

Notes de publication *Amonkhet*

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

Document modifié pour la dernière fois le 9 février 2017

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Amonkhet* contient 269 cartes (20 terrains de base, 101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares et 15 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 18 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *Amonkhet* et le Kit de construction de deck *Amonkhet*. Certains boosters *Amonkhet* contiennent une carte de la série Chef d'œuvre (voir ci-dessous).

Événements avant-première : 22-23 avril 2017

Draft Weekend : 29-30 avril 2017

Game Day : 20-21 mai 2017

L'extension *Amonkhet* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 28 avril 2017. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *La bataille de Zendikar*, *Le serment des Sentinelles*, *Ténèbres sur Innistrad*, *La lune hermétique*, *Kaladesh*, *La révolte éthérique* et *Amonkhet*.

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

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

Série Chef d'œuvre : *Invocations d'Amonkhet*

Quand le Dieu-Pharaon Bolas a quitté *Amonkhet*, il a laissé cinq dieux en charge du plan jusqu'à son retour. Physiquement parfaits et ayant des capacités magiques inégalées, ces dieux reçoivent les prières des habitants de Naktamon en cas de crise. Grâce aux *Invocations d'Amonkhet*, faites appel à leur pouvoir pendant vos combats et lancez des sorts millénaires à la puissance sans égale !

* Il y a 54 cartes dans la série *Invocations d'Amonkhet*. Les 30 premières se trouvent dans les boosters *Amonkhet*. Les 24 suivantes seront dans les boosters *L'Âge de la Destruction*. Les cartes *Invocations d'Amonkhet* ont leur propre symbole d'extension.

* Les cartes *Invocations d'Amonkhet* apparaissant dans les boosters sont jouables dans tous les événements en format Limité utilisant ces boosters. Dans un tournoi en Paquet scellé, ces cartes font partie de votre sélection. Dans un tournoi en Booster Draft, vous devez drafter ces cartes pour les inclure dans votre sélection.

* Cependant, les cartes *Invocations d'Amonkhet* ne sont pas légales dans les formats Construits où elles n'étaient pas légales auparavant. Être publiées dans les boosters *Amonkhet* ou *L'Âge de la Destruction* ne les rend pas légales en Standard.

* Les cartes *Invocations d'Amonkhet* Premium apparaissent en version anglaise dans les boosters de toutes les langues.

* Les cartes *Invocations d'Amonkhet* sont extrêmement rares. Si vous en trouvez une, considérez-vous comme quelqu'un de très chanceux !

Cartes Élément de l'histoire *Amonkhet*

Il y a bon nombre de moments importants dans l'histoire d'*Amonkhet*, mais les cinq les plus cruciaux, surnommés « Éléments de l'histoire », sont représentés sur des cartes. Vous pouvez en savoir plus sur ces événements en lisant les nouvelles officielles de **Magic** sur **mtgstory.com**.

Élément de l'histoire 1 : Foi renouvelée

Élément de l'histoire 2 : Réalité cruelle

Élément de l'histoire 3 : Procession consécration

Élément de l'histoire 4 : Par la force

Élément de l'histoire 5 : Intervention de Gideon

Les cartes Élément de l'histoire de l'extension ont un symbole Planeswalker dans leur encadré de texte. L'icône n'a aucun effet sur le jeu. Les cartes imprimées indiquent aussi l'URL de **mtgstory.com** et un chiffre indiquant la séquence des cartes dans l'histoire.

Nouvelle capacité mot-clé : **Embaumement**

Le Dieu-Pharaon s'est assuré que, sur Amonkhet, la mort ne vous empêche pas de le servir. La nouvelle capacité d'embaumement permet aux morts de continuer à vous servir en tant que momies.

Chat sacré

{W}

Créature : chat

1/1

Lien de vie

Embaumement {W} (*{W}*, exilez 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'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Les règles officielles de l'embaumement sont les suivantes :

702.127. Embaumement

702.127a L'embaumement est une capacité activée qui fonctionne pendant que la carte avec l'embaumement est dans un cimetière. « Embaumement [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton

qui est une copie de cette carte, excepté qu'il est blanc, qu'il n'a pas de coût de mana et que c'est un zombie en plus de ses autres types. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.127b Un jeton est « embaumé » s'il est créé par la résolution d'une capacité d'embaumement.

* Pour chaque carte avec l'embaumement, un supplément de jeu d'un jeton correspondant est disponible dans certains des boosters *Amonkhet*. Ces suppléments ne sont pas requis pour jouer avec les cartes avec l'embaumement. Vous pouvez utiliser les mêmes objets que pour n'importe quel autre jeton pour représenter un jeton embaumé.

* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.

* Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est blanc à la place de ses autres couleurs. Il n'a aucun coût de mana et son coût converti de mana est donc 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.

* Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Nouvelle action mot-clé : Surmener

Pour se distinguer des autres adeptes et saisir la gloire qui s'offrent à eux, les guerriers les plus courageux d'Amonkhet n'hésitent pas à repousser leurs limites. Pour représenter ce dépassement de soi, certaines créatures ont une capacité qui vous permet de les surmener au moment où elles attaquent.

Adeptes guidés par la gloire

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

3/1

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 dégagement.*)

Les règles officielles de surmener sont les suivantes :

701.37. Surmener

701.37a Pour surmener un permanent, vous choisissez de faire qu'il ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

701.37b Un permanent peut être surmené même s'il n'est pas engagé ou s'il a déjà été surmené pendant un tour. Si vous surmenez un permanent plus d'une fois avant votre prochaine étape de dégagement, chaque effet l'empêchant de se dégager prend fin pendant la même étape de dégagement.

701.37c Un objet qui n'est pas sur le champ de bataille ne peut pas être surmené.

* Toutes les cartes de l'extension *Amonkhet* qui vous permettent de surmener une créature vous laissent le faire au moment où vous la déclarez comme créature attaquante. Vous ne pouvez pas le faire plus tard pendant le combat, et les créatures mises sur le champ de bataille attaquantes ne peuvent pas être surmenées. Toute capacité qui se déclenche au moment de surmener une créature attaquante se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

* Si une créature a une capacité déclenchée ciblée qui se déclenche quand vous la surmenez, vous pouvez la surmener même s'il n'y a aucune cible légale pour cette capacité déclenchée.

* Certaines cartes ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous surmenez n'importe quelle créature. Ces capacités se déclenchent quand vous surmenez cette créature ou n'importe quelle autre créature que vous contrôlez.

* Vous ne pouvez pas surmener une créature à moins qu'un effet vous autorise à le faire. Des effets qui engagent une créature et l'empêchent de se dégager, comme celui de la Paralysie décisionnelle, ne surmènent pas cette créature.

* Si une créature surmenée est déjà dégagée pendant votre prochaine étape de dégagement (sans doute car elle avait la vigilance ou qu'un effet l'a dégagée), l'effet de surmener l'empêchant de se dégager prend fin sans conséquence.

* Si vous acquérez le contrôle de la créature d'un autre joueur jusqu'à la fin du tour et que vous la surmenez, elle se dégagera pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Nouvelle mécanique de jeu : Cartes doubles avec la répercussion

Les cartes avec la répercussion sont une nouvelle variante des cartes doubles. Commencez par la moitié supérieure que vous pouvez lancer normalement depuis votre main. Passez ensuite à la moitié inférieure que vous ne pouvez lancer que depuis votre cimetière. Vous n'êtes pas obligé de lancer les deux moitiés pendant le même tour, mais le faire s'avérera souvent une bonne idée.

Destinée

{1}{B}

Éphémère

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

//

Commander

{3}{G}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-ci le font.

Les règles officielles de la répercussion sont les suivantes :

702.126. Répercussion

702.126a La répercussion est une capacité trouvée sur certaines cartes doubles (voir règle 708, « Cartes doubles »). Elle représente trois capacités statiques. « Répercussion » signifie « Vous pouvez lancer cette moitié de cette carte double depuis votre cimetière », « cette moitié de cette carte double ne peut être lancée d'aucune autre zone qu'un cimetière » et « si ce sort a été lancé depuis un cimetière, exilez-le à la place de le mettre autre part à tout moment où il quitte la pile ».

* Les cartes doubles avec la répercussion bénéficient d'un cadre particulier : la moitié que vous pouvez lancer depuis votre main a la même orientation que les autres cartes que vous pouvez lancer depuis votre main, tandis que la moitié que vous pouvez lancer depuis votre cimetière est semblable à une moitié de carte double traditionnelle. Ce cadre n'existe que pour une question de commodité et n'a aucune signification de règle.

* Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts verts, vous pouvez lancer la Destinée.

* Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière, Destinée //

Commander est comptée une fois, pas deux.

* Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.

* Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Destinée // Commander est une carte verte et noire, c'est à la fois une carte d'éphémère et une carte de rituel, et son coût converti de mana est 6. Cela signifie que si un effet vous permet de lancer une carte avec un coût converti de mana de 2 depuis votre main, vous ne pouvez pas lancer la Destinée. C'est une modification de l'ancienne règle des cartes doubles.

* Si vous lancez la première moitié d'une carte double avec la répercussion pendant votre tour, vous aurez la priorité immédiatement après sa résolution. Vous pouvez lancer la moitié avec la répercussion depuis votre cimetière avant que n'importe quel joueur puisse agir si c'est légal pour vous de le faire.

* Si un autre effet vous permet de lancer une carte double avec la répercussion depuis n'importe quelle zone autre qu'un cimetière, vous ne pouvez pas lancer la moitié avec la répercussion.

* Si un autre effet vous permet de lancer une carte double avec la répercussion depuis un cimetière, vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Si vous lancez la moitié qui a la répercussion, vous exilerez la carte si elle doit quitter la pile.

* Un sort avec la répercussion lancé depuis un cimetière sera toujours exilé après, qu'il se résolve, soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une quelconque autre manière.

Retour de capacité mot-clé : Recyclage

Si vous demandez aux adeptes d'Amonkhet ce qu'il faut pour être prêt à combattre, ils vous répondront « la bonne arme au bon moment ». Les parties de **Magic** suivent le même principe. Vous avez besoin de la bonne carte au bon moment, et le recyclage est une capacité activée qui peut grandement vous aider.

Jugé valeureux

{4}{R}

Ephémère

Jugé valeureux inflige 7 blessures à une créature ciblée.

Recyclage {3}{R} ({3}{R}, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

Quand vous recyclez Jugé valeureux, vous pouvez faire qu'il inflige 2 blessures à une créature ciblée.

* Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, d'autres ont une capacité qui se déclenche à tout moment où vous recyclez n'importe quelle carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez une carte grâce à la capacité de recyclage.

* Les capacités déclenchées par le recyclage d'une carte et la capacité de recyclage elle-même ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts, comme celui de la Révocation, ne les affectent pas.

* Vous pouvez recycler une carte même si elle a une capacité déclenchée par le recyclage qui n'aura pas de cible légale. C'est dû au fait que la capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont distinctes. Cela signifie aussi que si une des capacités est contrecarrée, avec le Refus par exemple, ou si les cibles de la capacité déclenchée deviennent illégales, l'autre capacité se résout quand même.

Retour de thème : Marqueurs -1/-1

Alors que la plupart des extensions contiennent des marqueurs +1/+1 pour renforcer les créatures, l'extension *Amonkhet* contient des marqueurs -1/-1 pour les affaiblir. Plusieurs cartes de l'extension vous récompensent même si vous mettez ces marqueurs sur vos propres créatures.

Adeptes canaliseuse

{1}{G}

Créature : humain et druide

3/4

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

{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adeptes canaliseuse : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

* Certaines créatures ont des capacités d'arrivée sur le champ de bataille qui vous font mettre des marqueurs -1/-1 sur « une créature ciblée que vous contrôlez ». Ces capacités peuvent cibler la créature elle-même.

* Une créature avec des marqueurs -1/-1 sur elle peut avoir une endurance inférieure ou égale à 0. Cette créature est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. Cela a lieu même si la créature a l'indestructible.

* Une créature avec des marqueurs -1/-1 sur elle peut avoir une force inférieure ou égale à 0. Dans ce cas, elle n'inflige aucune blessure au combat. Si l'effet d'un sort ou d'une capacité doit modifier la force de cette créature, sa force négative effective est utilisée dans les calculs. Par exemple, si une créature -2/2 gagne +3/+3, elle devient 1/5.

* Si l'effet d'un sort ou d'une capacité utilise la force inférieure ou égale à 0 d'une créature pour autre chose (comme pour permettre à un joueur de piocher autant de cartes), cet effet utilisera 0 à la place.

* Si un permanent a au moins un marqueur +1/+1 et au moins un marqueur -1/-1 sur lui, retirez-lui autant de paires de marqueurs +1/+1 et -1/-1 que possible. C'est une action basée sur l'état.

* Si un effet augmente l'endurance d'une créature, les marqueurs -1/-1 de cette créature peuvent lui faire avoir une endurance inférieure ou égale à 0 pendant l'étape de nettoyage d'un joueur quand cet effet prend fin. Si c'est le cas, la créature est mise dans le cimetière de son propriétaire et les joueurs reçoivent la priorité pendant cette étape de nettoyage pour lancer des sorts ou activer des capacités (généralement, aucun joueur ne peut agir pendant l'étape de nettoyage). Une autre étape de nettoyage est créée à la suite de celle-ci.

* Certains effets s'intéressent aux joueurs qui mettent des marqueurs sur un objet. Les plupart des sorts et capacités invitent leur contrôleur à mettre ces marqueurs sans préciser « vous », à l'instar de la capacité de l'Adeptes canaliseuse. Pour un objet qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs, son contrôleur met ces marqueurs sur lui.

Thème de l'extension : Déclencheurs de défausse

Plusieurs cartes de l'extension *Amonkhet* ont des capacités qui s'intéressent au fait que vous vous défaussiez d'autres cartes. Elles vous conféreront un avantage si un adversaire vous fait vous défausser de vos cartes, ou si vous vous en défaussez vous-même.

Sentinelles de l'Hekma

{2}{U}

Créature : humain et clerc

2/3

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.

* Une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous vous défaussez d'une carte ne vous donne pas la permission

de vous défausser de cartes. Vous aurez besoin d'un autre effet qui vous instruit ou vous permet de le faire.

* Une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous « recyclez ou vous défaussez » d'une carte se déclenche une seule fois si vous recyclez une carte. La capacité « À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte » a un fonctionnement similaire à cette capacité ; le recyclage est mentionné par souci de clarté.

* Si un joueur se défausse d'une carte pendant son étape de nettoyage parce qu'il a trop de cartes en main, toute capacité qui se déclenche lors de la défausse de cette carte se déclenche. Si cela arrive, cette capacité déclenchée est mise sur la pile et les joueurs reçoivent la priorité pendant cette étape de nettoyage pour lancer des sorts ou activer des capacités (généralement, aucun joueur ne peut agir pendant l'étape de nettoyage). Une autre étape de nettoyage est créée à la suite de celle-ci.

Thème de l'extension : Déserts

Les habitants de la fertile et luxuriante cité de Naktamon sont protégés des dunes hurlantes et des morts en maraude par la magie de l'Hekma, tandis que les dissidents doivent affronter l'exil et une mort certaine.

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.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

* Désert est un sous-type de terrain sans signification précise. Il ne confère pas de capacité de mana intrinsèque au terrain. D'autres cartes peuvent s'intéresser au fait que des terrains soient des déserts.

Cycle : Les Monuments des dieux

Les horreurs du désert sont maintenues à distance par la barrière appelée l'Hekma, mais aussi par les dieux qui guident avec bienveillance le peuple de Naktamon sur le chemin de sa récompense finale. Grâce à leurs monuments, vous pouvez obtenir une petite bénédiction à chaque fois que vous lancez un sort de créature.

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.

* Chaque Monument a une capacité qui réduit le coût des sorts de créature d'une certaine couleur, et une capacité déclenchée qui se déclenche à chaque fois que vous lancez n'importe quel sort de créature, et non pas uniquement un sort de la couleur en question.

* Un sort de créature qui est de plusieurs couleurs est de chacune de ces couleurs. Par exemple, le Champion de la moisson Ahn est une créature blanche et une créature verte. Il peut donc bénéficier du Monument d'Oketra, du Monument de Rhonas ou des deux à la fois.

* Pour déterminer le coût total d'un sort de créature, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana de la créature reste identique, quel qu'ait été le coût total pour la lancer.

* Chaque capacité déclenchée d'un Monument se déclenche au moment où le sort de créature est lancé, et elle se résout avant que le sort de créature ne se résolve. La capacité se résout même si ce sort de créature est contrecarré.

Cycle : Les épreuves des cinq dieux

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.

Épreuve de solidarité

{2}{W}

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.

Cartouche de solidarité

{W}

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.

* Cartouche est un sous-type d'enchantement sans signification précise. D'autres cartes peuvent s'intéresser au fait que des enchantements soient des cartouches.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale avant que le sort de cartouche ne se résolve, le sort est contrecarré. Il n'arrive pas sur le champ de bataille.

* Chaque cartouche est une aura avec « Enchanter : une créature que vous contrôlez ». Si un autre joueur acquiert le contrôle du cartouche ou de la créature enchantée (mais pas des deux), le cartouche enchante un permanent illégal et est mis au cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

* Chaque Épreuve a une capacité qui la renvoie dans votre main quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. L'Épreuve est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Adepte ouvrevoie

{1}{R}

Créature : humain et sorcier

2/1

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

* Si la force de la créature est supérieure à 2 au moment où la capacité activée essaie de se résoudre, la capacité est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Cependant, si la force de la créature est élevée au-dessus de 2 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée ce tour-là.

