

Notes de publication Les combattants d'Ixalan

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

Document modifié pour la dernière fois le 24 octobre 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 Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Les combattants d'Ixalan* contient 196 cartes (5 terrains de base, 70 courantes, 60 inhabituelles, 48 rares et 13 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 9 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *Les combattants d'Ixalan*.

Magic Open House : 6-7 janvier 2018

Événements avant-premières : 13-14 janvier 2018

Draft Weekend : 20-21 janvier 2018

Ligue Magic : à partir du 22 janvier 2018

Standard Showdown : à partir du 27 janvier 2018

Championnat en magasin : 7-8 avril 2018

L'extension *Les combattants d'Ixalan* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 19 janvier 2018. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Kaladesh*, *La révolte éthérique*, *Amonkhet*, *L'Âge de la Destruction*, *Ixalan* et *Les combattants d'Ixalan*. Les cartes des decks de bienvenue (et autres produits annexes) portant le code d'identification de l'extension W17 sont aussi autorisées en format Standard.

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

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

Cartes Élément de l'histoire *Les combattants d'Ixalan*

Il y a bon nombre de moments importants dans l'histoire de l'extension *Les combattants d'Ixalan*, mais certains des 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 : Déluge de souvenirs
Élément de l'histoire 2 : Amnésie induite
Élément de l'histoire 3 : Acquisition de l'esprit supérieur

Les cartes Élément de l'histoire de cette 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 numéro indiquant la séquence des cartes dans l'histoire.

Nouveau mot-clé : ascension

Au début de l'histoire de l'extension *Les combattants d'Ixalan*, les quatre factions ennemies d'*Ixalan* ont atteint la légendaire Cité d'or, et le combat commence pour s'approprier le Soleil immortel ! Si vous parvenez à rejoindre le Sanctuaire du Soleil dans le plus haut temple d'Orazca, vous pouvez vous approprier sa puissance et retourner le combat en votre faveur.

Brétailleur de la Flotte de la tempête

{1}{R}

Créature : humain et pirate

2/2

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)
Le Brétailleur de la Flotte de la tempête a la double initiative tant que vous avez l'agrément de la cité.

Fierté des conquérants

{1}{W}

Éphémère

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, ces créatures gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour à la place.

Les règles officielles de l'ascension sont les suivantes :

702.130 Ascension

702.130a L'ascension, sur un sort d'éphémère ou de rituel, représente une capacité de sort. Elle signifie « Si vous contrôlez au moins dix permanents et que vous n'avez pas l'agrément de la cité, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie. »

702.130b L'ascension sur un permanent représente une capacité statique. Elle signifie « À tout moment où vous contrôlez au moins dix permanents et où vous n'avez pas l'agrément de la cité, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie. »

702.130c Avoir l'agrément de la cité est une désignation qui n'a aucune signification de règle autre que de servir de marqueur que les autres règles et effets peuvent identifier. N'importe quel nombre de joueurs peuvent avoir l'agrément de la cité en même temps.

702.130d Après qu'un joueur a gagné l'agrément de la cité, les effets continus sont appliqués à nouveau avant que le jeu ne vérifie si l'état de la partie ou les événements précédents correspondent à une condition de déclenchement.

* Une fois que vous avez l'agrément de la cité, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle d'une partie ou de tous vos permanents. L'agrément de la cité n'est pas un permanent et ne peut pas être retiré par un quelconque effet.

* Un permanent est n'importe quel objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents.

* Si vous lancez un sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité avant qu'il ne se résolve. Les joueurs peuvent répondre à ce sort en essayant de changer le fait que vous gagniez ou non l'agrément de la cité.

* L'ascension sur un permanent n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donnera votre dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous gagniez l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain que vous jouez, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ne gagniez l'agrément de la cité.

* Si vous contrôlez dix permanents mais que vous ne contrôlez pas de permanent ni ne résolvez de sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité. Par exemple, si vous contrôlez dix permanents, que vous perdez le contrôle de l'un d'eux, puis que vous lancez le Décès doré, vous n'aurez pas l'agrément de la cité et le sort affectera les créatures que vous contrôlez.

* Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou du fait qu'il est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il quitte le champ de bataille.

* Certaines cartes ont des capacités déclenchées avec une clause d'intervention « si » qui vérifie si vous avez l'agrément de la cité. Elles sont écrites « [Condition de déclenchement], si vous avez l'agrément de la cité, [effet] ». Vous devez déjà avoir l'agrément de la cité pour que ces capacités se déclenchent, sinon, elles ne font rien. En d'autres termes, il n'y a aucun moyen de déclencher la capacité si vous n'avez pas l'agrément de la cité, même si vous avez l'intention de l'avoir en réponse à la capacité déclenchée.

* Certaines cartes ont des capacités déclenchées qui vérifient si vous avez l'agrément de la cité, mais qui n'ont pas de clause d'intervention « si ». Ces capacités se déclenchent que vous ayez ou non l'agrément de la cité et vérifient si vous l'avez uniquement au moment de leur résolution.

* Certaines cartes gagnent de la force, de l'endurance, et/ou des capacités une fois que vous avez l'agrément de la cité. Si une autre carte a une capacité qui se déclenche quand vos créatures avec certaines caractéristiques arrivent sur le champ de bataille (comme le Mentor des humbles ou le Lien élémentaire), utilisez les caractéristiques d'arrivée du permanent après avoir l'agrément de la cité pour déterminer si ces capacités se déclenchent. C'est vrai même si le permanent qui arrive est votre dixième permanent.

Retour de thèmes et de mécaniques de jeu de l'extension *Ixalan*

L'extension *Les combattants d'Ixalan* présente certaines mécaniques de l'extension *Ixalan*. Pour plus d'informations sur les bonus « tribaux », les cartes recto-verso, l'exploration, la rage et le saccage, veuillez consulter les [Notes de publication de l'extension *Ixalan*](#).

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abordeuse de la Flotte des grands fonds

{2} {B}

Créature : orque et pirate

3/3

Quand l'Abordeuse de la Flotte des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie à moins que vous ne contrôliez un autre pirate.

* La capacité de l'Abordeuse de la Flotte des grands fonds se déclenche que vous contrôliez ou non un autre pirate. Le fait que vous contrôliez un autre pirate est uniquement vérifié au moment où la capacité se résout.

Acquisition de l'esprit supérieur

{2} {B} {B}

Rituel

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Choisissez une carte que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main.

* Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Altisaure du temple

{4} {W}

Créature : dinosaure

3/4

Si une source devait infliger des blessures à un autre dinosaure que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1.

* Les blessures de combat peuvent être attribuées normalement à d'autres dinosaures que vous contrôlez, mais la plupart de ces blessures seront prévenues. Par exemple, si un dinosaure 3/3 que vous contrôlez bloque une créature 5/5 avec le piétinement, le joueur attaquant peut attribuer 2 des blessures de combat de cette créature au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque, et l'Altisaure du temple préviendra 2 des 3 blessures attribuées au dinosaure défenseur.

* Si de multiples sources devaient infliger des blessures à un autre dinosaure que vous contrôlez, toutes les blessures sauf 1 de chacune de ces sources sont prévenues.

* Les effets de deux Altisaures du temple ne réduisent pas les blessures d'une source à moins d'une blessure.

* Si plusieurs effets de remplacement et/ou de prévention devaient s'appliquer à un dinosaure que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Par exemple, si un autre effet prévient 1 blessure qui devait être infligée à un dinosaure, vous pouvez appliquer l'effet de l'Altisaure du temple pour prévenir toutes les blessures sauf 1, puis appliquer l'autre effet afin de prévenir cette blessure.

