

Notes de publication *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 20 juillet 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 *Ixalan* contient 279 cartes (20 terrains de base, 101 courantes, 80 inhabituelles, 63 rares et 15 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 10 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *Ixalan*.

Événements avant-première : 23 – 24 septembre 2017

Draft Weekend : 29 septembre – 1er octobre 2017

Week-end du Game Day : 11 – 12 novembre 2017

L'extension *Ixalan* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 29 septembre 2017. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Kaladesh*, *La révolte éthérique*, *Amonkhet*, *L'Âge de la Destruction* et *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 *Ixalan*

Il y a bon nombre de moments importants dans l'histoire d'*Ixalan*, 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 : Entrave d'Ixalan

Élément de l'histoire 2 : Mépris de Vraska

Élément de l'histoire 3 : Blâme du fleuve

Élément de l'histoire 4 : Compas thaumaturgique

Élément de l'histoire 5 : Voyage périlleux

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.

Thème principal : bonus « tribaux »

Quatre factions rivales sont au cœur de l'extension *Ixalan*. Chacune possède son propre type de créature : les **vampires** de la Légion du crépuscule, les **pirates** de la Coalition des hardis, les chevaucheurs de **dinosaures** de l'Empire du Soleil et les **ondins** des Hérauts de l'onde. De nombreuses cartes de l'extension *Ixalan* vous récompensent si vous jouez beaucoup de créatures d'un certain type, et d'autres si vous jouez de nombreuses créatures qui partagent n'importe quel type choisi. Choisissez bien vos alliés !

Maître-chasseur d'Otepec

{1} {R}

Créature : humain et shaman

1/2

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

{T} : Le dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Marche des noyés

{B}

Rituel

Choisissez l'un —

- Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- Renvoyez deux cartes de pirate ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Bannière du vainqueur

{5}

Artefact

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

* Si un effet fait référence à un « sort de [sous-type] » ou une « carte de [sous-type] », il ne peut se référer qu'à un sort ou une carte qui a ce sous-type. Par exemple, la Marche des noyés est une carte qui avantage les pirates et en comporte sur son illustration, mais ce n'est pas une carte de pirate.

* Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, tel que vampire ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « vampire et chevalier ». Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme Jace, véhicule ou trésor, non plus.

Nouvelle action mot-clé : Explorer

Explorer est une nouvelle action mot-clé qui apparaît sur treize cartes de créature dans l'extension *Ixalan*. Deux cartes de l'extension possèdent également des capacités qui se déclenchent « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore. » Cette mécanique n'est pas associée à une faction spécifique et les créatures avec explorer sont présentes dans les cinq couleurs.

Guidevoie de Tishana

{2} {G}

Créature : ondin et éclairé

2/2

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, 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 cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.*)

Les règles officielles d'explorer sont les suivantes :

701.38. Explorer

701.38a Certaines capacités demandent à un permanent d'explorer. Pour ce faire, le contrôleur de ce permanent révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si une carte de terrain est révélée de cette manière, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, il met un marqueur +1/+1 sur le permanent qui explore et peut mettre la carte révélée dans son cimetière.

701.38b Un permanent « explore » une fois que le processus décrit dans la règle 701.38a est terminé, et ce même si plusieurs ou toutes les actions étaient impossibles.

701.38c Si un permanent change de zone avant qu'un effet fasse qu'il explore, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer quel objet a exploré et qui le contrôlait.

* Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature explore commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la créature qui explore après que vous avez révélé une carte non-terrain mais avant qu'elle reçoive un marqueur.

* Si aucune carte n'est révélée, sans doute parce que la bibliothèque de ce joueur est vide, la créature qui explore reçoit un marqueur +1/+1.

* Si un sort ou une capacité qui se résout demande à une créature spécifique d'explorer mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Si vous révéléz une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pourrez mettre la carte révélée dans votre cimetière. Les effets qui se déclenchent « quand une créature que vous contrôlez explore » se déclenchent le cas échéant.

Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso

Le thème de l'exploration se prolonge grâce au retour des cartes recto-verso. Au lieu de dépeindre une créature qui se transforme, ces dix cartes recto-verso représentent des outils et les découvertes qu'ils ont permis de faire. Contrairement aux cartes **Magic** habituelles, avec leur dos identique, les cartes recto-verso ont deux faces : un recto et un verso. Le recto a un symbole de boussole dans son coin supérieur gauche. Le verso a un symbole de terrain dans son coin supérieur gauche et possède un nouveau cadre « carte au trésor ». Excepté pour différencier une face de l'autre, ces symboles et cadres n'ont aucun effet sur le jeu.

Carte au trésor

{2}

Artefact

{1}, {T} : Regard 1. Mettez un marqueur « repère » sur la Carte au trésor. Ensuite s'il y a au moins trois marqueurs « repère » sur elle, retirez ces marqueurs, transformez la Carte au trésor, et créez trois jetons d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

////

Crique au trésor

Terrain

(Transformation de la Carte au trésor.)

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, sacrifiez un trésor : Piochez une carte.

Les règles pour les cartes recto-verso n'ont pas changé depuis leur dernière apparition dans le bloc *Ténèbres sur Innistrad*.

* Chaque face d'une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'une carte recto-verso est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.

Tant qu'une carte recto-verso n'est pas sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, la carte ci-dessus n'a que les caractéristiques de la Carte au trésor dans le cimetière, même si c'est la Crique au trésor qui était sur le champ de bataille avant d'être mise au cimetière. Notamment, cela signifie que la Carte au trésor est une carte non-terrain.

* Le coût converti de mana d'une carte recto-verso est le coût converti de mana de son recto, même si elle est sur le champ de bataille du côté verso. Par exemple, le coût converti de mana de la Crique au trésor est 2, même si c'est un terrain sans coût de mana. (Cette règle a été introduite lors de la sortie de l'extension *Ténèbres sur Innistrad*.)

* Dans l'extension *Ixalan*, le verso de chaque carte recto-verso est incolore, et ce quelle que soit la couleur de son recto.

* Une carte recto-verso arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible. Le verso d'une carte recto-verso ne peut pas être joué.

Supplément de jeu : carte Liste

Il est important que les cartes de votre deck ne puissent pas être distinguées les unes des autres. Pour accomplir ceci avec des cartes recto-verso, vous pouvez utiliser la carte Liste incluse dans certains boosters *Ixalan*. Une carte Liste sert de substitut pour une carte recto-verso dans les zones cachées ou à tout endroit où son identité est dissimulée (par exemple en exil si elle est exilée face cachée). L'utilisation des cartes Liste est optionnelle, mais pendant les tournois, les joueurs avec des cartes recto-verso doivent utiliser des cartes Liste ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).

* Vous devez avoir avec vous la carte recto-verso que la carte Liste représente. La carte recto-verso doit être gardée à part du reste de votre deck et de votre réserve.

* Une carte Liste ne peut pas être incluse dans un deck excepté si elle est utilisée pour représenter une carte recto-verso.

* Vous devez cocher une case (et seulement une) de la carte Liste pour indiquer quelle carte recto-verso elle représente.

* Pendant la partie, une carte Liste est considérée comme la carte recto-verso qu'elle représente.

* Si une carte Liste arrive dans une zone publique (la pile, le champ de bataille, le cimetière ou l'exil, sauf si elle est exilée face cachée), utilisez la carte recto-verso et mettez la carte Liste de côté. Si la carte recto-verso est mise dans une zone cachée (la main ou la bibliothèque), réutilisez la carte Liste.

* Si une carte recto-verso est exilée face cachée ou mise sur le champ de bataille face cachée, gardez son identité secrète en utilisant la carte Liste face cachée ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).

Nouveau mot de capacité : Rage

La seule chose qui puisse surclasser un dinosaure, c'est un dinosaure enragé. La *rage* est un mot de capacité trouvé sur certaines créatures Dinosaur. Il indique une capacité qui se déclenche à chaque fois que des blessures sont infligées à cette créature. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Chasseurs à crête solaire

{4} {R} {R}

Créature : dinosaure

5/4

Rage — À chaque fois que les Chasseurs à crête solaire subissent des blessures, ils infligent 3 blessures à l'adversaire ciblé.

* Si plusieurs sources infligent des blessures à une créature avec la capacité de rage en même temps, sans doute parce que plusieurs créatures ont bloqué cette créature, la capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.

* Si des blessures mortelles sont infligées à une créature avec la capacité de rage, cette capacité se déclenche. La créature avec cette capacité de rage quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, elle ne sera donc pas affectée par la capacité qui se résout.

Retour de mot de capacité : Saccage

Le saccage est un mot de capacité déjà vu trouvé sur certains pirates et cartes à thème de pirate dans l'extension *Ixalan*. Chaque capacité de saccage vérifie si vous avez attaqué avec une créature pendant ce tour. Ce mot de capacité est déjà apparu dans l'extension *Les Khans de Tarkir*. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Incendiaire de la Flotte de la tempête

{4} {R}

Créature : orque et pirate

4/4

Saccage — Quand l'Incendiaire de la Flotte de la tempête arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, l'adversaire ciblé sacrifie un permanent.

* Les capacités de saccage s'intéressent uniquement au fait que vous ayez attaqué avec une créature. Peu importe le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué, ou quel adversaire ou planeswalker contrôlé par un adversaire ces créatures ont attaqué.

* Les capacités de saccage évaluent l'intégralité du tour pour vérifier si vous avez attaqué avec une créature. Cette créature ne doit pas obligatoirement encore être sur le champ de bataille. De même, le joueur ou le planeswalker qu'elle a attaqué ne doit pas obligatoirement encore être dans la partie ou sur le champ de bataille, respectivement.

* Certaines capacités de saccage se déclenchent au début de votre étape de fin. Ces capacités se déclenchent si vous avez attaqué avec une créature pendant ce tour, même si la carte avec la capacité de saccage n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez attaqué.

Retour de mécanique de jeu : Véhicules

L'extension *Ixalan* réintroduit le sous-type d'artefact véhicule afin que vous puissiez mettre les voiles avec style.