Ange des condamnations

{3}{W}{W}

Créature : ange

3/4

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}{W} ({5}{W}), *exilez 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.*)

* Si l'Ange des condamnations quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.

* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tout équipement devient détaché et reste sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.

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

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

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

Angoisse splendide

{2}{B}

Ephémère

Répartissez deux marqueurs -1/-1 entre une ou deux créatures ciblées.

* Vous choisissez comment les marqueurs seront répartis au moment où vous lancez l'Angoisse splendide. Chaque créature ciblée doit recevoir au moins un marqueur.

* Si une des deux créatures ciblées devient une cible illégale en réponse à l'Angoisse splendide, le marqueur -1/-1 qui aurait été mis sur cette créature est perdu. Il ne peut pas être mis sur la cible légale.

Approche du Second Soleil

{6}{W}

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.

* Une carte qui change de zone est considérée comme un nouvel objet ; lancer la même carte Approche du Second Soleil plus tard dans le tour est donc bien « un autre sort » appelé Approche du Second Soleil.

* Si vous avez moins de 6 cartes dans votre bibliothèque, vous mettez l'Approche du Second Soleil au-dessous de votre bibliothèque. Sinon, vous soulevez les 6 premières cartes sans les regarder et placez l'Approche du Second Soleil juste en dessous.

* La deuxième Approche du Second Soleil que vous lancez doit être lancée depuis votre main, mais la première peut avoir été lancée depuis n'importe où.

* Une copie d'un sort n'est pas lancée, elle ne compte donc pas pour le premier ou le deuxième lancement de l'Approche du Second Soleil.

* Au moment où la deuxième Approche du Second Soleil se résout, elle vérifie uniquement si la première a été lancée, pas si elle s'est résolue. Si votre première Approche du Second Soleil a été contrecarrée, vous gagnerez

quand même la partie si la deuxième se résout.

Archétype de force

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

4/4

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.

* Si l'Archétype de force quitte le champ de bataille en réponse à sa deuxième capacité déclenchée, vous ne pouvez pas retirer de marqueur sur lui et vous ne gagnez pas 1 point de vie.

Au nom d'Oketra

{1}{W}

Ephémère

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.

* La série de créatures affectées par Au nom d'Oketra et la manière dont elles sont affectées sont verrouillées au moment où Au nom d'Oketra se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'obtiennent pas de bonus, et les créatures qui commencent ou arrêtent d'être des zombies plus tard pendant le tour ne voient pas leur bonus modifié.

Bagarreur à la rage de sang

{1}{R}

Créature : minotaure et guerrier

4/3

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

* Vous pouvez lancer le Bagarreur à la rage de sang même si vous n'avez pas d'autre carte dans votre main. Si vous n'avez pas de carte en main au moment où sa capacité se résout, rien ne se passe.

Bandelettes illusoires

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

* Les Bandelettes illusoires remplacent tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques, y compris ceux qui définissent une * comme celui du Drakôn du logogriphe. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer à une créature après que les Bandelettes illusoires lui deviennent attachées remplace cet effet.

* Tout effet modifiant la force ou l'endurance (ceux qui donnent +N/+N par exemple) et tout marqueur s'appliquent aux nouvelles force et endurance de base de la créature, même s'ils commencent à s'appliquer avant que les Bandelettes illusoires ne soient devenues attachées.

Bienfait de Rhonas

{2}{G}

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.

* Pendant la résolution du Bienfait de Rhonas, vous pourriez ne mettre aucune carte, mettre une carte de créature, une carte d'enchantement, ou une carte de créature et une carte d'enchantement dans votre main.

Bontu la Glorifiée

{2} {B}

Créature légendaire : dieu

4/6

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} {B}, sacrifiez une autre créature : Regard 1. Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* La créature qui est morte n'a pas besoin d'être encore dans le cimetière de son propriétaire pour satisfaire à la restriction de combat de Bontu.

* Les jetons de créature qui meurent sont mis dans votre cimetière normalement et cessent aussitôt d'exister. Si un jeton est mort ce tour-ci, il satisfait à la restriction de combat de Bontu.

* Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec un, le sacrifier pour satisfaire à la restriction de combat de Bontu, puis attaquer avec Bontu.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée de Bontu fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Caracal royal

{3} {W} {W}

Créature : chat

3/3

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.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

* Tous les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie, pas uniquement ceux créés par la dernière capacité du Caracal royal.

Caravane de marchandises

{4} {W}

Créature : chameau

3/5

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.

* Si vous ne contrôlez pas de créature engagée au moment où la Caravane de marchandises arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas, même si vous pouvez engager une créature immédiatement. Si vous ne contrôlez pas de créature engagée au moment où la capacité se résout, rien ne se passe.

* Si un effet fait que la Caravane de marchandises arrive sur le champ de bataille engagée, elle satisfait à sa propre capacité déclenchée.

Cartouche d'ambition

{2}{B}

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.

* La créature ciblée pour la capacité déclenchée du Cartouche d'ambition n'a pas besoin d'être la créature qu'il enchante.

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le 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 a le piétinement.

* Si la cible de la capacité déclenchée est illégale quand celle-ci essaie de se résoudre, ou si la créature enchantée a quitté le champ de bataille, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

* La créature enchantée a +1/+1 et le piétinement pendant qu'elle combat. Cependant, le piétinement ne s'applique pas lorsqu'elle se bat.

* Si le Cartouche de force quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature qu'il a enchanté en dernier se bat contre la créature ciblée si elle est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là. Cependant, le +1/+1 du Cartouche de force ne s'appliquera plus.

Caveau de l'oracle

{4}

Artefact

{2}, {T} : 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.

{T} : 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.

* Les cartes exilées par le Caveau de l'oracle sont exilées face visible.

* Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci même si le Caveau de l'oracle n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.

* Jouer une carte exilée par le Caveau de l'oracle suit les règles normales de mise en jeu de cette carte. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Si la carte exilée est une carte de terrain, vous pouvez la jouer uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible ce tour-ci.

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

* La première capacité du Caveau de l'oracle met un marqueur « brique » sur lui même si vous ne pouvez pas jouer la carte ou ne la jouez pas.

* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d'urgence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

* Si la carte a X dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

4/1

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.)*

* La capacité du Célébrant de combat dégage toutes vos créatures, pas uniquement celles qui attaquent.

* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

* Il n'y a aucune phase principale entre vos phases de combat, vous n'avez donc pas la possibilité de lancer des sorts ou activer des capacités qui pourraient uniquement être lancés à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. Par exemple, vous n'aurez pas la possibilité de lancer une autre créature ou d'équiper un équipement entre les combats.

* Si vous surmenez le Célébrant de combat, vous obtenez une phase de combat supplémentaire même si le Célébrant de combat ne survit pas à la première phase de combat.

* Si vous surmenez plusieurs Célébrants de combat au cours d'une même phase de combat, vous aurez autant de phases de combat supplémentaires, mais toutes vos créatures seront uniquement dégagées pendant la phase de combat actuelle. Vous devrez surmener un par un les Célébrants de combat au cours de plusieurs phases de combat pour dégager vos créatures attaquantes et attaquer avec à chaque phase de combat.

Cérébrocenseur avemain

{2}{W}

Créature : oiseau et sorcier

2/1

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.

* Chaque recherche est semblable à une recherche normale excepté que l'adversaire procédant à la recherche ne voit que les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque. Il ne peut absolument pas regarder les autres cartes de cette bibliothèque. Les cartes n'étant pas dans les quatre cartes du dessus de la bibliothèque ne peuvent pas être trouvées par la recherche, même si elles sont identifiables d'une quelconque manière.

* Pour les effets qui s'intéressent au fait qu'un joueur cherche dans une bibliothèque, chercher dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque compte comme une recherche dans cette bibliothèque.

* Si un effet utilise le mot « chercher » une fois, mais permet à l'adversaire de chercher plusieurs cartes, les quatre

cartes du dessus restent les mêmes pendant toute la recherche. Trouver une carte ne provoque pas l'inclusion de la cinquième carte dans la recherche.

* Une fois la recherche terminée, la totalité de la bibliothèque est mélangée.

Champion de la moisson Ahn

{2}{G}{W}

Créature : humain et guerrier

4/4

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.)*

* Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec le Champion de la moisson Ahn, dégager une créature engagée, puis attaquer avec cette créature.

* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

* Si vous attaquez avec deux Champions de la moisson Ahn et surmenez les deux, chacun dégage l'autre.

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

3/3

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.)*

* Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec la Championne de Rhonas, mettre une carte de créature sur le champ de bataille puis attaquer avec cette créature.