Amalgame éveillé

{4}

Créature-artefact : golem

/

La force et l'endurance de l'Amalgame éveillé sont chacune égales au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

* La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Amalgame éveillé fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

* Pour déterminer le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque terrain que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre terrain que vous avez déjà compté de cette manière. Par exemple, si vous contrôlez quatre terrains appelés Plaine, deux appelés Île, et un appelé Catacombes noyées, l'Amalgame éveillé est une créature 3/3.

Amnésie induite

{2} {U}

Enchantement

Quand l'Amnésie induite arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé exile toutes les cartes de sa main face cachée, puis pioche autant de cartes.

Quand l'Amnésie induite est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans la main de leur propriétaire.

* Aucun joueur ne peut regarder les cartes exilées.

* Si l'Amnésie induite quitte le champ de bataille mais n'est pas mise dans un cimetière, les cartes exilées sont perdues pour toujours. Elles ne sont pas renvoyées si une autre Amnésie induite est mise dans un cimetière, même si cette Amnésie induite est représentée par la même carte.

* Si l'Amnésie induite quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, sa deuxième capacité se déclenche (le cas échéant) et ne fait rien. Sa première capacité se résout ensuite, et les cartes exilées sont indéfiniment exilées.

Angrath aux chaînes de flamme

{3} {B} {R}

Planeswalker légendaire : Angrath

4

+1 : Chaque adversaire se défausse d'une carte et perd 2 points de vie.

-3 : Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin si elle a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

-8 : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans son cimetière.

* La première capacité d'Angrath fait perdre 2 points de vie à chaque adversaire, même si certains ou tous ces joueurs ne pouvaient pas se défausser d'une carte.

* Vous pouvez cibler une créature dégagée et en acquérir le contrôle avec la deuxième capacité d'Angrath. Vous pouvez aussi dégager une créature que vous contrôlez déjà et lui donner la célérité.

* Le fait que la créature ciblée ait un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 est uniquement vérifié au moment où la capacité déclenchée à retardement de la deuxième capacité d'Angrath se résout pendant l'étape de fin.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité d'Angrath fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse, et chaque joueur de cette équipe se défausse d'une carte. Sa dernière capacité fait perdre à l'équipe adverse un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans les deux cimetières.

Angrath, pirate minotaure (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4} {B} {R}

Planeswalker légendaire : Angrath

5

+2 : Angrath, pirate minotaure inflige 1 blessure à un adversaire ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle.

-3 : Renvoyez une carte de pirate ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

-11 : Détruisez toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle. Angrath, pirate minotaure inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au total de leurs forces.

* La première et la dernière capacités d'Angrath ne ciblent que le joueur. Les créatures avec la défense talismanique que ce joueur contrôle sont affectées.

* La dernière capacité d'Angrath utilise la force de ces créatures au moment où elles ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer leur force totale. Si la force d'une créature était d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale des autres créatures. Si la force totale de ces créatures est inférieure ou égale à 0, Angrath n'inflige aucune blessure.

* Si une créature contrôlée par l'adversaire ciblé n'est pas détruite au moment où la dernière capacité d'Angrath se résout (sans doute parce qu'elle a l'indestructible), sa force contribue toujours à la quantité de blessures infligées. Utilisez sa force telle qu'elle existe actuellement sur le champ de bataille pour déterminer la force totale des créatures.

* Les capacités qui se déclenchent quand des créatures meurent pendant la résolution de la dernière capacité d'Angrathne sont mises sur la pile qu'après que le joueur a subi les blessures. Si le total de points de vie du joueur devient inférieur ou égal à 0, ces déclencheurs ne se résolvent pas à temps pour sauver ce joueur.

* Toutes les capacités des créatures détruites qui se déclenchent quand un joueur subit des blessures ne se déclenchent pas.

Assaut du caveau

{2} {U} {R}

Enchantement légendaire

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins cinq artefacts, transformez l'Assaut du caveau.

/////

Caveau de Catlacan

Terrain légendaire

(Transformation de l'Assaut du caveau.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve pour chaque artefact que vous contrôlez.

* La première capacité de l'Assaut du caveau peut se déclencher plus d'une fois par tour si les créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à différents moments du tour (probablement parce qu'au moins l'une d'elles a l'initiative) ou si les créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plus d'un joueur à la fois.

* La dernière capacité de l'Assaut du caveau ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas au moins cinq artefacts au début de votre étape de fin. Si elle se déclenche mais que vous ne contrôlez pas au moins cinq artefacts au moment où elle se résout, elle n'a aucun effet.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, si vous contrôlez plus d'une créature attaquante, vous pouvez faire que vos créatures infligent des blessures à des adversaires différents pour que la première capacité de l'Assaut du caveau se déclenche deux fois.

Augure sophiopotame

{3} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

Quand l'Augure sophiopotame arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

* Vous piochez trois cartes et vous en remettez deux pendant la résolution de la capacité de l'Augure sophiopotame. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Azor, porteur de la Loi

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

Créature légendaire : sphinx

6/6

Vol

Quand Azor, porteur de la Loi arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts d'éphémère ou de rituel pendant son prochain tour.

À chaque fois qu'Azor attaque, vous pouvez payer {X}{W}{U}{U}. Si vous faites ainsi, vous gagnez X points de vie et piochez X cartes.

* Si plusieurs effets indiquent qu'un adversaire ne peut pas lancer de sorts d'éphémère ou de rituel pendant le prochain tour de ce joueur, ils s'appliquent tous au même tour.

Brétailleur de la Flotte de la tempête

{1}{R}

Créature : humain et pirate

2/2

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Le Brétailleur de la Flotte de la tempête a la double initiative tant que vous avez l'agrément de la cité.

* Si le Brétailleur de la Flotte de la tempête acquiert la double initiative après qu'il a infligé des blessures de combat normales, il ne reviendra pas en arrière pour infliger des blessures de combat d'initiative. Mais s'il acquiert l'initiative d'une manière quelconque, puis la double initiative après avoir infligé les blessures de combat d'initiative, il infligera aussi des blessures de combat normales.

Casse-cou de la Flotte implacable

{1}{R}

Créature : humain et pirate

2/1

Initiative

Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour lancer ce sort. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

* L'effet de la Casse-cou de la Flotte implacable ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

Cératops impérial

{4}{W}

Créature : dinosaure

3/5

Rage — À chaque fois que le Cératops impérial subit des blessures, vous gagnez 2 points de vie.

* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que le Cératops impérial subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa capacité de rage ne se résolve.

Champion du crépuscule

{3}{B}{B}

Créature : vampire et chevalier

4/4

Quand le Champion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

* Le nombre de vampires que vous contrôlez est compté uniquement quand la capacité du Champion du crépuscule se résout. Si le Champion du crépuscule est toujours sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

Championne de l'aube pérenne

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la Championne de l'aube pérenne.

* Les blessures de combat peuvent être attribuées à la Championne de l'aube pérenne de manière normale, même si ces blessures seront prévenues. Par exemple, si la Championne de l'aube pérenne bloque une créature 4/4 avec le piétinement, le joueur attaquant peut attribuer 2 des blessures de combat de cette créature au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

Chasse aux plus faibles

{3}{G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)*

* Vous ne pouvez pas lancer la Chasse aux plus faibles à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.

* Si une des cibles est illégale au moment où la Chasse aux plus faibles se résout, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Chasse aux plus faibles essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur sur la créature que vous contrôlez.

Chasseur de dinosaures

{1}{B}

Créature : humain et pirate

2/2

À chaque fois que le Chasseur de dinosaures inflige des blessures à un dinosaure, détruisez cette créature.

* Si le dinosaure d'un adversaire a une capacité de rage et que votre Chasseur de dinosaures lui inflige des blessures pendant votre tour, cette capacité se résout avant que la capacité du Chasseur de dinosaures ne détruise le dinosaure. Si c'est le tour de cet adversaire, le dinosaure est détruit en premier, mais la capacité de rage se résout quand même après.