Goélette élégante

{3}

Artefact : véhicule

4/3

Pilotage 1 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

Les règles pour les véhicules n'ont pas changé depuis leur dernière apparition dans le bloc *Kaladesh*.

* Chaque véhicule est imprimé avec une force et une endurance, mais ce n'est pas une créature. S'il devient une créature (probablement via sa capacité de pilotage), il aura cette force et cette endurance.

* Si un effet fait qu'un véhicule devient une créature-artefact avec une force et une endurance spécifiées, cet effet remplace la force et l'endurance imprimées du véhicule.

* Véhicule est un type d'artefact, pas un type de créature. Un véhicule qui est piloté n'a généralement pas de type de créature.

* Une fois qu'un joueur annonce qu'il active une capacité de pilotage, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que la capacité ait été payée. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en changeant la force d'une créature ou en retirant ou engageant une créature.

* N'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez peut être engagée pour payer un coût de pilotage, même si elle vient juste d'arriver sous votre contrôle.

* Vous pouvez engager plus de créatures que nécessaire pour activer une capacité de pilotage.

* Les créatures qui pilotent un véhicule ne lui sont pas attachées ou associées d'une autre manière. Les effets qui affectent le véhicule, comme ceux qui le détruisent ou qui lui font gagner un marqueur +1/+1, n'affectent pas les créatures qui l'ont piloté.

* Une fois qu'un véhicule devient une créature, il se comporte exactement comme toute créature-artefact. Il ne peut pas attaquer à moins que vous l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour, il peut bloquer s'il est dégagé, il peut être engagé pour payer le coût de pilotage d'un véhicule, et ainsi de suite.

* Vous pouvez activer la capacité de pilotage d'un véhicule même s'il est déjà une créature-artefact. Le faire n'a aucun effet sur le véhicule. Sa force et son endurance ne changent pas.

* Pour qu'un véhicule puisse attaquer, il doit être une créature au début de l'étape de déclaration des attaquants. Par conséquent vous pouvez, au plus tard, activer sa capacité de pilotage pour attaquer avec lui pendant l'étape de début de combat. Pour qu'un véhicule puisse bloquer, il doit être une créature au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Par conséquent vous pouvez, au plus tard, activer sa capacité de pilotage pour bloquer avec lui pendant l'étape de déclaration des attaquants. Dans les deux cas, les joueurs peuvent agir après la résolution de la capacité de pilotage mais avant que le véhicule ait été déclaré comme créature attaquante ou bloqueuse.

* Quand un véhicule devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Si un permanent devient une copie d'un véhicule, la copie n'est pas une créature, même si le véhicule qu'elle copie est devenu une créature-artefact.

Nouveau sous-type d'artefact : Trésor

Trésor est un nouveau sous-type d'artefact qui apparaît exclusivement sur des jetons. Il est associé à la faction des pirates. Il existe quatre versions du jeton Trésor imprimé, chacune avec une illustration de coffre contenant des objets de valeur de l'une des quatre factions.

Butin de pirate

{3}{U}

Rituel

Piochez deux cartes. Créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

* Certains sorts qui créent des jetons Trésor requièrent des cibles. Vous ne pouvez pas lancer un sort sans choisir de cibles légales. Si toutes ces cibles deviennent illégales, le sort est contrecarré et vous n'obtenez pas les jetons Trésor.

Modification de règle : Planeswalkers utilisant la « règle de légende »

Jusqu'à présent, les planeswalkers et permanents légendaires étaient soumis à des règles similaires bien que légèrement différentes. Les règles officielles de la règle 704, « actions basées sur l'état », étaient les suivantes :

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

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

Avec la sortie de l'extension *Ixalan*, la « règle d'unicité des Planeswalkers » est supprimée des règles, et toutes les cartes de planeswalker déjà publiées reçoivent un erratum pour ajouter le super-type légendaire. Toutes les cartes de planeswalker d'*Ixalan* sont imprimées avec le super-type légendaire.

Jace, naufragé rusé (dans les boosters *Ixalan*)

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

3

+1 : À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, piochez une carte puis défaussez-vous d'une carte.

-2 : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Illusion avec « Quand cette créature devient la cible d'un sort, sacrifiez-la. »

-5 : Créez deux jetons qui sont des copies de Jace, naufragé rusé, excepté qu'ils ne sont pas légendaires.

Jace, mage de l'esprit ingénieux (dans le deck de planeswalker *Ixalan*)

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

5

+1 : Piochez une carte.

+1 : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

-9 : Ciblez jusqu'à trois créatures. Acquérez le contrôle de chacune d'elles.

* Si vous contrôlez au moins deux permanents légendaires ayant le même nom anglais, choisissez-en-un et mettez tous les autres dans le cimetière de leur propriétaire. C'est ce qu'on appelle la « règle de légende ».

* Jace, mage de l'esprit ingénieux et Jace, naufragé rusé ont des noms différents, vous pouvez donc contrôler les deux en même temps.

Cycle : « terrains vérificateurs »

L'extension *Ixalan* contient un cycle de terrains doubles aux couleurs alliées qui vous aident à toujours avoir le mana dont vous avez besoin. Ces cartes ont été publiées pour la première fois dans l'édition de base *Magic 2010*.

Mont enraciné

Terrain

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.
{T} : Ajoutez {R} ou {G} à votre réserve.

* Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de ces terrains doubles vérifient les terrains que vous contrôlez ayant l'un des deux types de terrain listés, pas l'un des deux noms listés. Les terrains qu'ils vérifient ne doivent pas obligatoirement être des terrains de base. Par exemple, si vous contrôlez les Bosquets épars (un terrain non-base avec les types de terrain forêt et plaine), le Mont enraciné arrive dégagé sur le champ de bataille.

* Ces terrains doubles n'ont pas eux-mêmes de type de terrain. Par exemple, le Mont enraciné n'est pas une forêt. Un deuxième Mont enraciné n'arrivera pas dégagé si vous ne contrôlez qu'un Mont enraciné.

* Au moment où ces terrains arrivent sur le champ de bataille, ils vérifient les terrains qui sont déjà sur le champ de bataille. Ils ne voient pas les terrains qui arrivent sur le champ de bataille en même temps qu'eux.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

À la recherche d'Azcantà

{1} {U}

Enchantement légendaire

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcantà.

////

Azcantà, les Ruines englouties

Terrain légendaire

(Transformation d'À la recherche d'Azcantà.)

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

{2} {U}, {T} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

* Si une septième carte est mise dans votre cimetière par quelque chose d'autre que la résolution de la capacité déclenchée d'À la recherche d'Azcantà, vous ne la transformerez pas encore. Vous devrez attendre jusqu'à votre prochain entretien.

* Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcantà pendant la résolution de sa capacité déclenchée, et ce même si vous choisissez de ne pas mettre la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

* Si vous ne mettez pas la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière pendant la résolution de la capacité déclenchée d'À la recherche d'Azcantà, vous la laissez sur le dessus de votre bibliothèque (et vous la piocherez sans doute pendant votre étape de pioche).

Adaptation ésotérique

{2} {U}

Enchantement

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

* Les effets de remplacement qui modifient les créatures d'un certain type au moment où elles arrivent sur le champ de bataille s'appliqueront après l'application de l'effet de l'Adaptation ésotérique. C'est une modification de l'ancienne règle. Si vous contrôlez l'Adaptation ésotérique et la carte Mimique métallique de l'extension *La révolte*

éthérique, et que le même type de créature a été choisi pour les deux, n'importe quelle créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Aménagement des décombres

{2}{W}{W}

Ephémère

Exilez toutes les créatures attaquantes que le joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées et mélanger ensuite sa bibliothèque.

* L'Aménagement des décombres cible uniquement le joueur. Les créatures avec la défense talismanique que ce joueur contrôle sont exilées au moment où le sort se résout.

* Ce joueur peut trouver moins de cartes de terrain de base que le nombre de créatures exilées, soit parce qu'il le veut, soit parce qu'il ne lui reste pas suffisamment de cartes de terrain de base.

* Le nombre de terrains que ce joueur peut trouver est le nombre de créatures attaquantes qui ont été exilées, même si certaines de ces créatures étaient des jetons, n'étaient pas des cartes de créature ou n'ont pas fini en exil (probablement parce que l'une d'elles était le commandant du joueur dans la variante Commander).

Amirale Beckett Hardiesce

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

3/3

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

Au début de votre étape de fin, acquérez le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé contrôlé par un joueur qui a subi des blessures de combat d'au moins trois pirates ce tour-ci.

* La capacité déclenchée de l'Amirale Beckett Hardiesce vérifie ce qui s'est produit plus tôt pendant le tour. Elle ne s'intéresse ni au fait que l'Amirale Beckett Hardiesce était sur le champ de bataille quand ces pirates ont infligé des blessures de combat, ni à celui que ces créatures soient toujours sur le champ de bataille ou toujours des pirates.

* Si un pirate inflige plusieurs fois des blessures de combat, probablement parce qu'il a la double initiative, il ne compte que pour l'un des trois pirates de la capacité déclenchée de l'Amirale Beckett Hardiesce.

* Si plus d'un joueur a subi des blessures de combat de trois pirates, vous ne ciblez qu'un seul permanent. Il peut être contrôlé par n'importe lequel de ces joueurs.

* L'effet de modification de contrôle de la capacité déclenchée de l'Amirale Beckett Hardiesce dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou quand vous perdez le contrôle de l'Amirale Beckett Hardiesce.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes que ce joueur possède quittent la partie également, et tous les effets qui donnent au joueur le contrôle de permanents cessent immédiatement.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, une créature attaquante non-bloquée inflige ses blessures de combat à l'un des deux joueurs qu'elle attaque. L'équipe attaquante choisit duquel il s'agit pour chaque créature au moment où les blessures de combat sont attribuées. Les blessures de combat infligées par des pirates que votre équipier contrôle comptent pour la vérification de la capacité de l'Amirale Beckett Hardiesce.