* Si la créature mise sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent quand des créatures attaquent ou quand vous surmenez des créatures, ces capacités ne se déclenchent pas.

Chercheur de perspicacité

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

1/3

{T} : 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.

* Peu importe que le sort non-créature se soit résolu ou qu'il ait été contrecarré, tant qu'il a été lancé. Ce sort peut même encore être sur la pile quand vous activez la capacité du Chercheur de perspicacité.

Chercheur de zénith

{3}{U}

Créature : oiseau et sorcier

2/2

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.

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

Ciel

{X}{G}

Éphémère

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

//

Terre

{X}{R}{R}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

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

* Quand vous lancez la Terre, vous n'êtes pas obligé de choisir pour X la valeur que vous aviez choisie en lançant le Ciel.

Compagnon de moisson dévoué

{2}{W}

Créature : humain et guerrier

3/2

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 dégagement.*)

* Le coût converti de mana d'une carte de votre cimetière est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit. Le coût converti de mana est la quantité totale de mana dans ce coût, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {1}{U}{U} a un coût converti de mana de 3.

* Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut X, X est considéré être 0.

* Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec le Compagnon de moisson dévoué, renvoyer une carte de créature sur le champ de bataille, puis attaquer avec cette créature.

* Si la créature renvoyée sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent quand des créatures attaquent ou quand vous surmenez des créatures, ces capacités ne se déclenchent pas.

Compagnon des Épreuves (*deck de planeswalker uniquement*)

{2}{W}

Créature : oiseau et soldat

2/2

Vol

{1}{W} : Dégagez la créature ciblée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Gideon.

* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

Conforme à la prédiction

{2}{U}

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.

* Si vous lancez une carte pour un coût alternatif de {0}, vous ne pouvez pas payer les autres coûts alternatifs, tels que les coûts d'émergence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

* Le coût converti de mana d'une carte est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte. Le coût converti de mana est la quantité totale de mana dans ce coût, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {1}{U}{U} a un coût converti de mana de 3. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts qui pourraient s'y appliquer. Une carte sans coût de mana a un coût converti de mana de 0.

* Si vous lancez une carte double, seul le coût converti de mana de la moitié que vous lancez est comparé au nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

* Si la carte a X dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez pour un autre coût qui n'inclut pas X. Par exemple, s'il y a cinq marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction et que vous choisissez d'utiliser son effet pour lancer l'Extraction du lendemain, X doit être 0. X ne peut pas être 2, même si le coût converti de mana du sort devrait être 4.

* Si vous contrôlez plusieurs Conforme à la prédiction, vous pouvez lancer un sort pour chaque en payant {0}.

* Tous les marqueurs ayant le même nom sont impossibles à distinguer d'autres marqueurs du même nom. Les cartes du bloc *Spirale temporelle* qui interagissent avec les marqueurs « temps » interagissent donc avec Conforme à la prédiction.

Convergence des guivres des sables

{6}{G}{G}

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.

* Une fois qu'une créature vous a attaqué vous ou un planeswalker que vous contrôlez, elle reste au combat même si elle acquiert le vol. De la même manière, si une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille attaquante, la première capacité de la Convergence des guivres des sables ne peut pas annuler l'attaque.

Couper

{1}{R}

Rituel

Couper inflige 4 blessures à une créature ciblée.

//

Morceaux

{X}{B}{B}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

Chaque adversaire perd X points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, Morceaux fait perdre deux fois X points de vie à l'équipe adverse.

Couteau

{2}{R}

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.

//

Plaie

{2}{R}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

La Plaie inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur ciblé.

* Si une créature avec le piétinement que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à une créature bloqueuse ce tour-ci, vous devez attribuer ses blessures non modifiées. Par exemple, une créature 3/3 avec le piétinement bloquée par une créature 2/2 peut uniquement avoir 1 blessure attribuée au joueur défenseur. Elle infligera donc 4 blessures à la créature bloqueuse et 2 au joueur défenseur.

* Si un effet tel que celui de la Pyrohélice de Chandra vous demande de diviser les blessures entre les cibles, vous devez diviser les blessures non modifiées avant de les doubler.

* Si vous lancez deux Couteaux pendant le même tour, les blessures infligées par les sources que vous contrôlez ce tour-ci sont multipliées par 4. Si vous lancez trois Couteaux, elles sont multipliées par 8, et ainsi de suite. Quel lancer !

* Vous ne pouvez pas lancer la Plaie à moins de cibler à la fois une créature et un joueur. Si une cible est illégale au moment où la Plaie se résout, le sort inflige des blessures à la cible légale restante.

Destinée

{1}{B}

Éphémère

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

//

Commander

{3}{G}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-ci le font.

* Commander ne donne à aucune créature la capacité de bloquer la créature ciblée. Elle force seulement les créatures qui sont déjà capables de la bloquer à le faire.

* Au moment où les bloqueurs sont déclarés, toute créature qui est engagée ou affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer ne bloque pas. S'il y a un coût associé au fait que la créature bloque, aucun joueur n'est forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature ne bloque pas si ce coût n'est pas payé.

* S'il y a plusieurs phases de combat, les créatures qui ont bloqué la créature ciblée par Commander pendant le premier combat ne sont pas tenues de la bloquer à nouveau dans les combats suivants. C'est dû au fait que l'effet de Commander tient compte de ce tour-ci, pas de chaque combat.

Déchiqueteur cornu

{2}{G}

Créature : bête

2/2

Quand le Déchiqueteur 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.

* Si un artefact arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire en même temps que le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cet artefact n'arrive pas engagé.

Don du Luxa

{2}{G}{U}

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 {C}{G}{U} à votre réserve.

* Si, d'une manière quelconque, le Don du Luxa a plusieurs marqueurs « inondation » sur lui, vous n'obtenez quand même que {C}{G}{U} quand vous les retirez tous.

* Si le Don du Luxa quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez retirer aucun marqueur « inondation » sur lui, même s'il en avait un avant de quitter le champ de bataille. Vous n'en mettez pas sur lui au moment où la capacité se résout, mais vous piocherez une carte.

Drakôn du logogriphe

{1}{U}{R}

Créature : drakôn

*/4

Vol

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

* Une carte double ne compte qu'une seule fois pour la capacité du Drakôn du logogriphe, même si elle est à la fois un éphémère et un rituel.

* La capacité qui définit la force du Drakôn du logogriphe fonctionne dans toutes les zones.

Édifice d'autorité

{3}

Artefact

{1}, {T} : La créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci. Mettez un marqueur « brique » sur l'Édifice d'autorité.

{1}, {T} : 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.

* L'Édifice d'autorité ne peut pas être utilisé pour annuler une attaque ou un blocage une fois qu'il a été déclaré. Ses capacités doivent être activées au plus tard pendant l'étape de début de combat afin d'empêcher une créature d'attaquer, et pendant l'étape de déclaration des attaquants pour empêcher une créature de bloquer.

* Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il activait la capacité d'une créature, l'Édifice d'autorité ne peut plus être utilisé pour l'en empêcher. Sa dernière capacité doit être activée avant que le joueur n'active la capacité de cette créature. Le joueur peut répondre à la capacité de l'Édifice d'autorité avec la capacité de la créature ciblée si possible.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la dernière capacité de l'Édifice d'autorité. Notez que surmener une créature n'est pas une capacité activée.

En avant

{2}{R}

Éphémère

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

//

Victoire

{2} {W}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

La créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où En avant se résout. Elle ne change pas plus tard pendant le tour si d'autres effets modifient la force de la créature.

Enjambeur sinistre

{3} {B}

Créature : horreur

6/6

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

* Si un sort ou une capacité vous fait piocher des cartes et vous en fait ensuite retirer de votre main (en vous en défaussant ou en les mettant au-dessus de votre bibliothèque par exemple), l'Enjambeur sinistre peut brièvement avoir une endurance inférieure ou égale à 0. Tant que son endurance est à nouveau supérieure ou égale à 1 après la résolution du sort ou de la capacité, il reste sur le champ de bataille.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures que subit l'Enjambeur sinistre pendant le combat peuvent devenir mortelles si vous piochez des cartes plus tard dans le tour.

Épreuve de solidarité

{2} {W}

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.

* La capacité déclenchée de l'Épreuve de solidarité n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Elle n'affecte pas les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour.

* Si un effet vous permet de surmener une créature au moment où elle attaque, vous pouvez le faire même si elle a la vigilance. Elle ne sera pas engagée.

Éructeur de peste

{2} {B}

Créature : zombie et bête

5/4

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.

* Si un autre zombie que vous contrôlez meurt en même temps que l'Éructeur de peste, la dernière capacité de l'Éructeur de peste se déclenche pour ce zombie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée de l'Éructeur de peste fait perdre 2 points de vie à

l'équipe adverse.