Chemin de l'ardeur

{R}{W}

Enchantement légendaire

Quand le Chemin de l'ardeur arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque créature qui n'a pas l'initiative, la double initiative, la vigilance ou la célérité.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures qui ont l'initiative, la double initiative, la vigilance et/ou la célérité, transformez le Chemin de l'ardeur.

////

Metzali, tour de triomphe

Terrain légendaire

(Transformation du Chemin de l'ardeur.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

{1}{R}, {T} : Metzali, tour de triomphe inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{W}, {T} : Choisissez au hasard une créature qui a attaqué ce tour-ci. Détruisez cette créature.

* La première capacité du Chemin de l'ardeur inflige 1 blessure à chaque créature qui n'a pas une des quatre capacités listées. Elle n'inflige pas 1 blessure à chaque créature pour chaque capacité que cette créature n'a pas.

* Pour que la dernière capacité du Chemin de l'ardeur se déclenche, deux créatures attaquantes que vous contrôlez doivent avoir chacune une des quatre capacités listées. Elles n'ont pas besoin de partager l'une de ces capacités. Par exemple, attaquer avec la Sentinelle du Soleil (une créature avec la vigilance) et le Brandon fanatique (une créature avec la célérité) déclenchera la capacité du Chemin de l'ardeur, tout comme attaquer avec deux Sentinelles du Soleil.

* La dernière capacité de Metzali peut être activée avant le choix des bloqueurs.

* La dernière capacité de Metzali peut être activée après que les blessures de combat ont été infligées. Vous choisissez au hasard une créature qui a attaqué pendant ce tour et qui a survécu aux blessures de combat.

* Une créature avec l'indestructible peut être choisie au hasard. Elle ne sera pas détruite.

* Une créature avec la défense talismanique peut être choisie au hasard. Elle sera détruite.

* Une créature qui a été mise sur le champ de bataille attaquante n'a pas attaqué, elle ne peut donc pas être choisie au hasard.

* Une créature qui a attaqué et a été retirée du combat (par exemple par les Tours d'Orazca) a quand même attaqué, elle peut donc être choisie au hasard.

* Les joueurs ne peuvent pas agir entre le choix au hasard de la créature et sa destruction.

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

Chemin de la découverte

{3}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle explore. *(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* La capacité déclenchée du Chemin de la découverte se déclenche en même temps que les autres capacités qui indiquent que la créature explore quand elle arrive sur le champ de bataille, y compris les capacités de la créature elle-même ou celles de plusieurs Chemins de la découverte. Vous pouvez agir entre les explorations de chaque résolution de capacité.

Chevalier de la ruée

{3}{G}

Créature : humain et chevalier

2/4

Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

* Pour déterminer le coût total d'un sort de dinosaure, 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.

Coffre du moribond

{1} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature qu'un adversaire contrôle

Quand la créature enchantée meurt, exilez un nombre de cartes égal à sa force depuis le dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Vous pouvez lancer des cartes non-terrain parmi elles tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour lancer ces sorts.

* Si vous acquérez le contrôle de la créature enchantée, le Coffre du moribond est mis dans votre cimetière.

* Si le Coffre du moribond et la créature enchantée sont tous les deux mis dans des cimetières en même temps, la dernière capacité du Coffre du moribond se déclenche quand même.

* Pour déterminer le nombre de cartes à exiler, utilisez la force de la créature enchantée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

* Vous êtes propriétaire d'une créature si la carte qui la représente a commencé la partie dans votre deck, ou si c'est un jeton qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si le Coffre du moribond enchante une créature dont vous êtes le propriétaire mais qu'un adversaire contrôle, vous exilez les cartes de votre bibliothèque.

* L'effet du Coffre du moribond ne change pas quand vous pouvez lancer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort ou permanent que vous contrôliez grâce à la capacité du Coffre du moribond est exilé.

Consécration

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Consécration essaie de se résoudre, le sort est contrecarré. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.

Coupe-bourse astucieuse

{3} {U}

Créature : humain et pirate

2/2

Flash

Quand la Coupe-bourse astucieuse arrive sur le champ de bataille, chaque jeton qui devrait être créé sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci est créé sous votre contrôle à la place.

* L'effet de remplacement de la Coupe-bourse astucieuse est appliqué avant tous les autres effets de remplacement qui modifieraient aussi la manière dont le jeton arrive sur le champ de bataille. Par exemple, si un adversaire

contrôle une Procession consécration, l'effet de votre Coupe-bourse astucieuse s'applique avant celui de la Procession consécration et vous n'obtenez pas deux fois plus de jetons.

* La Coupe-bourse astucieuse ne modifie pas rétroactivement le contrôle des jetons qui sont déjà arrivés sur le champ de bataille.

* Si un jeton devait être créé engagé et attaquant, mais que le contrôleur du jeton n'est pas un joueur attaquant, ce jeton est créé engagé mais pas attaquant. Si un jeton devait être créé bloquant une créature, mais que le contrôleur du jeton n'est pas un joueur défenseur, ce jeton est créé mais il ne bloque pas.

* Si l'effet qui crée le jeton crée aussi une capacité déclenchée à retardement, la Coupe-bourse astucieuse ne modifie pas le contrôleur de cette capacité. Par exemple, si votre adversaire active la capacité de Kiki-Jiki, brise-miroir, cet adversaire contrôle la capacité déclenchée à retardement. Quand la capacité se déclenche, ce joueur ne peut pas sacrifier le jeton, alors il reste sur le champ de bataille.

* Dans le cas contraire, si l'effet qui crée le jeton donne une capacité déclenchée au jeton, le joueur qui contrôle le jeton au moment où la capacité se déclenche sera le joueur qui contrôle cette capacité. Par exemple, si votre adversaire active la deuxième capacité de Jace, naufragé rusé, le jeton a la capacité. Si la capacité se déclenche, vous la contrôlez, alors vous devez sacrifier le jeton.

* Si au moins deux joueurs ont chacun résolu la capacité déclenchée de la Coupe-bourse astucieuse et qu'un jeton devait être créé, celui qui contrôlerait le jeton choisit d'appliquer l'un des effets applicables de la Coupe-bourse astucieuse. Ensuite, le nouveau contrôleur du jeton répète le processus pour les effets de la Coupe-bourse astucieuse restants, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'effets de ce type à appliquer. Chaque effet ne peut être appliqué au jeton qu'une seule fois de cette manière.

* Le processus ci-dessus signifie que si chaque joueur d'une partie à deux joueurs a résolu la capacité déclenchée de la Coupe-bourse astucieuse et que l'un d'eux devait créer un jeton, il arrivera réellement sur le champ de bataille sous le contrôle de ce joueur. Le jeton devrait arriver sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur A, alors l'effet du joueur B l'affecte. Et maintenant que le jeton devrait arriver sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur B, l'effet du joueur A l'affecte. Chaque effet de remplacement a désormais été utilisé, le jeton arrive donc sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur A.

Corsaire à voile volante

{1} {U}

Créature : humain et pirate

2/1

Le Corsaire à voile volante a le vol tant qu'il attaque.

* Le Corsaire à voile volante a le vol immédiatement après qu'il attaque. Cela signifie que les restrictions de combat sur des créatures avec le vol (comme celles de la Convergence des guivres des sables) ne s'appliquent pas, mais que les capacités qui se déclenchent sur les créatures avec le vol attaquantes (comme celles du Sphinx déchiffre-vent) se déclenchent.

Crachemort à jabots

{2} {R}

Créature : dinosaure

3/2

Rage — À chaque fois que le Crachemort à jabots subit des blessures, il inflige 2 blessures à l'adversaire ciblé.

* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que le Crachemort à jabots subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa capacité de rage ne se résolve.

Crochet du capitaine

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0, a la menace et est un pirate en plus de ses autres types de créature.

À chaque fois que le Crochet du capitaine devient détaché d'un permanent, détruisez ce permanent.

Équipement {1}

* Le Crochet du capitaine devient détaché de la créature qu'il équipe si vous l'équipez à une nouvelle créature, s'il quitte le champ de bataille, si la créature équipée cesse d'être une créature ou si le Crochet du capitaine cesse d'être un équipement. (Il devient aussi détaché si la créature équipée quitte le champ de bataille, mais la capacité déclenchée ne fera rien dans ce cas.)

Crocs-de-sabre rétif

{2}{G}

Créature : dinosaure

5/5

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

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

Le Crocs-de-sabre rétif ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

* La deuxième capacité du Crocs-de-sabre rétif est cumulative si vous en contrôlez plus d'un. Elle est aussi cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui du Saut dans l'inconnu.

Décès doré

{1}{B}{B}

Rituel

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place seules les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

* Le Décès doré affecte uniquement les créatures qui sont sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2. De la même manière, si vous avez l'agrément de la cité, les créatures qui arrivent sous le contrôle de vos adversaires plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Décret du Sphinx

{1}{W}

Rituel

Chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts d'éphémère ou de rituel pendant son prochain tour.

* Si plusieurs effets indiquent qu'un adversaire ne peut pas lancer de sorts d'éphémère ou de rituel pendant le prochain tour de ce joueur, ils s'appliquent tous au même tour.

Destinée radieuse

{2}{W}

Enchantement

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Au moment où la Destinée radieuse arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1. Tant que vous avez l'agrément de la cité, elles ont aussi la vigilance.

* Gagner la vigilance à tout moment après avoir choisi d'attaquer avec une créature ne la fait pas devenir délogée, et perdre la vigilance dans le même cas ne la fait pas devenir engagée.

Dévotion de l'écuyère

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

Quand la Dévotion de l'écuyère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

* Vous avez besoin d'une créature à cibler par la Dévotion de l'écuyère au moment où vous la lancez. Il n'existe aucun moyen de la faire arriver sur le champ de bataille attachée au jeton Vampire qu'elle crée.

* Si la créature que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où la Dévotion de l'écuyère se résout, le sort d'aura est contrecarré. Il n'arrive pas sur le champ de bataille donc sa capacité ne se déclenche pas.

Dispersé aux quatre vents

{2}{U}

Éphémère

Exilez le permanent non-terrain ciblé. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la lancer sans payer son coût de mana.

* Si un jeton est exilé de cette manière, il ne peut pas être lancé.

* Si une carte exilée 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.

* Lancer la carte exilée suit les règles normales pour lancer 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 vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Expert d'Ouidargent, vous devez les payer pour lancer la carte.

Dryade de jeunes pousses

{4}{G}

Créature : dryade

2/2

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Les saprobiontes que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant que vous avez l'agrément de la cité.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures non mortelles infligées à un saprobionte que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Dryade de jeunes pousses quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Elenda, la Rose du crépuscule

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

1/1

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Elenda, la Rose du crépuscule.
Quand Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant la force d'Elenda.

* Si Elenda meurt en même temps qu'une autre créature, ses deux capacités déclenchées se déclenchent. Cependant, la première n'aura aucun effet puisque vous ne pouvez pas mettre de marqueur +1/+1 sur Elenda.

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

* Si Elenda devait mourir et qu'elle est votre commandant dans la variante Commander, vous pouvez la mettre dans la zone de commandement à la place. Cependant, si vous sauvez Elenda de cette manière, elle ne meurt pas et vous ne créez pas de jetons Vampire.

Élite de Plongeracine

{1}{G}

Créature : ondin et guerrier

1/1

À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un ondin ciblé que vous contrôlez.

* La capacité de l'Élite de Plongeracine peut cibler l'ondin qui a provoqué son déclenchement. Elle peut aussi cibler l'Élite de Plongeracine elle-même.

Entourloupe

{2}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé. Vous créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

* L'Entourloupe peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré, comme Nezahal, Marée primordiale. Quand l'Entourloupe se résout, ce sort n'est pas contrecarré, mais vous gagnez quand même le trésor.

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

6/6

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exiliez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de cartes non-terrain exilées de cette manière sans payer leurs coûts de mana.

* Si une carte exilée 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.

* Si vous lancez une des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type d'une carte sont ignorées, et le sort se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

* Si vous lancez plus d'une carte exilée, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les lancez. Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résoudront pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exiliez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance la

ciblant ; mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura ciblant cette créature.

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

* Les cartes non lancées, y compris les cartes de terrain, restent en exil. Elles ne peuvent pas être lancées pendant les tours suivants, même si Etali attaque à nouveau.

* Comme toutes les créatures attaquantes sont choisies en même temps, une créature lancée de cette manière ne peut pas attaquer pendant le même combat qu'Etali, et ce même si elle a la célérité.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort ou permanent que vous contrôliez grâce à la capacité d'Etali est exilé.

Évêque d'emprisonnement

{3}{W}

Créature : vampire et clerc

1/1

Quand l'Évêque d'emprisonnement arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Évêque d'emprisonnement quitte le champ de bataille.

À chaque fois que l'Évêque d'emprisonnement attaque, un vampire ciblé gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la carte exilée.

* Si l'Évêque d'emprisonnement quitte le champ de bataille avant que sa première capacité déclenchée essaie de se résoudre, la créature ciblée ne sera pas exilée.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

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

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la deuxième capacité de l'Évêque d'emprisonnement se résout. Elle ne change pas si la carte quitte l'exil plus tard pendant le tour.

* S'il n'y a aucune carte exilée au moment où la capacité de l'Évêque d'emprisonnement se résout, probablement parce que l'Évêque d'emprisonnement a quitté le champ de bataille pendant que cette capacité était sur la pile, X est 0. C'est aussi vrai si la carte exilée n'a pas de force, probablement parce que c'est une carte non-créature qui était devenue une créature.

* Si un véhicule est exilé par l'Évêque d'emprisonnement, utilisez sa force imprimée pour déterminer la valeur de X.

Expulsion d'Orazca

{1}{U}

Éphémère

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous avez l'agrément de la cité, vous pouvez mettre ce permanent au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

* Si vous avez l'agrément de la cité et que vous choisissez de ne pas mettre le permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire, il est renvoyé dans la main de son propriétaire.

Faim de Vona

{2}{B}

Éphémère

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Chaque adversaire sacrifie une créature. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place chaque adversaire sacrifie la moitié des créatures qu'il contrôle, arrondie à l'unité supérieure.

* Quand la Faim de Vona se résout, le joueur dont c'est le tour (si ce joueur est un adversaire) choisit d'abord quelle(s) créature(s) il va sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, toutes les créatures choisies sont alors sacrifiées en même temps. Les joueurs connaîtront les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs.

Férocidentes plaqués d'argent

{5}{R}{R}

Créature : dinosaure

8/5

Rage — À chaque fois que les Férocidentes plaqués d'argent subissent des blessures, chaque adversaire sacrifie un permanent.

* Si des créatures qu'un adversaire contrôle subissent des blessures mortelles en même temps que les Férocidentes plaqués d'argent subissent des blessures, ces créatures sont détruites avant que ce joueur choisisse un permanent à sacrifier.

* Quand la capacité déclenchée des Férocidentes plaqués d'argent se résout, le joueur dont c'est le tour (si ce joueur est un adversaire) choisit d'abord quel permanent il va sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, puis tous les permanents choisis sont sacrifiés en même temps. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs.

Fierté des conquérants

{1}{W}

Éphémère

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, ces créatures gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour à la place.

