vizir des poisons

Créature légendaire : humain et cleric

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de 1/1 vert Serpent en contact mortel.

Son léger sourire est empreint de venin.

169/269 U
AKH • FR • TYLER INCHON

Capitaine de moisson honorée

Créature : humain et guerrier

À chaque fois que la Capitaine de moisson honorée attaque, les autres créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Ses paroles inspirent à l'action. Ses actions inspirent à la victoire.

200/269 U
AKH • FR • SARA WINTERS

Aurige khenra 1

Créature : chacal et guerrier

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

*« Nous ne faisons aucun écart. »
—Devoise des auriges de la moisson Tah*

217/268 U
AKH • FR • CHRIS RALLIS

Javelinière impitoyable 2

Créature : minotaure et guerrier

2, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

« Mon esprit est le calme au milieu de la tempête, mon javelot en est l'éclair. »

252/269 U
AKH • FR • NICK BLANE

Neheb, le Valeureux 1

Créature légendaire : minotaure et guerrier

Initiative

Les autres minotaures que vous contrôlez ont l'initiative.

Tant que vous avez une carte ou moins en main, les minotaures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

À chaque fois que Neheb, le Valeureux inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse d'une carte.

253/269 U
AKH • FR • CHRIS RAIN

Nissa, intendante des éléments X

Planeswalker : Nissa

+2 Regard 2

0 Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain ou de créature avec un coût converti de moins inférieur ou égal au nombre de marqueurs « loyauté » sur Nissa, intendante des éléments, vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille.

-6 Dégagez jusqu'à deux terrains ciblés que vous contrôlez. Ils deviennent des créatures 5/5 Élémental avec le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

214/269 U
AKH • FR • HOWARD DIXON

Samut, voix de la sédition 3



Créature légendaire : humain et guerrier

Flash
Double initiative, vigilance, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.
* : Dégagez une autre créature ciblée.
« Je ne me battrai plus seulement pour l'honneur de mourir. L'au-déà devra attendre. »

205/260 U
AKH • FR • ALEXIS BICOOT

Vizir de la tempête de distorsion



Créature : humain et clerc

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, le Vizir de la tempête de distorsion gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Elle peut enrouler la brise autour de son doigt ou en faire un nazud coulant.

206/260 U
AKH • FR • YONGHE CHOI

Temmet, vizir de Naktamon



Créature légendaire : humain et clerc

Au début du combat pendant votre tour, un jeton de créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.
Embaumement 3♦♦♦ (3♦♦♦, exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et clerc dans sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

207/260 R
AKH • FR • ANJA STENBAUER

Servant rétif



Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Si l'un des consacrés faillit à son devoir d'obéissance aveugle, le désert est toujours prêt à l'accueillir.

208/260 U
AKH • FR • ANTHONY PLEIMO

Tisseuse des courants

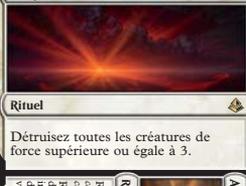


Créature : naga et druide

* : Ajoutez ♦♦ à votre réserve.
« Tes eaux cultivent la vie et transportent la mort. O grand Luxa, verse ta puissance en moi ! »

209/260 U
AKH • FR • WYONA NELSON

Crépuscule



Rituel

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3.

Rituel
Reperçusion (Né lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exiliez-le ensuite.)
Le créateur et force carres inférieure ou égale à 2 votre main.

Aupee
3♦♦♦

210/260 R
AKH • FR • NOAH BRADLEY

Graver



Éphémère

Mettez le sort ciblé ou le permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus.
Reperçusion (Né lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exiliez-le ensuite.)
Chaque joueur restitue sa bibliothèque et pioche une carte de sa bibliothèque et pioche une carte de sa bibliothèque et pioche une carte de sa bibliothèque.

Rituel
Mémoire
4♦♦♦

211/260 R
AKH • FR • RYAN ALEXANDER LEE

Impossible



Rituel

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.
Reperçusion (Né lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exiliez-le ensuite.)
Exiliez une carte ciblée depuis une carte ciblée un leon de créature 2/2 sans 2♦♦♦♦.

Rituel
Retour
3♦♦

212/260 U
AKH • FR • DALBERT

Couteau



Rituel

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.
Reperçusion (Né lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exiliez-le ensuite.)
La Piole inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur cible.