Ferveur dévorante

{R}

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. »

* Si la Ferveur dévorante est retirée, la créature enchantée conserve les marqueurs -1/-1 mais perd le bonus +3/+3.

* Si une créature est enchantée par deux Ferveurs dévorantes, elle a deux capacités déclenchées et elle obtient deux marqueurs -1/-1 au début de votre entretien.

Fin glorieuse

{2}{R}

Ephémère

Terminez le tour. *(Exilez tous les sorts et les capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défaisse 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.

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

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

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

* Toute capacité déclenchée « au début de la prochaine étape de fin » n'a pas l'occasion de se déclencher pendant ce tour parce que l'étape de fin est ignorée. Ces capacités se déclencheront au début de l'étape de fin du tour suivant.

* Si la capacité déclenchée à retardement de la Fin glorieuse est contrecarrée, elle ne se déclenche plus. C'est aussi valable si elle est retirée de la pile de n'importe quelle autre manière (par exemple par une deuxième Fin encore plus glorieuse) ou si elle se résout mais que vous ne perdez pas la partie (grâce à l'emblème de Gideon des Épreuves par exemple).

Foi des dévoués

{2}{B}

Enchantement

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaissez 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.

* Pendant que la capacité déclenchée de la Foi des dévoués se résout, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour en multiplier l'effet.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée de la Foi des dévoués fait perdre 4 points de vie à

l'équipe adverse et vous gagnez 2 points de vie.

Frappe de la bourrasque

{2}{U}

Ephémère

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

Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Frappe de la bourrasque se résout, le sort entier est contrecarré. Vous ne piochez pas de carte.

Frappe synchronisée

{2}{G}

Ephémère

Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées. Chacune d'elles gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez lancer la Frappe synchronisée avec deux, une ou zéro cibles.

* La Frappe synchronisée peut cibler une créature dégagée. Elle gagnera toujours +2/+2.

* Si la Frappe synchronisée cible deux créatures et que l'une devient une cible illégale avant la résolution, la créature ciblée restante sera toujours dégagée et gagnera +2/+2.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour lui faire gagner +4/+4.

Gardiens des morts

{2}

Créature-artefact : chat

2/2

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

* Un adversaire qui a une ou deux cartes dans son cimetière n'exile aucune carte.

* Quand cette capacité se résout, le joueur dont c'est le tour (si ce joueur est un adversaire) choisit d'abord deux cartes de son cimetière, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, puis toutes les autres cartes de leurs cimetières sont exilées en même temps. Chaque joueur connaîtra les choix faits par les joueurs avant lui.

Giclée de magma

{R}

Ephémère

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* L'effet de remplacement de la Giclée de magma exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s'applique à la créature ciblée même si la Giclée de magma ne lui inflige aucune blessure (à cause d'un effet de prévention) ou si la Giclée de magma inflige des blessures à une créature différente (à cause d'un effet de redirection).

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}

Planeswalker : Gideon

3

+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 un planeswalker. 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. »

* La première capacité de Gideon continue de prévenir les blessures infligées par le permanent ciblé même si Gideon quitte le champ de bataille avant votre prochain tour.

* La deuxième capacité de Gideon ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Gideon était déjà sur le champ de bataille ; il a simplement changé ses types.

* Si Gideon devient une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (s'il en acquiert).

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

* Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Gideon après que sa deuxième capacité s'est résolue, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus précisément, les blessures sont marquées sur Gideon (puisque'il est une créature), et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (puisque'il est un planeswalker). Bien qu'il ait l'indestructible, si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

* Si Gideon quitte le champ de bataille après vous avoir fait gagner son emblème, vous conservez l'emblème. Son effet s'appliquera à nouveau si un autre Gideon arrive sous votre contrôle.

* Aucun effet de jeu ne peut vous faire perdre la partie ou faire qu'un adversaire gagne la partie tant que l'emblème de Gideon fait effet. Peu importe que vous ayez 0 point de vie ou moins, que vous soyez forcé de piocher une carte dans une bibliothèque vide, que vous ayez dix marqueurs « poison » ou plus, que vous soyez sous le coup de la Fin glorieuse, que votre adversaire lance une deuxième Approche du Second Soleil, et ainsi de suite. Vous continuez de jouer.

* D'autres circonstances peuvent quand même vous faire perdre la partie. Vous perdrez la partie si vous concédez la victoire, si vous êtes pénalisé par une perte de la partie ou du match pendant un tournoi homologué à cause d'une infraction aux règles de la DCI, ou si votre chronomètre **Magic Online** touche à sa fin.

* Si vous contrôlez l'emblème de Gideon dans une partie en Troll à deux têtes et que vous contrôlez un planeswalker Gideon, votre équipe ne peut pas perdre la partie et l'équipe adverse ne peut pas la gagner. Si votre équipier contrôle un planeswalker Gideon mais que vous n'en contrôlez pas, l'effet de votre emblème ne s'applique pas.

Gideon, paragon de soldat (*deck de planeswalker uniquement*)

{4} {W}

Planeswalker : Gideon

5

+2 : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0 : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, paragon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

-10 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

* Toutes les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 grâce à la première capacité de Gideon, pas uniquement celles qui sont dégagées.

* La série de créatures affectées par la première et la troisième capacité de Gideon est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents que vous contrôlez qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1 ou +2/+2.

* La deuxième capacité de Gideon ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Gideon était déjà sur le champ de bataille ; il a simplement changé ses types.

* Si Gideon devient une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (s'il en acquiert).

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

* Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Gideon après que sa deuxième capacité s'est résolue, ces blessures ont tous les résultats applicables : plus précisément, les blessures sont marquées sur Gideon (puisque'il est une créature), et ces blessures lui retirent autant de marqueurs « loyauté » (puisque'il est un planeswalker). Bien qu'il ait l'indestructible, si Gideon n'a pas de marqueurs « loyauté » sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

Glaneur d'os

{3}{B}

Créature : oiseau

3/2

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

Vol, contact mortel

* La créature qui est morte n'a pas besoin d'être encore dans le cimetière de son propriétaire au moment où vous lancez le Glaneur d'os pour que la première capacité s'applique.

* Les jetons de créature qui meurent sont mis dans votre cimetière normalement et cessent aussitôt d'exister. Si un jeton est mort ce tour-ci, la première capacité du Glaneur d'os s'applique.

* Dans une partie multijoueurs, un joueur peut perdre la partie en même temps que ses créatures meurent. Si c'est le cas, la première capacité du Glaneur d'os s'applique.

Grande guivre des sables

{5}{G}{G}

Créature : guivre

7/7

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

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

* Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué la Grande guivre des sables, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que la Grande guivre des sables devienne débloquée.

Graver

{3}{U}

Éphémère

Mettez le sort ciblé ou le permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus.

//

Mémoire

{4}{U}{U}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes.

* Si la bibliothèque du propriétaire ciblé ne contient aucune carte, le sort ciblé ou le permanent ciblé est mis dans la bibliothèque de ce joueur et il en est la seule carte.

* Si un sort est mis dans la bibliothèque de son propriétaire, il est retiré de la pile et par conséquent, il ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il n'existe simplement plus. Cela fonctionne donc sur un sort qui ne peut pas être contrecarré.

* Si une copie d'un sort ou un jeton est mis dans la bibliothèque de son propriétaire, il y est déplacé et cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état.

Gueule du fleuve provocatrice

{2}{G}

Créature : hippopotame

4/5

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.

* Si vous mettez suffisamment de marqueurs -1/-1 sur la Gueule du fleuve provocatrice pour que son endurance soit 0 ou moins, sa dernière capacité se déclenche.

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

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 créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

* Si vous mettez n'importe quel nombre de marqueurs -1/-1 sur plus d'une créature à la fois, la dernière capacité d'Hapatra se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

* Si vous mettez des marqueurs -1/-1 sur Hapatra pour que son endurance soit 0 ou moins, sa dernière capacité se déclenche.

Havre de drakôns

{2}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaissez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

* Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée du Havre de drakôns, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour obtenir plusieurs drakôns.

Hazoret la Fervente

{3}{R}

Créature légendaire : dieu

5/4

Indestructible, célérité

Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez une carte ou moins en main.

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

* Une fois qu'Hazoret a attaqué ou bloqué, elle reste au combat même si le nombre de cartes dans votre main devient supérieur ou égal à deux.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée d'Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire, ce qui fait un total de 4 pour l'équipe adverse.

Heure de réflexion

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée qui a bloqué ou a été bloquée par un zombie ce tour-ci.

* L'Heure de réflexion peut cibler une créature qui bloque ou est bloquée par un zombie, ou une qui a bloqué ou a été bloquée par un zombie plus tôt dans le tour.

* L'Heure de réflexion ne s'intéresse qu'au fait que la deuxième créature ait été un zombie au moment où elle a bloqué ou été bloquée par la créature ciblée. Si ce zombie est devenu une créature non-Zombie ou a quitté le champ de bataille, l'Heure de réflexion peut toujours cibler la première créature.