* La Fierté des conquérants affecte uniquement les créatures qui sont sous votre contrôle au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas de bonus.

* La manière dont la Fierté des conquérants affecte vos créatures est déterminée au moment où elle se résout. Si vous ne gagnez l'agrément de la cité que plus tard pendant le tour, vos créatures ne gagnent quand même que +1/+1.

Fin déconcertante

{1}{W}

Enchantement

Quand la Fin déconcertante arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 qu'un adversaire contrôle.

Quand la Fin déconcertante quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

* Bien que les deux capacités de la Fin déconcertante soient liées par un même thème, elles sont indépendantes. Même si la première capacité ne se résout pas (par exemple parce que la cible a acquis la défense talismanique), la deuxième crée toujours un jeton Dinosaur quand la Fin déconcertante quitte le champ de bataille.

* Dans une partie multijoueurs, l'adversaire ciblé qui crée un jeton Dinosaur n'a pas besoin d'être le même que celui dont la créature a été exilée.

Flot artériel

{1}{B}{B}

Rituel

Chaque adversaire se défausse de deux cartes. Si vous contrôlez un vampire, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* Le fait de contrôler un vampire ou non est vérifié au moment où le Flot artériel se résout.

* Le Flot artériel fait perdre 2 points de vie à chaque adversaire si vous contrôlez un vampire, même si certains ou tous ces joueurs n'étaient pas en mesure de se défaire de cartes.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Flot artériel fait perdre 4 points de vie à l'équipe adverse, et chaque joueur de cette équipe se défausse de deux cartes. Vous gagnez 2 points de vie.

Forme du dinosaure

{4}{R}{R}

Enchantement

Quand la Forme du dinosaure arrive sur le champ de bataille, votre total de points de vie devient 15.

Au début de votre entretien, la Forme du dinosaure inflige 15 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et cette créature vous inflige un nombre de blessures égal à sa force.

* Pour que votre total de points de vie devienne 15, vous gagnez ou vous perdez la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie est 4 quand la première capacité de la Forme du dinosaure se résout, elle vous fera gagner 11 points de vie, mais s'il est de 40 quand elle se résout, elle vous fera perdre 25 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

* La dernière capacité de la Forme du dinosaure n'est pas optionnelle. Vous devez vous battre contre une créature d'un adversaire s'il y a des cibles légales. Si cette créature quitte le champ de bataille après être devenue la cible de la capacité de la Forme du dinosaure, mais avant que celle-ci ne se résolve, vous ne subissez pas de blessure.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de la Forme du dinosaure fait que le total de points de vie de votre équipe devient 15. Il n'y a que vous qui gagnez ou perdez des points de vie de cette manière.

Fureur d'Angrath (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3}{B}{R}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. La Fureur d'Angrath inflige 3 blessures au joueur ciblé. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Angrath, pirate minotaure, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Vous ne pouvez pas lancer la Fureur d'Angrath à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature ciblée et un joueur ciblé.

* Si l'une des cibles devient illégale après que vous avez lancé la Fureur d'Angrath mais avant sa résolution, l'autre est toujours affectée selon le cas approprié et vous cherchez Angrath. Cependant, si les deux cibles deviennent illégales, le sort est contrecarré et vous ne cherchez pas.

Ghulta, Faim primordiale

{10}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

12/12

Ghalta, Faim primordiale coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

* Pour déterminer le coût total de Ghalta, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana de Ghalta reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

* Le coût total de lancement de Ghalta est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures 2/2, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total de Ghalta est {4}{G}{G}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

* Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale de vos autres créatures. Si la force totale de vos créatures est inférieure ou égale à 0, le coût de Ghalta reste {10}{G}{G}.

* La première capacité de Ghalta ne peut pas réduire son coût à moins de {G}{G}.

Harnais d'enjambeur

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a la célérité.

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

* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-là. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser un Harnais d'enjambeur pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.

Harpie des mausolées

{4}{B}

Créature : harpie

3/3

Vol

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, si vous avez l'agrément de la cité, mettez un marqueur +1/+1 sur la Harpie des mausolées.

* Si une autre créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que la Harpie des mausolées, la Harpie des mausolées ne sera pas sauvée par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur elle.

Horrible destin

{2}{B}

Rituel

Chaque adversaire perd 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, l'Horrible destin fait perdre à l'équipe adverse 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

Huatli, championne radieuse

{2}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Huatli

3

+1 : Mettez un marqueur « loyauté » sur Huatli, championne radieuse pour chaque créature que vous contrôlez.

-1 : La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

-8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte ».

* Si vous activez la première capacité de Huatli pendant que vous ne contrôlez aucune créature, elle gagne un marqueur « loyauté » du coût d'activation de la capacité et aucun autre au moment de sa résolution.

* Le nombre de créatures que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la première ou la deuxième capacité de Huatli se résout. Une fois que sa deuxième capacité se résout, le bonus ne change pas, même si le nombre de créatures que vous contrôlez change plus tard pendant le tour.

Incursion aquatique

{3}{U}

Enchantement

Quand l'Incursion aquatique arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. *(Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

{3}{U} : L'ondin ciblé ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

* Activer la dernière capacité de l'Incursion aquatique après qu'un ondin est devenu bloqué ne le fera pas devenir non-bloqué.

Instant d'envie

{1}{B}

Ephémère

La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Instant d'envie essaie de se résoudre, le sort est contrecarré. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.

* La créature ciblée est encore sur le champ de bataille quand vous gagnez des points de vie, même si son endurance est inférieure ou égale à 0. Toute capacité qu'elle a qui interagit avec le gain de points de vie le fait, le cas échéant. Si une capacité se déclenche quand vous gagnez des points de vie, la créature est mise dans le cimetière de son propriétaire après que cette capacité s'est déclenchée, mais avant sa résolution.

Invocatrice de Tilonalli

{1}{R}

Créature : humain et shaman

1/1

Ascension *(Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)*

À chaque fois que l'Invocatrice de Tilonalli attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental, engagés et attaquants. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ces jetons à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

* Au moment où chaque jeton Élémental arrive sur le champ de bataille, vous choisissez quel adversaire ou quel planeswalker adverse il attaque. Il ne doit pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker que celui que l'Invocatrice de Tilonalli attaque.

* Le fait que vous ayez l'agrément de la cité est uniquement vérifié au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout pendant l'étape de fin. Les jetons que vous créez peuvent vous aider pour l'ascension.

Ivoirodonte chargeur

{3}{R}{R}

Créature : dinosaure

4/4

Piétinement

Si l'Ivoirodonte chargeur devait infliger des blessures de combat à un joueur, il inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

* Si l'Ivoirodonte chargeur a des blessures de piétinement à attribuer à un joueur, ces blessures sont assignées sur la base de sa force en cours et sont uniquement doublées au moment où elles sont infligées. Par exemple, si l'Ivoirodonte chargeur est bloqué par une créature 3/3, le joueur attaquant peut attribuer 1 blessure au joueur défenseur, et l'Ivoirodonte chargeur inflige alors 2 blessures à ce joueur.

* Les blessures doublées infligées par l'Ivoirodonte chargeur sont quand même des blessures de combat.

Kumena, tyran d'Orazca

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et shamane

2/4

Engagez un autre ondin dégagé que vous contrôlez : Kumena, tyran d'Orazca ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

Engagez trois ondins dégagés que vous contrôlez : Piochez une carte.

Engagez cinq ondins dégagés que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque ondin que vous contrôlez.

* Pour activer les capacités de Kumena, vous pouvez engager un ondin dégagé que vous contrôlez de votre choix, y compris un que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. (Remarquez qu'engager la créature n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].) Pour les deuxième et troisième capacités de Kumena, cela inclut Kumena lui-même.