Amulette primordiale

{4}

Artefact

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur l'Amulette primordiale. Ensuite, s'il y a au moins quatre marqueurs « charge » sur elle, vous pouvez les retirer et la transformer.
/////

Source primordiale

Terrain

(Transformation de l'Amulette primordiale.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

* 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.

* Les effets qui réduisent le coût de mana générique d'un sort ne peuvent pas réduire les prérequis de mana coloré de ce sort.

* La dernière capacité de l'Amulette primordiale se déclenche une fois que vous avez terminé le lancement d'un sort. Notamment, vous ne pouvez pas utiliser la Source primordiale pour payer le sort qui donne un quatrième marqueur à l'Amulette primordiale.

* Si un quatrième marqueur « charge » est placé sur l'Amulette primordiale par quelque chose d'autre que la résolution de sa capacité (modifiée par tout effet de remplacement applicable), vous ne pourrez pas encore retirer ses marqueurs et la transformer. Vous devrez attendre de lancer à nouveau un sort d'éphémère ou de rituel.

* Le mana produit par la Source primordiale peut être dépensé pour n'importe quoi, pas seulement un sort d'éphémère ou de rituel.

* Tout sort d'éphémère ou de rituel pour lequel vous dépensez du mana sera copié, pas seulement un sort qui nécessite des cibles.

* La capacité déclenchée à retardement de la capacité de mana de la Source primordiale se déclenche même si la Source primordiale quitte le champ de bataille avant que ce mana ne soit dépensé.

* Si plus d'un mana produit par la Source primordiale est dépensé pour lancer un seul sort d'éphémère ou de rituel, la capacité déclenchée à retardement associée à chaque mana dépensé se déclenchera. Autant de copies seront créées. Peu importe que ce mana ait été produit par une Source primordiale ou plusieurs.

* La capacité déclenchée à retardement de la Source primordiale peut copier le sort même si celui-ci est contrecarré avant que sa capacité ne se résolve.

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

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

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

* Si le sort copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.

* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour la copie. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.

Ancien immortel

{4} {B} {B}

Créature : vampire et chevalier

4/4

Vol

Engagez trois vampires dégagés que vous contrôlez : Renvoyez l'Ancien immortel depuis votre cimetière dans votre main.

* La dernière capacité de l'Ancien immortel peut uniquement être activée pendant qu'il est dans votre cimetière.

* Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité de l'Ancien immortel, aucun joueur ne peut agir tant que le coût de la capacité n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas tenter d'arrêter la capacité en engageant ou retirant des vampires que vous contrôlez.

* Pour activer la dernière capacité, vous pouvez engager les vampires que vous contrôlez de votre choix, y compris ceux que vous n'avez pas contrôlés 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].)

Appel du capitaine sinistre

{2} {B}

Rituel

Renvoyez dans votre main une carte de pirate depuis votre cimetière, puis faites de même avec un vampire, un dinosaure et un ondin.

* L'Appel du capitaine sinistre ne cible pas les cartes à renvoyer. Vous les choisissez pendant qu'il se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites chaque choix et celui où vous renvoyez chaque carte dans votre main.

* Si une carte de votre cimetière a plus d'un de ces types (comme un dinosaure qui est un vampire et dinosaure à cause de l'effet de l'Adaptation ésotérique), vous pouvez choisir de la renvoyer pour l'un de ses types et de renvoyer une autre carte de l'autre type.

* Si vous n'avez pas de carte dans votre cimetière avec l'un des types de créature listés, vous passez simplement au type listé suivant.

Archer d'Atzocan

{2} {G}

Créature : humain et archer

1/4

Portée

Quand l'Archer d'Atzocan arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se batte contre une autre créature ciblée. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

* Vous devez choisir une autre créature ciblée (si possible) au moment où la capacité déclenchée de l'Archer d'Atzocan est mise sur la pile. Vous choisissez si ces créatures se battent au moment où la capacité se résout.

* Si l'Archer d'Atzocan n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, ou si la cible de cette capacité est illégale, aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.

* La capacité de l'Archer d'Atzocan peut cibler une autre créature que vous contrôlez (comme un dinosaure avec la capacité de rage).

Armosaure inébranlable

{3}{W}

Créature : dinosaure

2/3

Vigilance

{1}{W}, {T} : L'Armosaure inébranlable inflige un nombre de blessures égal à son endurance à une créature ciblée qui le bloque ou qui est bloquée par lui.

* Dégager une créature attaquante ou bloqueuse ne la retire pas du combat. Si la cible de la capacité de l'Armosaure inébranlable survit aux blessures, l'Armosaure inébranlable infligera des blessures de combat à cette créature et subira les blessures de combat que celle-ci inflige de manière normale.

* Si l'Armosaure inébranlable n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, utilisez son endurance au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Assassinat commandité

{3}{B}{B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée. Créez deux jetons d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Assassinat commandité se résout, le sort entier est contrecarré. Vous ne gagnez pas les trésors. Si, dans le cas contraire, la cible est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous gagnez les trésors.

Avatar du Soleil incandescent

{3}{R}{R}{R}

Créature : dinosaure et avatar

6/6

Quand l'Avatar du Soleil incandescent arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à un adversaire ciblé et 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée.

* La capacité de l'Avatar du Soleil incandescent peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement une créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

* Si la capacité de l'Avatar du Soleil incandescent a deux cibles et que l'une devient illégale, l'autre subira toujours des blessures.

Avatar du Soleil levant

{5}{W}{W}{W}

Créature : dinosaure et avatar

7/7

Quand l'Avatar du Soleil levant arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-dinosaure.

* Si vous mettez l'Avatar du Soleil levant sur le champ de bataille depuis votre main sans le lancer, sa capacité ne se déclenche pas.

* Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille comme une copie de l'Avatar du Soleil levant, tel que le Clone, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche.

Avatar du Soleil verdoyant

{5} {G} {G}

Créature : dinosaure et avatar

5/5

À chaque fois que l'Avatar du Soleil verdoyant ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

* L'endurance de la créature arrivante est déterminée au moment où la capacité de l'Avatar du Soleil verdoyant se résout. Si cette créature a quitté le champ de bataille, utilisez son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille. Si l'endurance de la créature était inférieure à 0, votre total de points de vie n'est pas modifié.

Axe de mortalité

{4} {W} {W}

Enchantement

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que deux joueurs ciblés échangent leur total de points de vie.

* Si un des joueurs ciblés est une cible illégale quand la capacité déclenchée de l'Axe de mortalité essaie de se résoudre, l'échange n'aura pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des joueurs ne changera.

* Quand les totaux de points de vie sont échangés, chaque joueur gagne ou perd la quantité de points de vie nécessaire pour égaliser le total de points de vie précédent de l'autre joueur. Par exemple, si le joueur A a 5 points de vie et que le joueur B a 3 points de vie avant l'échange, le joueur A perd 2 points de vie et le joueur B gagne 2 points de vie. Les effets de remplacement peuvent modifier ces gains et ces pertes, et les capacités déclenchées peuvent se déclencher sur eux.

* Si un joueur ne peut pas gagner de points de vie, ce joueur ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur qui a un total de points de vie plus élevé. Si un joueur ne peut pas perdre de points de vie, ce joueur ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur qui a un total de points de vie moins élevé. Dans ces deux cas, le total de points de vie d'aucun de ces joueurs ne changera.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque joueur est considéré comme ayant le même total de points de vie que son équipe. Si les deux joueurs ciblés sont dans des équipes différentes, ces joueurs gagnent ou perdent la quantité de points de vie appropriée afin que les équipes échangent leurs totaux de points de vie. Si les deux joueurs ciblés sont des équipiers, ils ne peuvent pas échanger leurs totaux de points de vie.

Bannière du vainqueur

{5}

Artefact

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

* Le choix du type de créature est effectué au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. Le bonus commence à s'appliquer immédiatement.

* La dernière capacité de la Bannière du vainqueur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si le sort de créature est contrecarré.

Bondissement

{1}{G}

Éphémère

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

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

Bouvier des puissants

{1}{G}

Créature : humain et druide

1/1

Le Bouvier des puissants gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un dinosaure.

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

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures que subit le Bouvier des puissants pendant le combat peuvent devenir mortelles si vous ne contrôlez plus de dinosaure plus tard dans le tour.

Briffaud de flotte

{5}{U}{U}

Créature : poisson

6/6

À chaque fois que le Briffaud de flotte attaque, le joueur ciblé met la moitié des cartes du dessus de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure, dans son cimetière.

* La capacité déclenchée du Briffaud de flotte peut cibler n'importe quel joueur, pas seulement celui qu'il attaque.

* Si deux Briffauds de flotte attaquent, chaque déclenchement détermine la moitié des cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur séparément. Par exemple, si le joueur ciblé a 15 cartes dans sa bibliothèque, ce joueur met les 8 cartes du dessus, puis les 4 cartes du dessus dans le cimetière.

Brontodonte belligérant

{5}{G}{W}

Créature : dinosaure

4/6

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

* La capacité du Brontodonte belligérant ne change pas vraiment la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, la Chasse aux plus faibles ne fera pas qu'une créature se batte avec son endurance.

Brouillard aveuglant

{2}{G}

Éphémère

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à des créatures ce tour-ci. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (*Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.*)

* Le Brouillard aveuglant prévient toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures, pas seulement les blessures de combat.

* Les blessures qui devraient être infligées aux créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour sont aussi prévenues. Cependant, les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour n'auront pas la défense talismanique.

Capitaine de la Flotte des grands fonds

{1} {B}

Créature : humain et pirate

2/1

Menace

À chaque fois que le Capitaine de la Flotte des grands fonds attaque, si vous contrôlez un autre pirate non-jeton, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Pirate avec la menace.

* Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée du Capitaine de la Flotte des grands fonds, vous ne pouvez pas payer {2} plusieurs fois pour créer plus d'un jeton Pirate.