Intervention de Gideon

{2}{W}{W}

Enchantement

Au moment où l'Intervention de Gideon arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom 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.

* Vous pouvez choisir le nom d'une carte de terrain. Les cartes de ce nom peuvent toujours être jouées (puisque les terrains ne sont jamais lancés), mais les blessures qu'elles devraient infliger à vous et à vos permanents sont prévenues.

* Si vous choisissez le nom d'une carte double, vous choisissez un nom, pas les deux. Par exemple, vous pourriez nommer Refus ou Obtempérer, mais pas Refus // Obtempérer. Les adversaires sont toujours autorisés à lancer la moitié que vous n'avez pas choisie.

* Vous devez choisir le nom d'une carte, pas celui d'un jeton. Par exemple, vous ne pouvez pas choisir « zombie » ou « Ragavan ». Cependant, si un jeton a le même nom qu'une carte (comme un jeton de créature embaumée), vous pouvez le choisir.

Javelinier au feu de guerre

{3}{R}

Créature : minotaure et guerrier

2/3

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.

* Une carte double ne compte qu'une seule fois pour la capacité du Javelinier au feu de guerre, même si elle est à la fois un éphémère et un rituel.

Javelinière impitoyable

{2}{B}{R}

Créature : minotaure et guerrier

4/2

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

* Une fois que la créature a bloqué, la capacité de la Javelinière impitoyable ne peut pas annuler le blocage.

* La créature ciblée ne sera pas capable de bloquer même si le marqueur -1/-1 lui est retiré ou s'il ne peut pas être mis sur elle.

Jet

{1}{R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Jet, sacrifiez une créature.

Le Jet inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée.

* L'existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.

* Si vous sacrifiez une créature attaquante ou bloqueuse pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, elle n'inflige pas de blessures de combat. Si vous attendez jusqu'à l'étape d'attribution des blessures de combat, mais que la créature a subi des blessures mortelles, elle sera détruite avant que vous ayez la possibilité de la sacrifier.

* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer le Jet ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.

* Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Kefnet le Clairvoyant

{2}{U}

Créature légendaire : dieu

5/5

Vol, indestructible

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

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

* Une fois que Kefnet a attaqué ou bloqué, il reste au combat même si le nombre de cartes dans votre main devient inférieur ou égal à six.

* Pendant que la capacité activée de Kefnet se résout, vous ne choisissez pas quel terrain renvoyer dans la main de son propriétaire, ou si vous en renvoyez un, avant d'avoir vu la carte que vous piochez.

Lézard batteur

{2}{R}

Créature : lézard

3/2

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

* Si une créature a subi des blessures, ces blessures restent marquées sur elle jusqu'à l'étape de nettoyage. Si le Lézard batteur a subi 2 ou 3 blessures pendant que vous aviez zéro ou une carte en main, et que plus tard pendant le tour, deux cartes sont dans votre main après qu'un sort ou une capacité a fini de se résoudre, le Lézard batteur est détruit. De la même manière, si cela fait qu'il a une endurance de 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

Liliana, majesté de la mort

{3}{B}{B}

Planeswalker : Liliana

5

+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 zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

-7 : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

* Une créature qui est un zombie et a d'autres types, comme un zombie et chacal, n'est pas une créature non-Zombie.

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

1/2

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.

* Si un effet fait qu'une créature que vous contrôlez se batte contre une créature que votre adversaire contrôle, les blessures sont infligées simultanément. Par exemple, si votre créature 2/2 se bat contre la créature 4/4 d'un adversaire, votre créature subira 4 blessures et celle de votre adversaire aura 2 marqueurs -1/-1 mis sur elle.

* Si le sort ou la capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, ces blessures sont remplacées par des marqueurs -1/-1.

* L'effet du Mage scarifiâme n'est pas un effet de prévention. Les blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont remplacées par des marqueurs -1/-1.

* Si plusieurs effets de prévention et/ou de remplacement essaient de s'appliquer aux mêmes blessures, le contrôleur de la créature qui devrait subir les blessures choisit l'ordre dans lequel les appliquer. Par exemple, un adversaire peut choisir d'appliquer l'effet de la Résolution de Djeru et prévenir les blessures au lieu de mettre les marqueurs -1/-1 dessus ; ou un adversaire peut choisir de convertir les blessures en marqueurs -1/-1 avant que le Couteau ne les double, l'effet du Couteau ne s'applique ensuite plus.

Malédiction de l'intrus

{1}{B}

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.

* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur enchanté et fait qu'une capacité contrôlée par ce joueur se déclenche, la capacité déclenchée de la Malédiction de l'intrus se résout en premier si c'est au tour de ce joueur, et en dernier si c'est votre tour.

Manticore de la Géhenne

{4} {R}

Créature : manticore

5/4

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

* Si vous ne pouvez pas choisir un adversaire ciblé quand vous mettez la capacité déclenchée de la Manticore de la Géhenne sur la pile (sans doute parce que vos adversaires ont la défense talismanique), la capacité est retirée de la pile et vous ne mettez de marqueur -1/-1 sur aucune créature.

* Si une des cibles devient illégale après que la capacité déclenchée de la Manticore de la Géhenne a été mise sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, l'autre est toujours affectée selon le cas approprié.

Manticore perce-cœur

{2} {R} {R}

Créature : manticore

4/3

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.

Embaumement {5} {R} ({5} {R}), exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton 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 pourriez lancer un rituel.)

* L'existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.

* Vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs créatures pour infliger plusieurs fois des blessures.

* La Manticore perce-cœur présente une nouvelle sorte de capacité déclenchée. Quand elle arrive sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée va sur la pile sans cible. Tant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible, créature ou joueur, qui subit des blessures. C'est différent des autres capacités qui disent « Si vous faites ainsi » car ces joueur peuvent lancer des sorts et activer des capacités avant qu'une créature ne soit sacrifiée, puis à nouveau après que la créature a été sacrifiée, mais avant que les blessures ne soient infligées.

* La capacité de la Manticore perce-cœur qui inflige des blessures se déclenche uniquement quand vous sacrifiez une créature du fait de sa capacité déclenchée. Elle ne se déclenche pas si vous sacrifiez une créature pour n'importe quelle autre raison.

Marque d'Hapatra

{G}

Ephémère

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.)*

* Vous pouvez cibler une créature qui n'a pas de marqueurs -1/-1 sur elle. Elle acquiert quand même la défense talismanique.

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

2/2

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.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana. Notez que surmener une créature n'est pas une capacité activée.

* La capacité du Mentor exigeant ne se déclenche pas quand un adversaire active une capacité d'une carte en main (comme le recyclage) ou d'une carte dans un cimetière (comme l'embaumement), et ce même si cela provoque la mise sur le champ de bataille d'une carte.

* La capacité du Mentor exigeant se résout avant la capacité qui a provoqué son déclenchement.

Misère

{2}{B}{B}

Rituel

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

//

Luxe

{5}{U}{U}

Rituel

Répercussion *(Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)*

Chaque adversaire choisit une créature qu'il contrôle. Vous acquérez le contrôle de ces créatures.

* La Misère affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où elle se résout. Elle n'affecte pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour.

* L'effet du Luxe ne cible pas. Les créatures avec la défense talismanique peuvent être obtenues de cette manière.

* L'effet du Luxe dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.

* Une fois que le Luxe commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de retirer une créature après l'avoir choisie mais avant que vous n'en acquériez le contrôle.

* Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l'ordre du tour choisit une créature qu'il contrôle, s'il contrôle une créature. Après que chaque adversaire l'a fait, vous acquérez simultanément le contrôle de chacune des créatures choisies.

Momie en lambeaux *(deck de planeswalker uniquement)*

{1}{B}

Créature : zombie et chacal

1/2

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

* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que la Momie en lambeaux subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que sa capacité déclenchée n'aille sur la pile.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée de la Momie en lambeaux fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse.

Momie miasmatique

{1} {B}

Créature : zombie et chacal

2/2

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

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

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.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée du Monument de Bontu fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

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 dégagement de son contrôleur.

* La capacité déclenchée du Monument de Kefnet n'engage pas la créature. Elle peut cibler n'importe quelle créature, engagée ou déagée. Si cette créature est déjà déagée au début de la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, l'effet ne fait rien.

Monument de Rhonas

{3}

Artefact légendaire

Les sorts de créature verts 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 piétinement jusqu'à la fin du tour.

* La capacité déclenchée du Monument de Rhonas ne peut pas cibler le sort de créature qui a provoqué son déclenchement.

Neheb, le Valeureux

{1}{B}{R}

Créature légendaire : minotaure et guerrier

2/2

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.