* Activer la première capacité de Kumena après qu'il est devenu bloqué ne le fera pas devenir non-bloqué.

Le Soleil immortel

{6}

Artefact légendaire

Les joueurs ne peuvent pas activer les capacités de loyauté des planeswalkers.

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

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

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

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

Lieuse-brume ondine

{G}{U}

Créature : ondin et shamane

2/2

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

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures non mortelles infligées à un autre ondin que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Lieuse-brume ondine quitte le champ de bataille pendant le tour.

Lieutenante de la Légion

{W}{B}

Créature : vampire et chevalier

2/2

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

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures non mortelles infligées à un autre vampire que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Lieutenante de la Légion quitte le champ de bataille pendant le tour.

Maraudeuse à voile volante de guerre

{1}{U}

Créature : humain et pirate

2/1

Vol

À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

* La capacité de la Maraudeuse à voile volante de guerre remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.

* Si la créature affectée acquiert une capacité après la résolution de la capacité de la Maraudeuse à voile volante de guerre, elle gardera cette capacité. Si la créature affectée a une capacité qui accorde des capacités à d'autres objets, l'effet de la Maraudeuse à voile volante de guerre l'empêchera de le faire.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, s'y appliqueront quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

Marée déferlante

{2}{U}

Rituel

La Marée déferlante a le flash tant que vous contrôlez un ondin.

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez la Marée déferlante, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer vos ondins pour lui faire perdre le flash avant que vous ayez fini de la lancer. Si elle perd le flash après avoir été lancée, elle se résout toujours si possible.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Marée déferlante essaie de se résoudre, le sort est contrecarré. Vous ne piochez pas de carte.

Massacrer les forts

{1}{W}{W}

Rituel

Chaque joueur choisit n'importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle.

* Massacrer les forts fait choisir à chaque joueur n'importe quel nombre de créatures et vérifie ensuite que la force totale des créatures que chaque joueur a choisies de cette manière est inférieure ou égale à 4. Par exemple, vous pourriez sauver deux créatures 2/2, ou une créature 1/1 et une 3/3, mais pas ces quatre créatures.

* Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale des autres créatures que son contrôleur choisit. Cela peut permettre à des créatures de force supérieure ou égale à 5 de survivre.

* En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur dans l'ordre du tour choisit le nombre approprié de créatures. Ensuite, les créatures restantes sont sacrifiées simultanément. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs.

Mutinerie

{R}

Rituel

Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée que ce joueur contrôle.

* Si l'une ou les deux cibles sont illégales quand la Mutinerie se résout, aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures.

Nezahal, Marée primordiale

{5}{U}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

7/7

Nezahal, Marée primordiale ne peut pas être contrecarré.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.

Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* Votre taille de main maximale est uniquement vérifiée pendant l'étape de nettoyage de votre tour. Si la dernière capacité de Nezahal est activée avant l'étape de fin de votre tour, il sera renvoyé avant votre prochaine étape de nettoyage et vous n'aurez pas de taille de main maximale.

* La capacité déclenchée de Nezahal se résout avant le sort non-créature qui a provoqué son déclenchement.

* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée de Nezahal mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement. Notamment, la carte que vous piochez peut être en mesure de contrecarrer ce sort ou peut être défaussée pour activer la dernière capacité de Nezahal.

* Après que Nezahal est renvoyé sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Il n'est pas au combat et n'a pas toute capacité supplémentaire qu'il pouvait avoir quand il a été exilé. Tous les marqueurs +1/+1 sur lui ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

Obsession curieuse

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez l'Obsession curieuse.

* La dernière capacité de l'Obsession curieuse est satisfaite si n'importe quelle créature a attaqué, à l'instar des capacités de saccage. La créature enchantée ne doit pas nécessairement avoir attaqué.

Oracle des fonds marins

{2} {U} {U}

Créature : ondin et sorcier

2/3

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

* Si l'Oracle des fonds marins subit des blessures mortelles en même temps qu'un ondin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous piochez une carte.

Paladin de l'expiation

{1} {W}

Créature : vampire et chevalier

1/1

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.

Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

* La première capacité du Paladin de l'expiation s'intéresse uniquement au fait que vous ayez perdu des points de vie au dernier tour, même si le Paladin de l'expiation n'était pas sur le champ de bataille quand c'est arrivé. Peu importe le nombre de points de vie que vous avez perdu, que vous ayez aussi gagné des points de vie, ou même que vous ayez gagné plus de points de vie que vous n'en avez perdus.

* Pour déterminer la quantité de points de vie que vous gagnez avec la dernière capacité, utilisez l'endurance du Paladin de l'expiation au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille. Si son endurance était inférieure à 0, vous ne gagnez pas de points de vie. (Vous ne perdez pas de points de vie non plus.).

Phénix ravivé

{2} {R} {R}

Créature : phénix

4/3

Vol

Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour ».

* Si vous n'avez pas de carte appelée Phénix ravivé dans votre cimetière, la capacité du jeton Élémental est immédiatement retirée de la pile après son déclenchement et vous ne sacrifiez pas le jeton. Si la cible devient illégale après que la capacité s'est déclenchée mais avant sa résolution, vous ne sacrifiez pas non plus le jeton Élémental. Dans les deux cas, la capacité se déclenchera à nouveau pendant votre prochain entretien.

* Si une autre carte copie le Phénix ravivé (comme la Pillarde protéenne par exemple), la capacité déclenchée du jeton Élémental cherchera une carte appelée Phénix ravivé, pas une avec le nom de l'autre carte. C'est aussi vrai si la carte qui copie le Phénix ravivé garde son nom pendant qu'elle copie le Phénix ravivé (comme le fait Lazav, érudit de Dimir).

Pierre tombale silencieuse

{1}

Artefact

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

{4}, {T} : Exilez la Pierre tombale silencieuse et toutes les cartes de tous les cimetières. Piochez une carte.

* Seuls les sorts et capacités qui ciblent des cartes dans les cimetières seront affectés. Les sorts et les capacités qui affectent des cartes dans les cimetières sans les cibler (comme Extract from Darkness) peuvent toujours affecter ces cartes.

* La Pierre tombale silencieuse n'est pas exilée avant la résolution de sa capacité activée.

Pillarde protéenne

{1}{U}{R}

Créature : changeforme et pirate

2/2

Saccage — Si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, vous pouvez faire que la Pillarde protéenne arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

* La Pillarde protéenne 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). Elle 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.

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

* Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est une autre Pillarde protéenne), la Pillarde protéenne arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie a copié.

* Si la créature choisie est un jeton, la Pillarde protéenne copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. La Pillarde protéenne n'est pas un jeton dans ce cas.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand la Pillarde protéenne 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 la Pillarde protéenne arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Pisteuse du bosquet vermeil

{1}{G}

Créature : ondin et guerrier

2/1

La Pisteuse du bosquet vermeil ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

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

Polyraptor

{6}{G}{G}

Créature : dinosaure

5/5

Rage — À chaque fois que le Polyraptor subit des blessures, créez un jeton qui est une copie du Polyraptor.

* Le jeton aura la capacité du Polyraptor. Il pourra aussi créer des copies de lui-même.

* Le jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur le Polyraptor, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force du Polyraptor, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Normalement, cela signifie que le jeton sera simplement un Polyraptor. Mais si un effet de copie a affecté ce Polyraptor, il est pris en compte.

* Si le Polyraptor quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, probablement parce qu'il a subi des blessures mortelles, le jeton arrive toujours sur le champ de bataille en tant que copie du Polyraptor, et les valeurs copiables du Polyraptor au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille sont utilisées.