* Si vous ne contrôlez pas d'autre pirate non-jeton au moment où le Capitaine de la Flotte des grands fonds attaque, sa capacité déclenchée ne se déclenche pas. Si vous ne contrôlez pas d'autre pirate non-jeton au moment où la capacité se résout, vous ne pouvez pas payer {2}.

Capitaine de la Flotte implacable

{B} {R}

Créature : orque et pirate

2/2

À chaque fois que la Capitaine de la Flotte implacable attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre pirate attaquant.

* Comptez le nombre des autres pirates attaquants au moment où la capacité se résout pour déterminer la taille du bonus.

* Une fois que la capacité se résout, le bonus ne changera pas plus tard pendant le tour même si le nombre d'autres pirates attaquants que vous contrôlez change.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les pirates attaquants contrôlés par votre équipier comptent pour la capacité de la Capitaine de la Flotte implacable.

Capitaine Lanneray Tempeste

{2} {R}

Créature légendaire : humain et pirate

2/2

Célérité

À chaque fois que la Capitaine Lanneray Tempeste attaque, créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

À chaque fois que vous sacrifiez un trésor, la Capitaine Lanneray Tempeste gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez activer la capacité de mana d'un trésor même si vous n'avez aucun moyen de dépenser ce mana.

* La dernière capacité de la Capitaine Lanneray Tempeste se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un trésor pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer une capacité de mana d'un trésor.

* Si vous sacrifiez des trésors pour lancer la Capitaine Lanneray Tempeste, sa dernière capacité ne se déclenchera pas pour ces trésors.

Caravelle enténébrée

{2}

Artefact : véhicule

2/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur la Caravelle enténébrée. Pilotage 2 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

* Un permanent non-créature, tel que la Caravelle enténébrée, peut avoir des marqueurs +1/+1 sur lui. Ces marqueurs restent sur lui quand il n'est pas une créature et ne s'appliquent que s'il en devient une.

* Si un sort ou une capacité qui se résout requiert qu'une créature spécifique explore mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Les effets qui se déclenchent quand une créature que vous contrôlez explore, tels que celui de la Caravelle enténébrée, se déclenchent le cas échéant.

Carte au trésor

{2}

Artefact

{1}, {T} : Regard 1. Mettez un marqueur « repère » sur la Carte au trésor. Ensuite s'il y a au moins trois marqueurs « repère » sur elle, retirez ces marqueurs, transformez la Carte au trésor, et créez trois jetons d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

////

Crique au trésor

Terrain

(Transformation de la Carte au trésor.)

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, sacrifiez un trésor : Piochez une carte.

* Si un troisième marqueur « repère » est mis sur la Carte au trésor par quelque chose d'autre que la résolution de sa première capacité (modifiée par tout effet de remplacement applicable), vous ne retirez pas ses marqueurs, vous ne la transformez pas et vous ne gagnez pas encore de trésors. Vous devrez attendre d'activer à nouveau sa première capacité.

* Si la Carte au trésor quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité, vous ne pouvez pas mettre un marqueur « repère » sur elle. Cependant, si elle a déjà trois marqueurs sur elle d'une quelconque manière avant qu'elle ne quitte le champ de bataille, vous gagnez trois trésors.

Cendres des abjects

{1}{W}

Enchantement

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts depuis les cimetières ni activer les capacités des cartes dans les cimetières.

À chaque fois qu'une créature meurt, vous gagnez 1 point de vie.

* Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme l'embaumement de l'extension *Amonkhet*) 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 les Cendres des abjects.

* Les Cendres des abjects n'empêchent pas les joueurs de jouer des cartes de terrain depuis le cimetière si un effet les autorise à le faire.

* Si une créature meurt en même temps que les Cendres des abjects sont détruites, vous gagnez 1 point de vie.

Champion de Plongeracine

{1}{G}

Créature : ondin et shaman

1/1

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de Plongeracine.

* La capacité du Champion de Plongeracine se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Changepeau de Tilonalli

{2}{R}

Créature : humain et shaman

0/1

Célérité

À chaque fois que le Changepeau de Tilonalli attaque, il devient une copie d'une autre créature non-légendaire attaquante ciblée jusqu'à la fin du tour.

* Si la cible de la capacité du Changepeau de Tilonalli devient une cible illégale, le Changepeau de Tilonalli ne devient pas une copie de quoi que ce soit. Il reste une créature attaquante 0/1.

* Le Changepeau de Tilonalli copie les valeurs imprimées de la créature ciblée, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les marqueurs sur cette créature ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

* Notamment, le Changepeau de Tilonalli ne copie pas les effets qui ont fait qu'un permanent non-créature est devenu une créature. Si cela fait que le Changepeau de Tilonalli cesse d'être une créature, il est retiré du combat.

* Si le Changepeau de Tilonalli copie une créature qui copiait quelque chose d'autre, il devient ce que la cible copiait.

* Si un effet d'un sort ou d'une capacité qui se résout, tel que celui du Rugissement rallieur, commence à s'appliquer au Changepeau de Tilonalli avant que celui-ci ne devienne une copie d'une autre créature, cet effet continue de s'appliquer.

* Comme les attaquants ont déjà été déclarés, toute capacité que le Changepeau de Tilonalli copie qui se déclenche quand lui ou une autre créature attaque ne se déclenche pas.

* Une fois que la capacité du Changepeau de Tilonalli se résout, ses nouvelles caractéristiques ne changent pas si celles de la créature copiée changent ou si la créature copiée quitte le champ de bataille.

* Le Changepeau de Tilonalli reste une copie de la créature pendant toute l'étape de fin. Les blessures lui sont retirées en même temps qu'il cesse d'être une copie.

Charognard avaleur de cadavres

{2}{G}

Créature : dinosaure

3/2

À chaque fois que le Charognard avaleur de cadavres arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez exiler une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature est exilée de cette manière, vous gagnez 2 points de

vie. Si une carte non-créature est exilée de cette manière, le Charognard avaleur de cadavres gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* Il n'existe aucun moyen d'obtenir les deux bonus à la fois pendant que la capacité du Charognard avaleur de cadavres se résout. Si une carte de créature-artefact est exilée de cette manière, c'est une carte de créature et pas une carte non-créature.

Chasseurs à crête solaire

{4} {R} {R}

Créature : dinosaure

5/4

Rage — À chaque fois que les Chasseurs à crête solaire subissent des blessures, ils infligent 3 blessures à l'adversaire ciblé.

* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que les Chasseurs à crête solaire subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que leur capacité de rage ne se résolve.

Chevalier de Tilonalli

{1} {R}

Créature : humain et chevalier

2/2

À chaque fois que le Chevalier de Tilonalli attaque, si vous contrôlez un dinosaure, le Chevalier de Tilonalli gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* Si vous ne contrôlez pas de dinosaure au moment où le Chevalier de Tilonalli attaque, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Si vous ne contrôlez pas de dinosaure au moment où la capacité du Chevalier de Tilonalli se résout, la capacité n'a aucun effet.

* Une fois que la capacité du Chevalier de Tilonalli se résout pendant que vous contrôlez au moins un dinosaure, le Chevalier de Tilonalli gagne +1/+1 pour le reste du tour, et ce même si vous ne contrôlez plus de dinosaure plus tard dans le tour.

Chupacabra en maraude

{3} {B}

Créature : bête et horreur

2/3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

* Vous ne choisissez la cible de la capacité du Chupacabra en maraude qu'une fois que votre créature a fini d'explorer.

* Si un sort ou une capacité qui se résout instruit à une créature spécifique d'explorer mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Les effets qui se déclenchent quand une créature que vous contrôlez explore, tels que celui du Chupacabra en maraude, se déclenchent le cas échéant.

Compas thaumaturgique

{2}

Artefact

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins sept terrains, transformez le Compas thaumaturgique.

////

Tours d'Orazca

Terrain

(Transformation du Compas thaumaturgique.)

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T} : Dégagez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle et retirez-la du combat.

* Retirer une créature du combat ne modifie pas le fait qu'elle ait attaqué, et ce même si elle n'est plus une créature attaquante. Notamment, les capacités de saccage sont toujours satisfaites même si toutes les créatures attaquantes ont été retirées du combat.

Couper en deux

{2} {G} {G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

Piochez une carte.

* Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où Couper en deux se résout, le sort entier est contrecarré. Vous ne piochez pas de carte. Si, dans le cas contraire, la cible est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous piochez une carte.

Courant saisissant *(Deck de planeswalker uniquement)*

{4} {U}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire.

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, mage de l'esprit ingénieux, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Vous pouvez lancer le Courant saisissant sans choisir une quelconque créature ciblée. Vous chercherez simplement Jace, mage de l'esprit ingénieux. Cependant, si vous choisissez des cibles et que toutes deviennent illégales avant la résolution du Courant saisissant, le sort est contrecarré et vous ne cherchez pas.

Coutelas de pirate

{3}

Artefact : équipement

Quand le Coutelas de pirate arrive sur le champ de bataille, attachez-le à un pirate ciblé que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+1.

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

* Vous pouvez lancer le Coutelas de pirate même si vous ne contrôlez aucun pirate.

Crêtecorne conjoint

{3} {R}

Créature : dinosaure

5/5

Le Crêtecorne conjoint ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

* Si vous contrôlez plus d'un Crêtecorne conjoint, ils peuvent attaquer ou bloquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque ou ne bloque.

* Bien que le Crêtecorne conjoint ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur ou planeswalker. Par exemple, le Crêtecorne conjoint peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle. De la même manière, les autres créatures bloqueuses ne sont pas obligées de bloquer la même créature que le Crêtecorne conjoint.

* Une fois que le Crêtecorne conjoint a attaqué ou bloqué, il reste au combat même si vous ne contrôlez plus d'autre créature attaquante ou bloqueuse.

* Si un effet dit que le Crêtecorne conjoint attaque ou bloque si possible et que vous contrôlez une autre créature capable d'attaquer ou de bloquer, vous devez attaquer ou bloquer avec le Crêtecorne conjoint et cette autre créature.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Crêtecorne conjoint peut attaquer ou bloquer en même temps qu'une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque ou ne bloque.