* Neheb est affecté par sa propre capacité modificatrice de force dès que vous avez une carte ou zéro en main.

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

Nid de scarabées

{2}{B}

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.

* Si un effet vous fait mettre plus de marqueurs -1/-1 sur une créature que son endurance, vous mettez tous ces marqueurs sur elle et créez autant d'insectes, même si cela rend son endurance négative.

Nissa, intendante des éléments

{X}{G}{U}

Planeswalker : Nissa

X

+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 mana 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.

* Si X est 0, Nissa arrive sur le champ de bataille sans marqueur « loyauté » et est mise dans le cimetière de son propriétaire avant que vous ne puissiez activer ses capacités.

* Pendant la résolution de la deuxième capacité de Nissa, si vous ne pouvez pas mettre ou ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

* Une fois que la deuxième capacité de Nissa commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Les joueurs ne peuvent notamment pas essayer de changer la loyauté de Nissa une fois que vous avez regardé la carte ou choisi de la mettre sur le champ de bataille.

* Si Nissa quitte le champ de bataille pendant que sa deuxième capacité est sur la pile, utilisez sa dernière loyauté connue pour déterminer si vous pouvez mettre la carte du dessus de votre bibliothèque sur le champ de bataille. Si Nissa a quitté le champ de bataille car elle a subi suffisamment de blessures pour réduire sa loyauté à 0, alors sa dernière loyauté connue est 0.

* La dernière capacité de Nissa établit la force et l'endurance de base des terrains à 5/5. Tout marqueur +1/+1 ou -1/-1 qui se trouvait sur ces terrains s'applique à ces valeurs.

Nouvelles perspectives

{5}{U}

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.

* Si vous choisissez de payer le coût d'activation alternatif des Nouvelles perspectives, vous vous défaussez toujours de la carte avec le recyclage pour activer la capacité.

* La carte que vous souhaitez recycler compte quand vous déterminez si vous avez sept cartes ou plus en main.

Oketra la Loyale

{3}{W}

Créature légendaire : dieu

3/6

Double initiative, indestructible

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

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

* Une fois qu'Oketra a attaqué ou bloqué, elle reste au combat même si le nombre d'autres créatures que vous contrôlez devient inférieur ou égal à deux.

* Vous n'avez pas à attaquer avec trois autres créatures pour qu'Oketra puisse attaquer. C'est aussi vrai pour le blocage.

Ombre de la tombe

{1}{B}

Éphémère

Renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière que vous avez recyclées ou qui ont été défaussées ce tour-ci.

* L'Ombre de la tombe renvoie dans votre main toutes les cartes que vous avez recyclées quelle qu'en soit la raison : une carte recyclée, des cartes défaussées à cause de la Décharge d'un adversaire, une carte défaussée pour lancer la Voix lancinante, tout compte.

* Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie mais sans la lancer, l'Ombre de la tombe peut la trouver dans votre cimetière. Si vous lancez cette carte, l'Ombre de la tombe ne peut pas la trouver dans votre cimetière.

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.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ».

Certaines capacités mot-clé (comme l'embaumement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

* Vous ne pouvez normalement pas activer les capacités des cartes dans les cimetières. Celles que vous pouvez activer sont celles qui vous invitent à sortir la carte du cimetière, ou celles qui indiquent clairement que vous pouvez les activer si la carte est dans votre cimetière.

* N'importe quel zombie dégagé que vous contrôlez peut être engagé pour payer le coût d'activation de la deuxième capacité, même s'il vient juste d'arriver sous votre contrôle.

Pique-âme

{3}{B}

Créature : scorpion et démon

4/5

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.

* La deuxième capacité du Pique-âme cible une créature pour qu'elle reçoive tous les marqueurs. Vous ne pouvez pas distribuer les marqueurs sur plusieurs créatures.

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, défaussez-vous d'une carte.

{2}, {T}, 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.

* Si le Portail vers l'au-delà est mis dans un cimetière au moment où une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, sa première capacité se déclenche pour cette créature.

* Il n'y a aucune carte appelée Don du Dieu-Pharaon dans cette extension. Vous serez peut-être digne d'en recevoir une lors de la sortie de l'extension *L'Âge de la Destruction*.

Préparation

{1}{W}

Ephémère

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

//

Combat

{3}{G}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

* Si l'une ou les deux cibles sont illégales quand le Combat essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures.

* Toute blessure infligée par une créature avec le lien de vie que vous contrôlez vous fait gagner autant de points de vie, pas seulement les blessures de combat.

Prêtresse consécration

{1}{W}

Créature : humain et clerc

1/3

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Embaument {3}{W} ({3}{W}), 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'embaument que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

* Si la Prêtresse consécration est un jeton, probablement parce qu'elle est embaumée, elle provoquera le déclenchement de sa propre capacité quand elle arrivera sur le champ de bataille.

* Si la Prêtresse consécration arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre jeton de créature, sa capacité se déclenche pour cette autre créature. Par exemple, si vous contrôlez la Procession consécration et embaument la Prêtresse consécration, la capacité déclenchée de chacune se déclenche deux fois et vous gagnez 4 points de vie.

Procession consécration

{3}{W}

Enchantement

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

* Tous les jetons arrivent sur le champ de bataille simultanément. Ils sont créés avec les mêmes nom, couleur, type et sous-type, capacités, force, endurance et ainsi de suite.

* Si le jeton que vous créez a une capacité « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec », déterminez d'abord combien de jetons sont créés, puis appliquez ces capacités individuellement pour chacun d'eux. Par exemple, si un jeton avec « Vous pouvez faire que [ce permanent] arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille » devait être créé (comme dans le cas d'un Vizir aux nombreux visages embaumé), les deux jetons créés peuvent chacun copier une créature différente.

* Si un effet crée plus d'un type de jeton, il en créera deux fois plus de chaque type. Par exemple, si vous lancez la Menace bestiale pendant que vous contrôlez la Procession consécration, vous créerez deux jetons Serpent, deux jetons Loup et deux jetons Éléphant.

* Si vous contrôlez deux Processions consécration, alors le nombre de jetons créés est égal au quadruple du nombre original. Si vous en contrôlez trois, le nombre de jetons créés est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.

* Si l'effet qui crée les jetons vous invite à faire quelque chose avec ces jetons à un moment ultérieur, comme les exiler à la fin du combat, vous le faites pour tous les jetons.

Proscription

{3}{W}

Enchantement

Flash

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

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

* Si la Proscription quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.

* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tout équipement devient détaché et reste sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.

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

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

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

Protection de l'Hekma

{4} {W}

Enchantement

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

* Si de multiples sources devaient vous infliger des blessures en même temps, par exemple plusieurs créatures attaquantes, 1 blessure de chacune de ces sources est prévenue.

* Les blessures qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ne sont pas affectées.

* Si un effet de prévention s'applique à des blessures non-combat qui devraient vous être infligées pendant que vous contrôlez un planeswalker, vous choisissez d'appliquer cet effet de prévention avant ou après l'effet de redirection du planeswalker. Si vous appliquez l'effet de prévention de la Protection de l'Hekma en premier, l'effet de redirection du planeswalker s'applique toujours aux blessures restantes. Si vous appliquez l'effet de redirection du planeswalker en premier et que votre adversaire choisit d'infliger les blessures à un planeswalker que vous contrôlez, ces blessures ne sont pas prévenues.

Réalité cruelle

{5} {B} {B}

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.

* Le joueur enchanté choisit un permanent à sacrifier parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle. Vous ne choisissez pas quel type de permanent le joueur doit sacrifier.

* Le joueur enchanté ne peut pas choisir de perdre 5 points de vie s'il a une créature ou un planeswalker qui peut être sacrifié.

Refus

{1} {U}

Ephémère

Renvoyez le sort ciblé dans la main de son propriétaire.

//

Obtempérer

{W}

Rituel

Répercussion (*Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.*)

Choisissez un nom de carte. Jusqu'à votre prochain tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi.

* Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et par conséquent, il ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il n'existe simplement plus. Cela fonctionne donc sur un sort qui ne peut pas être contrecarré.

* Si une copie d'un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée et cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état.

* Vous choisissez un nom de carte au moment où Obtempérer se résout, pas au moment où vous le lancez. Les joueurs ne peuvent pas lancer des sorts ayant le nom que vous avez choisi.

* Vous pouvez choisir le nom d'une carte de terrain. Les cartes avec ce nom peuvent toujours être jouées puisque les terrains ne sont jamais lancés.

* Si vous choisissez le nom d'une carte double, vous choisissez un nom, pas les deux. Par exemple, vous pourriez nommer Refus ou Obtempérer, mais pas Refus // Obtempérer. Les adversaires sont toujours autorisés à lancer la moitié que vous n'avez pas choisie.