Portail d'Azor

{2}

Artefact légendaire

{1}, {T} : Piochez une carte, puis exilez une carte de votre main. Si des cartes d'au moins cinq coûts convertis de mana différents sont exilées par le Portail d'Azor, vous gagnez 5 points de vie, vous dégagez le Portail d'Azor et vous le transformez.

/////

Sanctuaire du Soleil

Terrain légendaire

(Transformation du Portail d'Azor.)

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix à votre réserve, X étant votre total de points de vie.

* Les cartes que vous exilez de votre main sont exilées face visible.

* Le coût converti de mana d'une carte double, comme une carte avec la répercussion du bloc *Amonkhet*, est basé sur le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Une carte double n'a pas deux coûts convertis de mana.

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

* Si un objet n'a pas de coût de mana, son coût converti de mana est 0. Un coût converti de mana de 0 peut toujours aider à déverrouiller le Portail d'Azor.

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

Précurseuse de la Coalition

{2}{B}

Créature : humain et pirate

2/2

Quand la Précurseuse de la Coalition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de pirate, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

À chaque fois qu'un autre pirate arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Précurseuse de la Coalition fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Procession profane

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

{3}{W}{B} : Exilez la créature ciblée. Puis, s'il y a au moins trois cartes exilées par la Procession profane, transformez-la.

/////

Tombeau de la Rose du crépuscule

Terrain légendaire

(Transformation de la Procession profane.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

{2}{W}{B}, {T} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par ce permanent.

* La capacité de la Procession profane peut exiler les créatures-jetons. Elles ne comptent pas dans le nombre de cartes exilées par elle.

* Si la Procession profane ou le Tombeau de la Rose du crépuscule a exilé des cartes autrement qu'avec la capacité de la Procession profane, ces cartes exilées ne sont pas liées à la deuxième capacité du Tombeau de la Rose du crépuscule. Elles ne seront pas mises sur le champ de bataille par cette capacité.

* Si vous avez assez de mana, vous pouvez activer la capacité de la Procession profane plusieurs fois avant qu'une activation ne se résolve. La Procession profane est transformée si l'une des activations exile la troisième carte. D'autres activations restant à résoudre ne transforment pas à nouveau le Tombeau de la Rose du crépuscule en Procession profane, mais elles exilent des créatures que le Tombeau de la Rose du crépuscule peut renvoyer.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tous les permanents que vous contrôliez grâce à la capacité du Tombeau de la Rose du crépuscule sont exilés.

Progéniture adorée

{1}{G}

Créature : dinosaure

2/1

Quand la Progéniture adorée meurt, vous pouvez lancer des sorts de dinosaure ce tour-ci comme s'ils avaient le flash, et à chaque fois que vous lancez un sort de dinosaure ce tour-ci, il acquiert « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une autre créature ciblée ».

* Pendant le tour où la Progéniture adorée meurt, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de dinosaures comme s'ils avaient le flash.

* Vous devez payer les coûts des sorts que vous lancez de cette manière. S'il existe un coût alternatif que vous pouvez payer à la place du coût de mana d'un sort de dinosaure, vous pouvez payer ce coût à la place.

* En ce qui concerne la capacité déclenchée qu'acquiert le dinosaure qui arrive sur le champ de bataille, si la cible est illégale quand elle essaie de se résoudre, ou si le dinosaure a quitté le champ de bataille, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

* En ce qui concerne la capacité déclenchée qu'acquiert le dinosaure qui arrive sur le champ de bataille, vous choisissez une cible quand la capacité va sur la pile, mais vous ne choisissez si les créatures se battent qu'au moment où la capacité se résout.

Prophétesse du crépuscule

{2}{B}{B}

Créature : vampire et clerc

2/4

Vol

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Au début de votre entretien, si vous avez l'agrément de la cité, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le coût converti de mana de cette carte.

* Si le coût de mana de la carte révélée inclut {X}, X est considéré être 0.

* Si la carte révélée n'a pas de coût de mana (par exemple, parce que c'est une carte de terrain), son coût converti de mana est 0.

* Le coût converti de mana d'une carte double, par exemple les cartes avec la répercussion du bloc *Amonkhet*, est basé sur le coût de mana combiné de ses deux moitiés.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de la Prophétesse du crépuscule fait perdre deux fois X points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner X points de vie.

Ptérodonte à crête solaire

{4}{W}

Créature : dinosaure

2/5

Vol

Le Ptérodonte à crête solaire a la vigilance tant que vous contrôlez un autre dinosaure.

* Gagner la vigilance à tout moment après avoir choisi d'attaquer avec le Ptérodonte à crête solaire ne le fait pas devenir dégagé, et perdre la vigilance après ne le fait pas devenir engagé.

Pulsion agressive

{1}{G}

Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Pulsion agressive essaie de se résoudre, le sort est contrecarré. Vous ne piochez pas de carte.

Rage téméraire

{R}

Éphémère

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

* Vous ne pouvez pas lancer la Rage téméraire à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.

* Si une des cibles est illégale au moment où la Rage téméraire se résout, l'autre subira quand même des blessures.

Ranger jadefeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairé

2/1

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (*Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.*)

* Si vous révéléz une carte non-terrain la première fois que la Ranger jadefeu explore et que vous la laissez au-dessus de votre bibliothèque, vous révélerez la même carte la deuxième fois qu'elle explore. Si vous ne feignez pas la surprise, la Ranger jadefeu sera très déçue.

Raptor implacable

{R} {W}

Créature : dinosaure

3/3

Vigilance

Le Raptor implacable attaque ou bloque à chaque combat si possible.

* Si le joueur défenseur acquiert d'une manière quelconque le contrôle du Raptor implacable après qu'il attaque, il doit aussi bloquer si possible.

Régisaure enragé

{2} {R} {G}

Créature : dinosaure

4/4

À chaque fois que le Régisaure enragé attaque, il inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

* Les blessures infligées par la capacité déclenchée du Régisaure enragé ne sont pas des blessures de combat.

Ruée de crêtecornes

{4} {R}

Créature : dinosaure

4/4

La Ruée de crêtecornes a la célérité tant que vous contrôlez un autre dinosaure.

* Si c'est le tour où la Ruée de crêtecornes arrive sous votre contrôle, et qu'elle perd la célérité après avoir été déclarée comme attaquante, elle continue d'attaquer. Elle n'est pas retirée du combat. Mais si elle perd la célérité avant votre étape de déclaration des attaquants, elle ne pourra pas attaquer.

Saccageur impitoyable

{3} {B}

Créature : humain et pirate

1/4

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

* Si une autre créature que vous contrôlez meurt en même temps que le Saccageur impitoyable, vous gagnez un trésor.

Saut dans l'inconnu

{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez explore. (*Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.*)

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

* L'effet du Saut dans l'inconnu vous permet de jouer un terrain supplémentaire pendant votre phase principale. Ceci suit les règles et le déroulement normal de mise en jeu d'un terrain.

* Les effets de plusieurs Sauts dans l'inconnu pendant le même tour sont cumulatifs. Ils sont aussi cumulatifs avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui du Crocs-de-sabre rétif.

* Si vous réussissez à lancer le Saut dans l'inconnu d'une manière quelconque quand ce n'est pas votre tour, la créature ciblée explorera quand il se résoudra, mais vous ne pourrez pas jouer un terrain ce tour-là.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Saut dans l'inconnu essaie de se résoudre, le sort est contrecarré. La créature n'explorera pas et vous ne pourrez pas jouer un terrain supplémentaire.

Soleil de sang

{2} {R}

Enchantement

Quand le Soleil de sang arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tous les terrains perdent toutes les capacités excepté les capacités de mana.

* Une capacité de mana est une capacité qui produit du mana, pas une capacité qui coûte du mana.

* Les cartes de terrain qui ne sont pas sur le champ de bataille ne sont pas affectées.