Croissance émergente

{3}{G}

Rituel

La créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

* Si la créature ciblée attaque, le joueur défenseur doit lui assigner au moins un bloqueur pendant l'étape de déclaration des bloqueurs si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer. Les autres créatures peuvent aussi la bloquer, bloquer d'autres créatures ou ne pas bloquer du tout.

Dague de radiesthésie

{2}

Artefact : équipement

Quand la Dague de radiesthésie arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée deux jetons de créature 0/2 verte Plante avec le défenseur.

La créature équipée gagne +2/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez transformer la Dague de radiesthésie.

Équipement {2}

////

Val perdu

Terrain

(Transformation de la Dague de radiesthésie.)

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

* Attaquer avec une créature équipée ne fait pas que l'équipement qui lui est attaché devienne engagé. La Dague de radiesthésie sera normalement dégagée quand elle se transformera en Val perdu.

Débarquement de la Légion

{W}

Enchantement légendaire

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

////

Adanto, le premier fort

Terrain légendaire

(Transformation du Débarquement de la Légion.)

{T} : Ajoutez {W} à votre réserve.

{2}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

* Une fois que vous avez attaqué avec au moins trois créatures, le Débarquement de la Légion se transforme même si certaines de ces créatures quittent le champ de bataille ou sont retirées du combat.

* La dernière capacité du Débarquement de la Légion ne compte que les créatures que vous déclarez comme créatures attaquant. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquant ne comptent pas.

Désespoir du naufragé (*Deck de planeswalker* uniquement)

{3} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Désespoir du naufragé arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

* Le Désespoir du naufragé peut cibler une créature qui est déjà engagée.

Détourner

{1} {R} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez cibler et acquérir le contrôle d'un artefact dégagé ou d'une créature dégagée de cette manière. Vous pouvez aussi dégager un artefact ou une créature que vous contrôlez déjà et lui donner la célérité.

Dévastateur de la Flotte implacable

{3} {B} {B}

Créature : orque et pirate et sorcier

4/4

Menace, contact mortel

Quand le Dévastateur de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd un tiers de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

* Par exemple, si vous avez 13 points de vie vous en perdez 5.

* Si un joueur a 1 point de vie, ce joueur perd 1 point de vie. Si chaque joueur a 0 point de vie après cela, la partie est un match nul.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque joueur perd un tiers du total de points de vie de l'équipe, arrondi à l'unité supérieure. Par exemple, si une équipe a 13 points de vie, chaque joueur de cette équipe en perd 5 et l'équipe perd 10 points de vie au total.

Diplomatie à l'épée

{2} {B}

Rituel

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chacune d'elles, mettez cette carte dans votre main à moins qu'un adversaire ne paie 3 points de vie. Puis exilez le reste.

* Vous révélez les trois cartes avant que vos adversaires ne choisissent de payer des points de vie pour chacune d'elles.

* Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l'ordre du tour choisit de payer des points de vie pour une carte avant de passer à la carte suivante. Vous choisissez l'ordre des cartes pour ce processus, mais les adversaires peuvent en discuter entre eux avant de faire leurs choix. Les adversaires connaîtront donc les choix faits par les adversaires précédents quand ils feront les leurs.

Dispersion de la vigie

{2} {U}

Éphémère

La Dispersion de la vigie coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un pirate.

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez la Dispersion de la vigie, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n'a pas été payé. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer d'augmenter le coût du sort en retirant vos pirates.

Eaux de Plongeracine

{2} {U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. *(Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

* La capacité des Eaux de Plongeracine se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Égidosaur beuglard

{5} {W}

Créature : dinosaure

3/5

Rage — À chaque fois que l'Égidosaur beuglard subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

* Si une autre créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que l'Égidosaur beuglard subit des blessures, l'autre créature ne sera pas sauvée par le marqueur +1/+1 qui aurait pu être mis sur elle.

Encouragement de Huatli *(Deck de planeswalker uniquement)*

{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un planeswalker Huatli, cette créature gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour à la place.

* Le fait que vous contrôliez ou non un planeswalker Huatli est uniquement vérifié au moment où l'Encouragement de Huatli se résout. La force de la créature ne change pas plus tard pendant le tour même si Huatli quitte le champ de bataille ou arrive sous votre contrôle.

Énervement

{R}

Rituel

L'Énervement inflige 1 blessure à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

* Si l'Énervement cible une créature avec 1 en endurance, cette créature ne sera détruite qu'après que vous avez pioché une carte. Ses capacités peuvent affecter cette pioche ou se déclencher lors de cette pioche, le cas échéant.

* Si la blessure qui devait être infligée par l'Énervement est prévenue, la créature gagne quand même le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Entrave d'Ixalan

{3}{W}

Enchantement

Quand l'Entrave d'Ixalan arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Entrave d'Ixalan quitte le champ de bataille.

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

* Si l'Entrave d'Ixalan quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé ne sera 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'Entrave d'Ixalan a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

* Si la carte exilée a un nom différent en exil que celui qu'elle avait sur le champ de bataille, l'Entrave d'Ixalan empêche les joueurs de lancer des sorts ayant le nom qu'a cette carte telle qu'elle existe en exil.

* Si la carte exilée est une carte de terrain qui devient un permanent non-terrain, l'Entrave d'Ixalan n'empêche pas les joueurs de jouer des terrains ayant ce nom.

* S'il n'y a aucune carte exilée (par exemple parce que le permanent exilé était un jeton ou un commandant qui a été déplacé dans la zone de commandement dans la variante Commander), l'Entrave d'Ixalan n'empêche aucun joueur de lancer des sorts.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de l'Entrave d'Ixalan quitte la partie et qu'un autre joueur possède la carte exilée, celle-ci retourne sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. 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 les capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Équipage batailleur

{2}{R}{R}

Créature : humain et pirate

3/3

Piétinement

Quand l'Équipage batailleur arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes au hasard. Si deux cartes qui partagent un type de carte sont défaussées de cette manière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Équipage batailleur.

* Une fois que la capacité déclenchée de l'Équipage batailleur commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, vous ne pouvez pas vous défausser de cartes ou lancer les cartes que vous piochez pour essayer d'influer sur le résultat de la défausse au hasard.

* Les types de carte pouvant apparaître sur les cartes défaussées sont : artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte qui apparaît sur certaines cartes anciennes). Légendaire est un super-type, pas un type de carte.

* Les cartes défaussées doivent seulement partager un type de carte. Par exemple, l'Équipage batailleur gagnera deux marqueurs +1/+1 si vous vous défaussez d'une créature-artefact et d'une créature-enchantement.

* L'Équipage batailleur ne gagne pas plus de deux marqueurs +1/+1 si les cartes défaussées partagent plus d'un type de carte.

Équipage captivant

{3}{R}

Créature : humain et pirate

4/3

{3}{R} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Vous pouvez cibler et acquérir le contrôle d'une créature dégagée de cette manière.

Équipage de canon à foudre

{2}{R}

Créature : goblin et pirate

0/5

{T} : L'Équipage de canon à foudre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort de pirate, dégagez l'Équipage de canon à foudre.

* La deuxième capacité de l'Équipage de canon à foudre se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée de l'Équipage de canon à foudre fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Éveilleuse des étendues sauvages

{2}{G}{G}

Créature : ondin et shaman

3/3

{X}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

* L'effet d'animation de terrain dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou quand vous perdez le contrôle de l'Éveilleuse des étendues sauvages.

* Si la capacité cible un terrain qui est déjà une créature, la force et l'endurance de base de cette créature-terrain deviennent 0/0, remplaçant sa force et son endurance de base précédentes. D'autres effets qui modifient sa force et/ou son endurance (y compris les marqueurs +1/+1 qui étaient sur elle) continuent de s'appliquer.

Évêque de la renaissance

{3}{W}{W}

Créature : vampire et clerc

3/4

Vigilance

À chaque fois que l'Évêque de la renaissance attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 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 l'Évêque de la renaissance, 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, ces capacités ne se déclenchent pas.

Évêque des Sanguinolents

{3}{B}{B}

Créature : vampire et clerc

3/3

Quand l'Évêque des Sanguinolents arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie pour chaque vampire que vous contrôlez.

* Le nombre de vampires que vous contrôlez est compté uniquement quand la capacité de l'Évêque des Sanguinolents se résout. Si l'Évêque des Sanguinolents est toujours sur le champ de bataille, sa capacité le comptera.

Faveur des Hérauts de l'onde

{1}{G}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un ondin ciblé.

* Vous pouvez choisir une même créature Ondin pour les deux cibles de la Faveur des Hérauts de l'onde. Vous pouvez aussi choisir deux créatures Ondin différentes.

Férocidonte déchaîné

{2}{R}

Créature : dinosaure

3/3

Menace

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Férocidonte déchaîné inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

* Les sorts et les capacités qui font gagner des points de vie aux joueurs se résolvent toujours pendant que le Férocidonte déchaîné est sur le champ de bataille. Aucun joueur ne gagne de point de vie, mais tout autre effet de ces sorts ou capacités a lieu.

* Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur à un nombre qui est supérieur à son total de points de vie actuel alors que le Férocidonte déchaîné est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.

* La dernière capacité du Férocidonte déchaîné se déclenche à chaque fois que n'importe quel joueur a une créature qui arrive sur le champ de bataille, vous y compris.

* Si une autre créature arrive sur le champ de bataille en même temps que le Férocidonte déchaîné, la dernière capacité de celui-ci se déclenche.

Flibustière à voile volante

{1}{B}

Créature : humain et pirate

1/2

Vol

Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

* Si la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, l'adversaire révèle sa main mais aucune carte n'est exilée.