Rituel
Piole
2♦♦

213/260 R
AKH • FR • LUCAS GRAGIANO

Bouche 2

Rituel

Créez un jeton de créature 3/3 verte Hippopotame.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Piochez une carte pour chaque créature de force sup. égale à 3 sur vos manilles.

Nourrir

214/269 R
AKH • FR • ZACK STELLA

Début 2

Éphémère

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
En tant que tout, laissez la fin, sacrifiez une créature.
Détruisez la créature ciblée.

Fin

215/269 U
AKH • FR • MAGALI VILLENEVE

Réduire 2

Éphémère

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

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Si vous êtes contrôleur, piochez la prochaine étape pendant la prochaine étape contrôlée de votre contrôleur.

Neant

214/269 U
AKH • FR • ERIC DESCLAMPS

Destinée 1

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-là ne le peuvent plus.

Commander

217/269 U
AKH • FR • MAGALI VILLENEVE

En avant 2

Éphémère

La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
La créature ciblée acquiert le double d'initiative jusqu'à la fin du tour.

Victoire

218/269 U
AKH • FR • GREGOIRE BOUTONNIER

Source 2

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Éphémère

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Piochez deux cartes.

Savoir

218/269 U
AKH • FR • HOU HENANZ

Préparation 1

Éphémère

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Une créature ciblée qui vous contrecarrez se fait contre une créature contrôlée par votre adversaire.

Combat

220/269 R
AKH • FR • ZACK STELLA

Refus 1

Éphémère

Renvoyez le sort ciblé dans la main de son propriétaire.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Choisissez un mot de carte. Jusqu'à votre prochain tour, vous ne pouvez pas lancer de sorts du nom choisi.

Ohempefer

221/269 R
AKH • FR • JASON A. ENGLE

Misère 2

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Lance

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre bibliothèque. Exécutez-le ensuite.)
Chaque adversaire doit à son tour sacrifier une créature contrôlée de son adversaire.

222/269 R
AKH • FR • GILIO ORLANDINI

Couper 1

Rituel

Couper inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Rituel

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exécutez-le ensuite.)

Chaque adversaire perd X points de vie.

Morceaux

224/268 R
AKH • FR • RAYMOND SWANLAND

Ciel 2

Éphémère

Le Ciel inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Terre

Repercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exécutez-le ensuite.)

La Terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol.

Rituel

224/268 R
AKH • FR • TONKS DE RO

Monument de Bontu 3

Artefact légendaire

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

« Les valeureux aspirement à l'excellence. La suprématie dans la vie assure la suprématie dans l'au-delà. »
—Inscription sur le monument

224/268 U
AKH • FR • TONKS DE RO

Édifice d'autorité 3

Artefact

1, ☉ : La créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci. Mettez un marqueur « brique » sur l'Édifice d'autorité.

1, ☉ : Jusqu'à votre prochain tour, la créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur l'Édifice d'autorité.

224/268 U
AKH • FR • FLOBIAN DE GRIGNOULT

Outils de l'embaumeur 2

Artefact

Les capacités activées des cartes de créature de votre cimetière coûtent 1 de moins à activer.

Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

« Elles sont peut-être mortes, mais ces momies maîtrisent leur art. »
—Jace Beleren

227/268 U
AKH • FR • ADELIN MARIZAN

Portail vers l'au-delà 3

Artefact

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez ensuite piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaites-vous d'une carte.

2, ☉, sacrifiez le Portail vers l'au-delà : Cherchez dans votre cimetière, votre main et/ou votre bibliothèque une carte appelée Don du Dieu-Pharaon et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la. N'activez cette capacité que s'il y a au moins six cartes de créature dans votre cimetière.

228/268 U
AKH • FR • CHRISTIAN CRO

Monument d'Hazoret 3

Artefact légendaire

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

« Les valeureux se pressaient aux côtés du Dieu-Pharaon avec une ardeur inébranlable, s'élevant pour surmonter tous les obstacles. »
—Inscription sur le monument

229/268 U
AKH • FR • RICHARD WHEAT

Khêpesh affûté 1

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

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

Prenez vos armes et votre courage à deux mains.

229/268 U
AKH • FR • ALBION MILLER

Monument de Kefnet 3

Artefact légendaire

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégaînement de son contrôleur.

« Les valeureux cultiveront leur vivacité d'esprit pour percevoir les glorieuses merveilles qui les attendent. »
—Inscription sur le monument

231/268 U
AKH • FR • TITUS LUTER

Reliquaire du fleuve Luxa 3

Artefact

1, ☉ : Vous gagnez 1 point de vie. Mettez un marqueur « brique » sur le Reliquaire du fleuve Luxa.
 ☉ : Vous gagnez 2 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Reliquaire du fleuve Luxa.