* Si un terrain a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive sur le champ de bataille, il perd cette capacité avant qu'elle ne se déclenche.

* Si un terrain a une capacité qui fait qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités d'un terrain qui modifient sa manière d'arriver sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » il arrive sur le champ de bataille, comme la première capacité de la Terra nullius.

* Si un terrain acquiert une capacité après que le Soleil de sang est arrivé sur le champ de bataille, il garde cette capacité.

* Si un terrain a une capacité qui modifie de manière continue les types des autres terrains (comme Urborg, tombe de Yaugzebul), cette capacité s'applique avant que le Soleil de sang ne retire les capacités de ce terrain. Si un terrain a une capacité qui donne des capacités à d'autres objets, le Soleil de sang l'empêchera de le faire.

Tetzimoc, Mort primordiale

{4} {B} {B}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

6/6

Contact mortel

{B}, révélez Tetzimoc, Mort primordiale depuis votre main : Mettez un marqueur « proie » sur une créature ciblée.

N'activez cette capacité que pendant votre tour.

Quand Tetzimoc arrive sur le champ de bataille, détruisez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec un marqueur « proie » sur elle.

* Vous pouvez activer la capacité activée de Tetzimoc plus d'une fois pendant votre tour.

* La capacité déclenchée de Tetzimoc ne s'intéresse pas à la manière dont un marqueur « proie » est arrivé sur une créature contrôlée par un adversaire, ni à qui appartient le Tetzimoc qui a mis ce compteur sur la créature. Tetzimoc est ravi de dévorer toutes les proies ennemies qu'il voit.

Tyran aux mâchoires-collet

{3} {W} {W}

Créature : dinosaure

5/5

Rage — À chaque fois que le Tyran aux mâchoires-collet subit des blessures, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tyran aux mâchoires-collet quitte le champ de bataille.

* Si le Tyran aux mâchoires-collet quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée (probablement parce qu'il a subi des blessures mortelles), la créature ciblée n'est pas exilée.

* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

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

Vampire assermenté

{1}{B}

Créature : vampire et chevalier

2/2

Le Vampire assermenté arrive sur le champ de bataille engagé.

Vous pouvez lancer le Vampire assermenté depuis votre cimetière si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

* La dernière capacité du Vampire assermenté s'intéresse uniquement au fait que vous ayez gagné des points de vie pendant le tour, même si le Vampire assermenté n'était pas dans votre cimetière quand c'est arrivé. Peu importe le nombre de points de vie que vous avez gagné, que vous ayez aussi perdu des points de vie, ou même que vous ayez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.

* Lancer le Vampire assermenté depuis votre cimetière suit les règles normales pour lancer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables.

Vaurienne insaisissable

{2}{U}

Créature : humain et pirate

2/2

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Tant que vous avez l'agrément de la cité, la Vaurienne insaisissable a la défense talismanique et elle ne peut pas être bloquée.

* Une fois que la Vaurienne insaisissable est devenue bloquée, gagner l'agrément de la cité ne la fait pas devenir débloquée.

Vétéran endurcie

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

2/2

Tant que c'est votre tour, la Vétéran endurcie gagne +0/+2.

* La Vétéran endurcie gagne +0/+2 pour toute la durée de votre tour. Si elle subit des blessures ou gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, ces effets disparaissent avant la fin de votre tour.

Vigile d'or

{4}

Créature-artefact : golem

4/4

Défenseur

{2} : Le Vigile d'or se bat contre une autre créature ciblée que vous contrôlez. Quand le Vigile d'or meurt ce tour-ci, renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé et sous votre contrôle.

////

Garnison de la forge d'or

Terrain

(Transformation du Vigile d'or.)

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix à votre réserve.

{4}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Golem.

* Si la cible de la capacité activée du Vigile d'or n'est pas une cible légale au moment où cette capacité se résout, ou si le Vigile d'or a quitté le champ de bataille, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

* Une fois que la capacité activée du Vigile d'or s'est résolue, il revient sur le champ de bataille transformé s'il meurt pour n'importe quelle raison pendant ce tour.

* Si le Vigile d'or quitte le champ de bataille avant que sa capacité activée ne se résolve, il ne revient pas sur le champ de bataille quand sa capacité se résout.

Voir rouge

{1} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1 et a l'initiative.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez Voir rouge.

* La dernière capacité de Voir rouge est satisfaite si n'importe quelle créature a attaqué, comme les capacités de saccage. La créature enchantée ne doit pas nécessairement avoir attaqué.

Voyage vers l'Éternité

{1} {B} {G}

Enchantement légendaire : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis renvoyez le Voyage vers l'Éternité sur le champ de bataille, transformé et sous votre contrôle.

////

Atzal, caverne de l'Éternité

Terrain légendaire

(Transformation du Voyage vers l'Éternité.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

{3} {B} {G}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée, le Voyage vers l'Éternité sera mis dans votre cimetière.

* Si le Voyage vers l'Éternité et la créature enchantée sont tous les deux mis dans des cimetières en même temps, la capacité du Voyage vers l'Éternité les renvoie tous les deux sur le champ de bataille.

* Si le Voyage vers l'Éternité enchante une créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas, la créature est renvoyée sur le champ de bataille sous votre contrôle depuis le cimetière de son propriétaire quand elle meurt. * Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toutes les créatures que vous contrôliez grâce à l'effet du Voyage vers l'Éternité sont exilées.

Voyant d'Atzocan

{1}{G}{W}

Créature : humain et druide

2/3

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Sacrifiez le Voyant d'Atzocan : Renvoyez la carte de dinosaure ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* La deuxième capacité du Voyant d'Atzocan n'inclut pas le symbole {T}. Vous pouvez activer cette capacité même s'il est déjà engagé, par exemple parce que vous avez activé sa première capacité.

Vraska, gorgone rusée (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Vraska

5

+2 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

-3 : Détruisez la créature ciblée.

-10 : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur perd la partie ».

* La première et la dernière capacités de Vraska n'affectent que les créatures que vous contrôlez au moment où elles se résolvent. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0 ou n'acquièrent pas de capacités.

* La capacité déclenchée que Vraska donne aux créatures avec sa troisième capacité se déclenche pour toutes les blessures que ces créatures infligent, y compris les blessures non-combat. Si plusieurs joueurs subissent simultanément des blessures par les créatures affectées, vous choisissez dans quel ordre ces déclenchements se résolvent. Si tous vos adversaires ont perdu la partie, vous la gagnez avant que d'autres déclenchements ne se résolvent.

Zacama, Calamité primordiale

{6}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

9/9

Vigilance, portée, piétinement

Quand Zacama, Calamité primordiale arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

{2}{R} : Zacama inflige 3 blessures à une créature ciblée.

{2}{G} : Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

{2}{W} : Vous gagnez 3 points de vie.

* La capacité déclenchée de Zacama se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez Zacama sur le champ de bataille sans le lancer.

* La capacité de Zacama qui inflige des blessures peut être activée pendant le combat, par exemple pour cibler une créature qui le bloque. Si toutes les créatures bloquant Zacama sont détruites, ses blessures de combat sont attribuées au joueur ou au planeswalker qu'il attaque à cause du piétinement. Si les créatures bloqueuses subissent des blessures non-mortelles, ces blessures sont prises en compte lors de l'attribution des blessures de piétinement.

Zetalpa, Aube primordiale

{6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

4/8

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

* Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes les créatures bloqueuses avec ses blessures de combat d'initiative, toutes ses blessures de combat normales sont attribuées au joueur ou au planeswalker que la créature attaque.

Magic: The Gathering, Magic, Les combattants d'Ixalan, Kaladesh, La révolte éthérique, Amonkhet, L'Âge de la Destruction, Ixalan et Deck de planeswalker sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2018 Wizards.