* La carte exilée retourne dans la main de son propriétaire immédiatement après que la Flibustière à voile volante 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 Flibustière à voile volante quitte la partie, la carte exilée reviendra dans la main de son propriétaire. 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 les capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Flouerie de sort

{3}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Créez X jetons d'artefact incolore Trésor, X étant le coût converti de mana de ce sort. Ils ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

* Vous pouvez cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Quand la Flouerie de sort se résout, le sort ciblé n'est pas affecté, mais vous gagnez quand même les trésors.

Forban impitoyable

{2}{B}

Créature : orque et pirate

3/2

{2}{B}, sacrifiez une créature : Créez deux jetons d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

Sacrifiez trois trésors : Piochez une carte.

* Vous pouvez sacrifier le Forban impitoyable pour payer le coût de sa première capacité.

* Les trésors que vous sacrifiez pour activer la dernière capacité du Forban impitoyable ne peuvent pas aussi être sacrifiés pour du mana.

Galion du conquérant

{4}

Artefact : véhicule

2/10

Quand le Galion du conquérant attaque, exilez-le à la fin du combat, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé, sous votre contrôle.

Pilotage 4 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

////

Quartiers du conquérant

Terrain

(*Transformation du Galion du conquérant.*)

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{4}, {T} : Piochez une carte.

{6}, {T} : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Le Galion du conquérant ne sera pas exilé s'il ne survit pas au combat.

* Contrairement aux autres cartes recto-verso de l'extension *Ixalan*, le Galion du conquérant est exilé, puis renvoyé sur le champ de bataille transformé. Il sera considéré comme un nouvel objet arrivant sur le champ de bataille. Notamment, il reviendra sur le champ de bataille dégagé.

Garde d'honneur de Tocatli

{1} {W}

Créature : humain et soldat

1/3

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

* Les capacités déclenchées utilisent les mots « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ». Elles sont généralement écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».

* Les effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne sont pas affectés. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont des effets de remplacement.

* La capacité de la Garde d'honneur de Tocatli arrête les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'une créature, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille. Cela inclut les capacités qui se déclencheraient quand la Garde d'honneur de Tocatli elle-même arrive sur le champ de bataille.

* L'événement déclencheur ne doit pas forcément spécifier que ce sont des « créatures » qui arrivent sur le champ de bataille. Par exemple, le Baron de la contrebande a une capacité qui dit « À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1 ». Si une créature-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette capacité ne se déclenche pas. Si un artefact non-créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette capacité se déclenche.

* Vérifiez l'existence du permanent sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront. Par exemple, si vous contrôlez la Marche des machines, qui dit, en partie « Chaque artefact non-créature est une créature-artefact », chaque artefact sera une créature quand il arrivera sur le champ de bataille et il ne provoquera pas le déclenchement des capacités déclenchées.

* Si la Garde d'honneur de Tocatli et une autre créature arrivent sur le champ de bataille en même temps, aucune des créatures arrivant sur le champ de bataille ne provoquera le déclenchement des capacités déclenchées.

Gardien du reliquaire de feu

{R}

Créature : élémental

1/1

Menace

{7}{R}, {T}, sacrifiez le Gardien du reliquaire de feu : Ciblez jusqu'à deux créatures. Il inflige 3 blessures à chacune d'elles.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour que le Gardien du reliquaire de feu lui inflige 6 blessures.

Gishath, avatar du Soleil

{5}{R}{G}{W}

Créature légendaire : dinosaure et avatar

7/6

Piétinement, vigilance, célérité

□ À chaque fois que Gishath, avatar du Soleil inflige des blessures de combat à un joueur, révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature Dinosaur parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Si vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque que le nombre de blessures infligées par Gishath, vous révélez les cartes que vous avez. Comme vous ne piochez pas de cartes, vous ne perdez pas la partie.

Guerrier de Plongeracine

{1}{G}

Créature : ondin et guerrier

2/2

À chaque fois que le Guerrier de Plongeracine devient bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* La capacité du Guerrier de Plongeracine se déclenche une seule fois uniquement si de multiples créatures le bloque.

Héraut des ruisseaux secrets

{3}{U}

Créature : ondin et guerrier

2/3

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ne peuvent pas être bloquées.

* Une fois qu'une créature que vous contrôlez est devenue bloquée, mettre un marqueur +1/+1 sur elle ne la fait pas devenir débloquée.

Huatli, chevalière au dinosaure (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Huatli

4

+2 : Ciblez jusqu'à un dinosaure que vous contrôlez. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

-3 : Un dinosaure ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

-7 : Les dinosaures que vous contrôlez gagnent +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

* Si une des créatures est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Huatli se résout, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.

* La dernière capacité de Huatli n'affecte que les dinosaures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les dinosaures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou les créatures qui deviennent des dinosaures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +4/+4.

Huatli, poétesse guerrière

{3}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Huatli

3

+2 : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

0 : Créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

−X : Huatli, poétesse guerrière inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* La force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est déterminée au moment où la première capacité de Huatli se résout. Si ce chiffre est négatif, vous ne gagnez ni ne perdez aucun point de vie.

* Vous pouvez activer la première capacité de Huatli même si vous ne contrôlez pas de créatures. Vous ne gagnez simplement pas de points de vie.

* Vous répartissez les blessures entre les créatures ciblées au moment où vous activez la dernière capacité de Huatli. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. Si X est 0, vous ne pouvez choisir aucune cible.

* Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles deviennent illégales, la capacité est contrecarrée.

Interdiction pieuse

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Interdiction pieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

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

Invocation de l'oiseau-soleil

{5}{R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre main, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le coût converti de mana de ce sort. Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X révélée de cette manière sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Lancer l'Invocation de l'oiseau-soleil ne provoque pas le déclenchement de sa propre capacité.

* La capacité de l'Invocation de l'oiseau-soleil se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré. Si vous lancez un sort en tant que partie de la résolution de la capacité, ce sort se résout avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.

* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

* Si le coût converti de mana du sort est 0, vous ne faites rien au moment où la capacité de l'Invocation de l'oiseau-soleil se résout.

* Si une carte révélée dans votre bibliothèque 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 révélées, 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 de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») ne le sont pas.

* 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 du Saccage coûteux, vous devez les payer pour lancer la carte.

* 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.

Jace, naufragé rusé

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

3

+1 : À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, piochez une carte puis défaussez-vous d'une carte.

-2 : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Illusion avec « Quand cette créature devient la cible d'un sort, sacrifiez-la. »

-5 : Créez deux jetons qui sont des copies de Jace, naufragé rusé, excepté qu'ils ne sont pas légendaires.

* La capacité déclenchée à retardement créée par la première capacité de Jace 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 (sans doute car au moins une a l'initiative) ou si les créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plus d'un joueur à la fois.

* Si un jeton créé par la deuxième capacité de Jace devient la cible d'un sort, sa capacité se déclenche et va sur la pile au-dessus de ce sort. La capacité se résoudra en premier (ce qui provoquera le sacrifice du jeton). À moins que le sort ait une autre cible, il sera contrecarré quand il essaiera de se résoudre parce qu'il n'a pas de cible légale.

* Les jetons de la dernière capacité de Jace copient exactement ce qui est imprimé sur Jace, et rien d'autre. Ils ne copient pas les marqueurs qui sont sur lui, les auras qui lui sont attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa couleur, ses types, et ainsi de suite. Chacun arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « loyauté ». Vous pouvez activer une capacité de loyauté de chacun des jetons ce tour-ci.

* Les jetons créés par la dernière capacité de Jace n'ont pas le super-type légendaire. Si un autre objet devient une copie du jeton, cette copie n'est pas non plus légendaire.

* Vous pouvez contrôler un Jace, naufragé rusé légendaire en plus de n'importe quel nombre de copies de Jace, naufragé rusé non légendaires. Voir le paragraphe « Modification de règle : Planeswalkers utilisant la "règle de légende" » dans la section NOTES GÉNÉRALES de ce document.

Jace, mage de l'esprit ingénieux (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

5

+1: Piochez une carte.

+1 : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

-9 : Ciblez jusqu'à trois créatures. Acquérez le contrôle de chacune d'elles.

* L'effet de modification de contrôle de la dernière capacité de Jace dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou quand vous perdez le contrôle de Jace.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes que ce joueur possède quittent la partie également, et tous les effets qui donnent au joueur le contrôle de permanents cessent immédiatement.

Jeûne de sang d'Arguel

{1} {B}

Enchantement légendaire

{1} {B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous pouvez transformer le Jeûne de sang d'Arguel.

////

Temple d'Aclazotz

Terrain légendaire

(Transformation du Jeûne de sang d'Arguel.)

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

* Si votre total de points de vie est supérieur ou égal à 6 au début de votre entretien, la deuxième capacité du Jeûne de sang d'Arguel ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.

* Si votre total de points de vie est supérieur ou égal à 6 au moment où la deuxième capacité du Jeûne de sang d'Arguel essaie de se résoudre, elle n'a aucun effet.

* Une fois que vous avez annoncé la dernière capacité du Temple d'Aclazotz, il est trop tard pour que qui que ce soit vous interrompe en essayant de retirer la créature que vous sacrifiez.

* Pour la dernière capacité du Temple d'Aclazotz, utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.

Jouissance des richesses

{4} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle 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 ».

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

* Si vous ne contrôlez pas dix trésors au début de votre entretien, la deuxième capacité de la Jouissance des richesses ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pendant votre tour avant le début de votre entretien.

* Si vous ne contrôlez pas dix trésors au moment où la deuxième capacité de la Jouissance des richesses se résout, vous ne gagnez pas la partie.

* Si la créature d'un adversaire meurt en même temps que la Jouissance des richesses est détruite, vous gagnerez un trésor.

* Si la deuxième capacité de la Jouissance des richesses vous fait gagner la partie, retenez-vous de lancer vos jetons Trésor dans les airs car vous pourriez distraire ou blesser d'autres joueurs.

Kopala, gardien des vagues

{1} {U} {U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/2

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent un ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.
Les capacités que vos adversaires activent qui ciblent un ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à activer.

* Pour déterminer le coût total du sort d'un adversaire qui cible un ondin que vous contrôlez, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que ce joueur paie, 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.