Repos forcé

{1} {W}

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. »

* Le Repos forcé donne la capacité activée à la créature enchantée. Le contrôleur de la créature (et non celui du Repos forcé) peut activer la capacité et gagner 2 points de vie.

Résolution de Djeru

{W}

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.*)

* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

* La Résolution de Djeru peut cibler une créature dégagée. Son effet de prévention est toujours appliqué.

Revendiquer

{5} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

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

* Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché. Il reste attaché, mais l'effet d'une aura qui « vous » affecte s'applique toujours à son contrôleur et non pas à vous. Le contrôleur d'un équipement peut le déplacer pendant sa prochaine phase principale, et ainsi de suite.

Caracal royal
{3}{W}{W}
Créature : chat
3/3

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.

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

* Tous les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie, pas uniquement ceux créés par la dernière capacité du Caracal royal.

Sacré saut
{1}{W}
Éphémère

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

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

Scarabée de décimation
{3}{B}{G}
Créature : insecte
4/5

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.

* La deuxième capacité du Scarabée de décimation peut cibler n'importe quelle créature que vous contrôlez, pas seulement une avec des marqueurs -1/-1 sur elle. Elle met un marqueur -1/-1 sur la créature de l'adversaire même s'il n'y en a pas à retirer sur votre créature.

* Si une des cibles de la deuxième capacité du Scarabée de décimation devient illégale, l'autre est toujours affectée.

Serpent cryptique
{5}{U}{U}
Créature : grand serpent
6/5

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

* La capacité du Serpent cryptique ne modifie pas son coût de mana ou son coût converti de mana. Elle réduit simplement le coût de lancement du sort.

* Une carte double ne compte qu'une seule fois pour la capacité du Serpent cryptique, même si c'est à la fois un éphémère et un rituel.

* La capacité du Serpent cryptique ne peut pas réduire son coût à moins de {U}{U}.

Serpent du fleuve

{5}{U}

Créature : grand serpent

5/5

Le Serpent du fleuve ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins cinq cartes dans votre cimetière.

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

* Une fois que le Serpent du fleuve a attaqué, il reste au combat même si le nombre de cartes dans votre cimetière devient inférieur ou égal à quatre.

Serpopard rôdeur

{1}{G}{G}

Créature : chat et serpent

4/3

Le Serpopard rôdeur ne peut pas être contrecarré.

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

* Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler un sort de créature que vous contrôlez.

Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort de créature n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou cette capacité a quand même lieu.

Servant rétif

{W}{B}

Créature : zombie

2/2

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 le Servant rétif arrive sur le champ de bataille au même moment qu'une autre créature Zombie, sa capacité se déclenche pour ce zombie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée du Servant rétif fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

Transporteur des carrières

{3}{G}

Créature : chameau

4/3

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.

* Vous n'êtes pas obligé de faire le même choix pour chaque type de marqueur. Par exemple, si un planeswalker Gideon a deux marqueurs « loyauté » et trois marqueurs -1/-1 sur lui, vous pouvez mettre un autre marqueur « loyauté » sur lui et lui retirer un marqueur -1/-1.

Trône du Dieu-Pharaon

{2}

Artefact légendaire

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

* La capacité du Trône du Dieu-Pharaon se déclenche au début de chacune de vos étapes de fin, même si vous ne contrôlez aucune créature engagée. Le nombre de créatures engagées que vous contrôlez est vérifié au moment où la capacité se résout.

* Si d'autres capacités se déclenchent au début de votre étape de fin, celles contrôlées par vos adversaires se résolvent d'abord, et ensuite les vôtres. Chaque joueur décide de l'ordre de déclenchement de ses propres capacités.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée du Trône du Dieu-Pharaon fait que l'équipe adverse perd un nombre de points de vie égal au double du nombre de créatures engagées que vous contrôlez. Les créatures engagées que votre équipier contrôle ne sont pas comptées.

Vents de blâme

{1}{U}

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.

* Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où les Vents de blâme se résolvent, le sort entier est contrecarré. Aucun joueur ne perd de cartes du dessus de sa bibliothèque.

Vigueur surnaturelle

{B}

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. »

* L'effet de la Vigueur surnaturelle ne fonctionne qu'une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu'elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas une deuxième fois.

Vigile du labyrinthe

{1}{U}

Créature : illusion et guerrier

2/3

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

Embaumement {3}{U} ({3}{U}), exilez 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 pourriez lancer un rituel.)

* Vous sacrifierez le Vigile du labyrinthe même si vous contrecarrez le sort qui le cible. Si ce sort n'a pas d'autres cibles, il est contrecarré quand il essaie de se résoudre.

* Les sorts d'aura que vous lancez ciblent le permanent qu'ils enchantent.

Vitaliste naga

{1}{G}

Créature : naga et druide

1/2

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

* Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.

* Toute modification de type d'un terrain ou des capacités acquises par un terrain peut affecter les types de mana qu'il peut produire.

* La Vitaliste naga vérifie les effets de toutes les capacités productrices de mana des terrains que vous contrôlez, mais elle ne vérifie pas leurs coûts ou leur légalité. Par exemple, la Tour de l'industrie indique « {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un artefact. » Si vous contrôlez la Tour de l'industrie et la Vitaliste naga, vous pouvez engager la Vitaliste naga pour n'importe quelle couleur de mana. Peu importe que vous contrôliez un artefact, que vous payiez 1 point de vie ou que la Tour de l'industrie soit dégagée.

* La Vitaliste naga ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux limites que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles de la Caverne des âmes. Elle s'intéresse seulement aux types de mana.

Vizir aux nombreux visages

{2}{U}{U}

Créature : changeforme et clerc

0/0

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 zombie en plus de ses autres types.

Embaumement {3}{U}{U}

* Le Vizir aux nombreux visages copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

* Les caractéristiques que le Vizir aux nombreux visages acquiert en tant que partie de son effet de copie sont les valeurs copiables que d'autres effets peuvent copier.

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

* Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un autre Vizir aux nombreux visages), alors le Vizir aux nombreux visages arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie a copié.

* Si la créature choisie est un jeton, le Vizir aux nombreux visages copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Le Vizir aux nombreux visages n'est pas un jeton dans ce cas, à moins qu'il soit embaumé.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Vizir aux nombreux visages arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

* Si le Vizir aux nombreux visages arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Vizir de la ménagerie

{3}{G}

Créature : naga et clerc

3/4

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.

* Le Vizir de la ménagerie vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le souhaitez (à une condition, voir plus bas), et ce même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main.

* Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant que vous ayez fini de lancer ce sort ou d'activer cette capacité. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.

* Normalement, le Vizir de la ménagerie vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature, que c'est votre phase principale et que la pile est vide. Si cette carte de créature a le flash, vous pourrez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un adversaire.

* Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer n'importe quel sort de créature, pas seulement les sorts de créatures que vous lancez depuis le dessus de votre bibliothèque.

* Vous devrez toujours payer tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs tels que l'émergence ou celui de Conforme à la prédiction.

* La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.

Vizir de sursis

{2}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

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.

* La capacité déclenchée du Vizir de sursis peut cibler n'importe quelle créature, mais elle affecte une créature uniquement si cette créature a été déclarée attaquante ou bloqueuse ce tour-ci, que vous ayez lancé le Vizir de sursis pendant le combat ou plus tard pendant le tour. La capacité n'affecte notamment pas une créature qui est arrivée sur le champ de bataille attaquante ou bloqueuse.

* Après que la créature ciblée est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Elle n'est pas au combat et n'a pas toute capacité supplémentaire qu'elle pouvait avoir quand elle a été exilée. Tous les marqueurs sur elle ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

* Un jeton de créature exilé de cette manière n'est pas renvoyé sur le champ de bataille.

Vizir des remèdes

{1}{W}

Créature : humain et clerc

2/1

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.

* « Mis sur une créature que vous contrôlez » inclut la créature qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs -1/-1 sur elle. Si une créature devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs -1/-1 sur elle tant que vous contrôlez le Vizir des remèdes, elle arrive avec ce nombre de marqueurs moins un.

* Si un effet met le Vizir des remèdes sur le champ de bataille avec au moins un marqueur -1/-1 sur elle, son effet ne s'applique pas. Ceci est dû au fait que vous devez contrôler le Vizir des remèdes avant que la créature commence à arriver sur le champ de bataille pour que son effet puisse s'appliquer. C'est aussi vrai pour toute créature avec des marqueurs -1/-1 sur elle arrivant sur le champ de bataille en même temps que le Vizir des remèdes.

* Chaque Vizir des remèdes supplémentaire que vous contrôlez diminue d'un le nombre de marqueurs -1/-1 mis sur une créature.

Magic: The Gathering, Magic, Amonkhet, La bataille de Zendikar, Le serment des Sentinelles, Ténèbres sur Innistrad, La lune hermétique, Kaladesh, La révolte éthérique et Spirale temporelle sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2017 Wizards.