Sans le Dieu-Pharaon, il n'y aurait pas de fleuve. Sans le Luxa, il n'y aurait pas de vie.

232/260 R
 AKH • FR • No Sébastien CROZ

Monument d'Oketra 3

Artefact légendaire

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent 1 de moins à lancer.
 À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

« Les valeureux respectent les valeureux. Dans l'au-delà, tous seront unis. »
 — Inscrit sur le monument

233/260 U
 AKH • FR • No CHRISTINE CROZ

Caveau de l'oracle 4

Artefact

2, ☉ : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. Mettez un marqueur « brique » sur le Caveau de l'oracle.
 ☉ : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Caveau de l'oracle.

234/260 R
 AKH • FR • No TOMAS DE BO

Pyramide du panthéon 1

Artefact

2, ☉ : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.
 ☉ : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix à votre réserve. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon.

Cinq dieux, une seule raison d'être.

235/260 R
 AKH • FR • No FLOBIAN DE GAUCHECOURT

Monument de Rhonas 3

Artefact légendaire

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent 1 de moins à lancer.
 À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétement jusqu'à la fin du tour.

« Les valeureux renforceraient leurs corps pour résister aux énergies intarissables de l'au-delà. »
 — Inscrit sur le monument

236/260 U
 AKH • FR • No CLIFF CHILDS

Trône du Dieu-Pharaon 2

Artefact légendaire

Un début de votre étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures engagées que vous contrôlez.

« Le Second Soleil passera entre les cornes à l'horizon, et ainsi commencera l'Âge de la Révélation. Viendront ensuite l'Âge de la Gloire, l'Âge de la Promesse et enfin l'Âge de l'Éternité. »
 — Le corpus des âges

237/260 R
 AKH • FR • No TITUS LUNER

Gardiens des morts 2

Créature-artefact : chat

Exilez les Gardiens des morts : Chaque adversaire choisit deux cartes dans son cimetière et exile le reste.

Leur devoir est de protéger l'entrée des chambres d'embaumement.

2/2

238/260 U
 AKH • FR • No ISOBRA MELBAZ

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne

(☉ : Ajoutez ☉ ou ☹ à votre réserve.)
 Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

239/260 R
 AKH • FR • No TITUS LUNER

Cataractes iriscentes

Terrain

Indestructible
 ☉ : Ajoutez ☉ à votre réserve.
 ☉, ☉ : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve.

« La puissance qui s'écoule ici est indéfinie. Mais quelle en est la source ? »
 — Nissa Revane

240/260 R
 AKH • FR • No NOAH BEAULY

Berceau des maudits

Terrain : désert

☉ : Ajoutez ♦ à votre réserve.

3, ☉, sacrifiez le Berceau des maudits : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

De nombreux monuments semblent à celui-ci par ailleurs les terres dévastées connues sous le nom d'Ijir.

241/269 © AKH • FR • NOAH BRADLEY ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

☉, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagé. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

** Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qui se trouve par-delà l'Hekma ? Par-delà l'influence des dieux ? Par-delà les cornes de l'horizon ? *
— Saram, adepte de la moisson Iah*

242/269 © AKH • FR • CHRISTINE COON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Bassins féconds

Terrain : ile et marais

(☉ : Ajoutez ♠ ou ♣ à votre réserve.)
Les Bassins féconds arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

243/269 © AKH • FR • TOMAS DE RO ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Dunes saisissantes

Terrain : désert

☉ : Ajoutez ♦ à votre réserve.

1, ☉, sacrifiez les Dunes saisissantes : Mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

244/269 © AKH • FR • DAARREN ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et ile

(☉ : Ajoutez * ou ♠ à votre réserve.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

245/269 © AKH • FR • TOMAS DE RO ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Promontoirs peints

Terrain : désert

☉ : Ajoutez ♦ à votre réserve.

1, ☉ : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Pendant des siècles, les sables purificateurs ont taillé et poli les sols rocheux du Désert de Shefet.

246/269 © AKH • FR • MARK POOLE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Bosquets épars

Terrain : forêt et plaine

(☉ : Ajoutez ♣ ou * à votre réserve.)
Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

247/269 © AKH • FR • CHRISTINE COON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt

(☉ : Ajoutez ♣ ou ♠ à votre réserve.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

248/269 © AKH • FR • SONG COON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil

Terrain : désert

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé.