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

* Les capacités de Kopala n'affectent pas les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») qui ciblent un ondin que vous contrôlez.

* Les sorts et les capacités qui ciblent plus d'un ondin que vous contrôlez coûtent seulement {2} de plus à lancer ou à activer.

Lancière impériale

{W}

Créature : humain et chevalier

1/1

La Lancière impériale a la double initiative tant que vous contrôlez un dinosaure.

* Si vous ne contrôlez plus de dinosaure après l'étape d'attribution des blessures de combat d'initiative, la Lancière impériale n'aura pas la double initiative et elle n'infligera pas de blessures de combat normales.

Longue-vue ensorceleuse

{2}

Artefact

Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

* Vous pouvez choisir le nom de carte de votre choix, même si cette carte n'a pas normalement de capacité activée. Vous n'êtes pas limité aux noms des cartes que vous avez vues dans la main de l'adversaire.

* Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.

* Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mots-clés (comme équipement et pilotage) 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 la Longue-vue ensorceleuse.

* 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.

* La Longue-vue ensorceleuse affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, les cartes dans le cimetière et les cartes exilées.

Maître-chasseur d'Otepec

{1}{R}

Créature : humain et shaman

1/2

Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
{T} : Le dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* 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.

Maraudeurs d'Angrath

{5} {R} {R}

Créature : humain et pirate

4/4

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

* Si une créature avec le piétinement que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à une créature bloqueuse pendant que vous contrôlez les Maraudeurs d'Angrath, vous devez attribuer ses blessures non modifiées. Par exemple, une créature 3/3 avec le piétinement bloquée par une créature 2/2 ne peut avoir au maximum qu'une blessure attribuée au joueur défenseur. Elle infligera donc 4 blessures à la créature bloqueuse et 2 blessures 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 contrôlez un deuxième exemplaire des Maraudeurs d'Angrath, les blessures infligées par les sources que vous contrôlez sont multipliées par 4. Si vous en contrôlez un troisième, elles sont multipliées par 8, et ainsi de suite.

Marcheur pousse-sauvage

{1} {G}

Créature : élémental

1/3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

* Si une créature quitte le champ de bataille avant qu'un effet lui instruisse d'explorer, elle explore quand même. Les effets qui se déclenchent quand une créature que vous contrôlez explore, tels que celui du Marcheur pousse-sauvage, se déclenchent le cas échéant.

* Si le Marcheur pousse-sauvage quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous gagnez 3 points de vie.

Marque du vampire

{3} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien de vie.

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

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule

{2} {W}

Créature légendaire : vampire et clerc

2/2

À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

* Une fois que vous avez attaqué avec au moins un vampire non-jeton, la capacité de Mavren Fein crée un jeton Vampire même si plusieurs ou tous ces vampires quittent le champ de bataille ou sont retirés du combat.

Mélodie enchanteresse

{X}{U}{U}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un coût converti de mana de X.

* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* L'effet de modification de contrôle de la Mélodie enchanteresse dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes que ce joueur possède quittent la partie également, et tous les effets qui donnent au joueur le contrôle de permanents cessent immédiatement.

Meneur de tempête

{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

2/3

Quand le Meneur de tempête arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle.

* La capacité du Meneur de tempête cible uniquement le joueur. Les créatures avec la défense talismanique que ce joueur contrôle sont engagées au moment où cette capacité se résout.

Meneuse de Kinjalli

{W}

Créature : humain et clerc

0/3

Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {1} 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.

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

* Si la créature ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où le Mépris de Vraska se résout, le sort entier est contrecarré. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Munitions improvisées

{1}{R}

Enchantement

{1}, sacrifiez un artefact ou une créature : Les Munitions improvisées infligent 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

* Vous ne pouvez pas sacrifier le même trésor pour payer à la fois {1} et « sacrifiez un artefact ou une créature. »

Mystique formeliane

{2} {G}

Créature : ondin et shaman

1/3

Quand la Mystique formeliane arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux ondins que vous contrôlez.

Mettez un marqueur +1/+1 sur chacun d'eux.

* Vous ne pouvez pas cibler le même ondin deux fois pour lui faire gagner deux marqueurs +1/+1.

* La Mystique formeliane peut être la cible de sa propre capacité.

Naufragés désespérés

{1} {B}

Créature : humain et pirate

2/3

Les Naufragés désespérés ne peuvent pas attaquer à moins que vous ne contrôliez un artefact.

* Une fois que les Naufragés désespérés ont attaqué, ils restent au combat même si vous ne contrôlez plus d'artefact.

Nouveaux horizons

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand les Nouveaux horizons arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix à votre réserve ».

* Vous pouvez lancer les Nouveaux horizons même si vous ne contrôlez pas de créature.

* Si le terrain que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où les Nouveaux horizons se résolvent, le sort entier est contrecarré. Il n'arrive pas sur le champ de bataille donc sa capacité ne se déclenche pas.

Obscure nourriture

{4} {B}

Éphémère

L'Obscure nourriture inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. Vous gagnez 3 points de vie.

* Si la créature ciblée ou le joueur ciblé est une cible illégale au moment où l'Obscure nourriture se résout, le sort entier est contrecarré. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Oratrice de Kumena

{G}

Créature : ondin et shaman

1/1

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

* L'Oratrice de Kumena ne gagne que +1/+1 grâce à sa capacité, et ce quel que soit le nombre d'ondins ou d'îles que vous contrôlez.

* La plupart des terrains non-base qui produisent du mana bleu ne sont pas des îles. Par exemple, la Forteresse glaciale n'est pas une île. Certains terrains non-base, tels que les Terres arables irriguées de l'extension *Amonkhet*, ont des types de terrain de base imprimés dans la ligne de type et peuvent être des îles.

* 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'Oratrice de Kumena pendant le combat peuvent devenir mortelles si vous ne contrôlez plus d'ondin ou d'île plus tard dans le tour.

Paladin sanguinaire

{1}{B}

Créature : vampire et chevalier

1/1

Flash

Le Paladin sanguinaire arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

* La dernière capacité du Paladin sanguinaire compte toutes les créatures qui ont été mises dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci, y compris les créatures-jetons et les cartes non-créature qui étaient des créatures au moment où elles ont quitté le champ de bataille. Elle ne vérifie pas si elles sont encore dans les cimetières.

* La dernière capacité du Paladin sanguinaire ne compte pas les créatures qui ont été mises directement dans une zone autre que le cimetière, par exemple à cause d'un effet de remplacement (comme une créature qui a été exilée à la place ou un commandant qui a été déplacé dans la zone de commandement dans la variante Commander).

Piétinement sauvage

{2}{G}

Rituel

Le Piétinement sauvage coûte {2} de moins à lancer s'il cible un dinosaure que vous contrôlez.

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 le Piétinement sauvage 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 le Piétinement sauvage se résout, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.

* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Piétinement sauvage 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.

Pillage cruel

{2}{B}

Rituel

L'adversaire ciblé se défait de deux cartes.

Saccage — Si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, 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 vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, vous gagnez un trésor même si l'adversaire ciblé se défait d'une ou de zéro carte.

Pillarde de ruine

{2} {B}

Créature : orque et pirate

3/2

Saccage — Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que le coût converti de mana de la 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.

Pourparlers à l'ossuaire

{5} {B} {B}

Rituel

Exilez jusqu'à cinq cartes de créature ciblées depuis des cimetières. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes du tas de votre choix, et mettez le reste dans les cimetières de leurs propriétaires.

* Les cartes de créature peuvent venir de cimetières différents.

* Vous (pas votre adversaire) choisissez quel tas mettre sur le champ de bataille et lequel renvoyer dans les cimetières.

* Un tas peut ne contenir aucune carte. Dans ce cas, vous choisirez de mettre toutes les cartes exilées sur le champ de bataille ou dans les cimetières.

* Dans les parties multijoueurs, vous choisissez un adversaire pour séparer les cartes quand la capacité se résout. Ceci ne cible pas l'adversaire. Comme les cartes sont révélées, tous les joueurs peuvent voir les cartes et donner leur opinion.

* 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 des Pourparlers à l'ossuaire sont exilées.

Preneuse d'otage

{2} {U} {B}

Créature : humain et pirate

2/3

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée ou un autre artefact ciblé jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour lancer ce sort.

* La Preneuse d'otage a été modifiée pour l'empêcher de se cibler elle-même. Le texte de règle Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.

* Si la Preneuse d'otage 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. Vous ne pouvez pas le lancer.

* Une fois que vous avez commencé à lancer la carte exilée, elle est considérée comme un nouvel objet. Vous contrôlerez ce sort et le permanent qu'il devient même si la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille.

* Si elle est toujours en exil, la carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que la Preneuse d'otage 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 Preneuse d'otage quitte la partie pendant que la carte est toujours exilée et qu'un autre joueur possède cette carte, la carte exilée retourne sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. 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.

* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toute carte de sort ou de permanent que vous contrôliez grâce à la capacité de Preneuse d'otage est exilée.

Prêtre du Soleil levant

{W}

Créature : humain et clerc

1/1

Au début de votre entretien, vous pouvez révéler une carte de dinosaure de votre main. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

{3} {W} {W}, sacrifiez le Prêtre du Soleil levant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de dinosaure, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Vous ne choisissez pas de révéler une carte de dinosaure de votre main avant que la capacité déclenchée du Prêtre du Soleil levant ne se résolve. Vous pouvez répondre à la capacité déclenchée en agissant de manière à obtenir une carte de dinosaure dans votre main, par exemple en activant sa deuxième capacité.

* Pendant que la capacité déclenchée du Prêtre du Soleil levant se résout, vous ne pouvez pas révéler plusieurs cartes de dinosaure pour gagner plus de points de vie.

* Vous pouvez révéler la même carte de dinosaure pour plusieurs Prêtres du Soleil levant ou pour le même sur plusieurs tours.

Quêteuse de sanctuaire

{2} {B} {B}

Créature : vampire et chevalier

3/4

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

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

Renaissance verdoyante

{1}{G}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. »

Piochez une carte.