☉ : Ajoutez ♦ à votre réserve.

La seule délivrance en vue est un mirage.

249/269 © AKH • FR • MIK MIL ™ & © 2017 Wizards of the Coast







Les cartes numérotée à partir de 270 n'apparaissent pas dans les boosters. Ces cartes exclusives aux decks de planeswalker et les « terrains doubles » courants sont autorisés dans les tournois dans n'importe quel format acceptant l'extension *Amonkhet*.



Chat gracieux 2



Créature : chat

À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Bien que les chats inspirent un profond respect en tant que symboles de la déesse Obetra, ils partagent rarement son sens de la solidarité.

2/2

216/266 C
AKH • FR • JOHN STANRO

Carrière de pierre



Terrain

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagé.

• Ajoutez ou * à votre réserve.

Des vallées entières ont été creusées par des momies à la recherche de filons de lazotépe.

214/268 C
AKH • FR • FLORIAN DE GEINCOURT

Liliana, porteuse de mort 5



Planeswalker : Liliana

+2 Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

-3 Détruisez une créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

-10 Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de votre cimetière.

5

276/266 R
AKH • FR • CLIVE CRAWLEY

Naga desséché 2



Créature : zombie et naga

3 • L'adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

« La nature de ce plan me rend le contrôle des morts presque trop facile. »
—Liliana Vess

3/2

216/266 U
AKH • FR • STEELIN YLINDER

Influence de Liliana 4



Rituel

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vous ne contrôlez pas. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, porteuse de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

277/268 D
AKH • FR • WYNONA NELSON

Momie en lambeaux 1



Créature : zombie et chacal

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

Les morts qui s'aventurent par-delà les murs protecteurs de la ville ne cherchent qu'à répandre leur malédiction.

1/2

278/268 C
AKH • FR • SLAVOMIR MANKA

Vergers infâmes



Terrain

Le Vergers infâmes arrive sur le champ de bataille engagé.

• Ajoutez ou * à votre réserve.

Sur Amonkhet, la mort est une partie omniprésente de la vie.

279/268 C
AKH • FR • MARK POOLE



INVOQUEZ LA VOLONTÉ DES DIEUX

Le monde d'Amonkhet est gouverné par un panthéon de dieux, lui-même gouverné par le Dieu-Pharaon. Les cartes *Invocations d'Amonkhet* placent la volonté divine du panthéon à portée de main : les dieux, leurs disciples dévoués et le pouvoir de leurs bénédictions ainsi que de leurs réprimandes.

Les cartes *Invocations d'Amonkhet* trouvées dans les boosters Amonkhet sont rares, Premium et disposent d'un cadre de carte et d'un symbole d'extension uniques. Les cartes 1 à 30 sont dans les boosters Amonkhet, et 31 à 54 dans l'extension *L'Âge de la Destruction™*, disponible prochainement.



- o 1 Austere Command
- o 2 Aven Mindcensor
- o 3 Containment Priest
- o 4 Loyal Retainers
- o 5 Oketra the True
- o 6 Worship
- o 7 Wrath of God
- o 8 Consecrated Sphinx
- o 9 Counterbalance
- o 10 Counterspell
- o 11 Cryptic Command
- o 12 Daze
- o 13 Divert
- o 14 Force of Will
- o 15 Kefnet the Mindful
- o 16 Pact of Negation
- o 17 Spell Pierce
- o 18 Stifle
- o 19 Attrition
- o 20 Bontu the Glorified
- o 21 Dark Ritual
- o 22 Diabolic Intent
- o 23 Entomb
- o 24 Mind Twist
- o 25 Aggravated Assault
- o 26 Chain Lightning
- o 27 Hazoret the Fervent
- o 28 Rhonas the Indomitable
- o 29 Maelstrom Pulse
- o 30 Vindicate

MAGIC™ DUELS

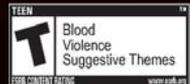
PLUS DE CARTES. PLUS DE STRATÉGIE.
UNE HISTOIRE PLUS RICHE.



Jouez gratuitement dès maintenant sur
votre appareil favori.

Magic.Wizards.com/Duels

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Toutes les marques commerciales, y compris les noms des personnages et leurs similitudes distinctives, le symbole Planeswalker et les symboles WUBRGCT, sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.



Élevez-vous parmi les valeuroux



FRIDAY NIGHT
MAGIC

Wizards.com/FNM

#MTGFNM