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

Représailles brillantes

{4}{W}

Éphémère

Détruisez la créature attaquante ciblée.

Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Représailles brillantes se résolvent, le sort entier est contrecarré. Vous ne piochez pas de carte. Si, dans le cas contraire, la cible est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite (sans doute parce qu'elle a l'indestructible), vous piochez une carte.

Rites de croissance d'Itlimoc

{2}{G}

Enchantement légendaire

Quand les Rites de croissance d'Itlimoc arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Itlimoc.

/////

Itlimoc, Berceau du Soleil

Terrain légendaire

(Transformation des Rites de croissance d'Itlimoc.)

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve pour chaque créature que vous contrôlez.

* La dernière capacité des Rites de croissance d'Itlimoc ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas au moins quatre créatures au début de votre étape de fin. Si vous ne contrôlez pas au moins quatre créatures au moment où elle se résout, elle n'a aucun effet.

* Si vous contrôlez une créature qui sera retirée du champ de bataille « au début de la prochaine étape de fin », vous pouvez résoudre la capacité des Rites de croissance d'Itlimoc avant que cette créature ne quitte le champ de bataille.

* Si vous acquérez le contrôle d'une créature « jusqu'à la fin du tour » ou si un permanent non-créature que vous contrôlez devient une créature « jusqu'à la fin du tour », ce sera une créature sous votre contrôle pendant la totalité de l'étape de fin.

Ruée de dinosaures

{2}{R}

Éphémère

Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Les dinosaures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les créatures attaquantes que votre équipier contrôle gagnent +2/+0, mais seuls les dinosaures que vous contrôlez acquièrent le piétinement.

Rugissement rallieur

{2}{W}

Ephémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

* Le Rugissement rallieur affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

* Les créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +1/+1 même si le Rugissement rallieur ne les dégage pas.

Ruse de la sirène

{1}{U}

Ephémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si un pirate a été exilé de cette manière, piochez une carte.

* Une fois que la créature exilée est renvoyée, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec celui qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

* La créature renvoyée ne sera pas la cible d'un sort ou d'une capacité qui la ciblait avant. Tout sort qui ne la cible pas, tel que l'Étoile d'extinction, l'affecte toujours.

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

* Vous piochez une carte si la créature était un pirate au moment où elle a été exilée, et ce même si elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille (sans doute parce qu'elle était un jeton) ou si elle est renvoyée sur le champ de bataille mais n'est plus un pirate (sans doute parce qu'elle copie quelque chose d'autre).

Saboteuse audacieuse

{1}{U}

Créature : humain et pirate

2/1

{2}{U} : La Saboteuse audacieuse ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

À chaque fois que la Saboteuse audacieuse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

* Activer la première capacité de la Saboteuse audacieuse après qu'elle est devenue bloquée ne la fera pas devenir non-bloquée.

Saccage coûteux

{1}{B}

Ephémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Saccage coûteux, sacrifiez un artefact ou une créature.

Piochez deux cartes.

* Vous ne pouvez pas sacrifier un trésor pour payer le mana du coût du Saccage coûteux et aussi pour payer son coût supplémentaire.

Saccageurs morne-œil

{3}{U}{B}

Créature : humain et pirate

3/3

Les Saccageurs morne-œil gagnent +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures que subissent les Saccageurs morne-œil pendant le combat peuvent devenir mortelles si des artefacts que vous contrôlez quittent le champ de bataille plus tard dans le tour.

Sacrement sanguin

{X}{W}{W}

Ephémère

Vous gagnez deux fois X points de vie. Mettez le Sacrement sanguin au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

* Le Sacrement sanguin vous fait gagner une quantité de points de vie égale à deux fois le nombre choisi pour X en un seul événement de gain de points de vie. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois.

Salve de canon de Vance

{3}{R}

Enchantement légendaire

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

/////

Bastion Crachefeu

Terrain légendaire

(Transformation de la Salve de canon de Vance.)

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

{2}{R}, {T} : Le Bastion Crachefeu inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

* La carte exilée par la première capacité de la Salve de canon de Vance est exilée face visible.

* Lancer la carte exilée suit les règles normales pour lancer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si vous exilez une carte de créature de cette manière, vous devez attendre votre phase principale pour la lancer.

* Si vous ne lancez pas la carte exilée, elle reste en exil.

* La deuxième capacité de la Salve de canon de Vance se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

* La deuxième capacité de la Salve de canon de Vance compte tous les sorts que vous avez lancés, y compris la Salve de canon de Vance elle-même si vous l'avez lancée pendant ce tour. La capacité ne se déclenche pas à moins que la Salve de canon de Vance soit sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre troisième sort du tour.

Sanctuaire des modeleurs

{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

* La capacité déclenchée du Sanctuaire des modeleurs se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement.

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

Scramasaxe vorace

{2} {G}

Créature : dinosaure

3/2

Rage — À chaque fois que le Scramasaxe vorace 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 Scramasaxe vorace subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que sa capacité de rage ne se résolve.

Sculpteur de tempête

{3} {U}

Créature : ondin et sorcier

3/2

Le Sculpteur de tempête ne peut pas être bloqué.

Quand le Sculpteur de tempête arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* La dernière capacité du Sculpteur de tempête ne cible pas la créature que vous renvoyez en main. Vous en choisissez une au moment où la capacité se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez une créature à renvoyer et celui où vous la renvoyez.

* La dernière capacité du Sculpteur de tempête n'est pas optionnelle. Si le Sculpteur de tempête est la seule créature que vous contrôlez quand la capacité se résout, vous devez le renvoyer dans la main de son propriétaire.

Sirène dompte-tempête

{U}

Créature : sirène et pirate et sorcier

1/1

Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez le sort ciblé ou la capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

* La capacité activée de la Sirène dompte-tempête peut cibler un sort ou une capacité qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est vous ou une créature que vous contrôlez.

Sirène exhorterêve

{2} {U} {U}

Créature : sirène et pirate

3/3

Flash

Vol

La Sirène exhorterêve ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Quand la Sirène exhorterêve arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre pirate, engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés.

* La dernière capacité de la Sirène exhorterêve ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas un autre pirate au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si vous perdez le contrôle de chaque autre pirate avant que cette capacité ne se résolve, elle n'a aucun effet.

Solaile de Kinjalli

{2} {W}

Créature : dinosaure

2/3

Vol

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

* Si une créature qu'un adversaire contrôle arrive sur le champ de bataille en même temps que le Solaile de Kinjalli arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'effet du Solaile de Kinjalli ne s'applique pas à la créature de votre adversaire.

Stratagème

{B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1.

* Vous ne pouvez pas lancer le Stratagème 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 l'une des cibles devient illégale après que vous avez lancé le Stratagème mais avant sa résolution, l'autre est toujours affectée selon le cas approprié.

Tir double

{R}

Éphémère

Ciblez jusqu'à deux créatures. Le Tir double leur inflige 1 blessure à chacune.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour que le Tir double lui inflige 2 blessures.

Tishana, voix du tonnerre

{5} {G} {U}

Créature légendaire : ondin et shaman

/

La force et l'endurance de Tishana, voix du tonnerre sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

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

Quand Tishana arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

* Le nombre de créatures que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la dernière capacité de Tishana se résout. Si Tishana est toujours sur le champ de bataille, sa capacité la comptera.

* Si Tishana arrive sur le champ de bataille et que vous n'avez pas de carte en main, elle sera mise dans votre cimetière car elle aura une endurance de 0 avant la résolution de sa capacité déclenchée.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures que subit Tishana pendant le combat peuvent devenir des blessures mortelles si des cartes quittent votre main plus tard pendant le tour, par exemple si vous les lancez pendant votre deuxième phase principale.

Tisseuse de piège aquatique

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

Quand la Tisseuse de piège aquatique arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité de la Tisseuse de piège aquatique peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Traqueur morne-œil

{B}

Créature : humain et pirate

1/1

{1}{B}, {T} : Exilez deux cartes ciblées depuis le cimetière d'un adversaire. Le Traqueur morne-œil 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 cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

* Vous ne pouvez pas activer la capacité du Traqueur morne-œil sans cibler deux cartes dans le cimetière d'un seul adversaire.

* Si l'une des cartes ciblées est une cible illégale au moment où la capacité du Traqueur morne-œil se résout, la cible légale restante est exilée et le Traqueur morne-œil explore.

* Si chaque carte ciblée devient une cible illégale au moment où la capacité du Traqueur morne-œil se résout, la capacité entière est contrecarrée. Le Traqueur morne-œil n'explore pas.

Trésor de la tentation

{3}{R}

Enchantement

Chaque adversaire doit vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature à chaque combat si possible.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

* Chaque adversaire ne doit vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez qu'avec une créature au total, pas une créature pour vous et une pour chaque planeswalker que vous contrôlez. Les autres créatures sont libres d'attaquer d'autres joueurs ou d'autres planeswalkers, ou même de ne pas attaquer du tout.

* Si une créature ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez pour n'importe quelle raison (si elle est engagée au moment de l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur ou si elle est affectée par le « mal d'invocation » par exemple), cette créature n'a pas à attaquer. Si aucune créature qu'un joueur contrôle ne peut vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez, le prérequis du Trésor de la tentation n'a aucun effet pendant ce combat. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, chacun de vos deux adversaires doit attaquer votre équipe ou un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature si possible. Attaquer un planeswalker que votre

équipier contrôle ne satisfait pas au prérequis du Trésor de la tentation. Les blessures de combat des créatures qui attaquent votre équipe peuvent être attribuées à votre équipier.

Vigile de jade

{3}{G}

Créature : ondin et shaman

2/2

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

Quand le Vigile de jade arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un ondin ciblé que vous contrôlez.

* Le Vigile de jade peut être la cible de sa propre capacité.

Vona, bouchère de Magan

{3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

4/4

Vigilance, lien de vie

{T}, payez 7 points de vie : Détruisez un permanent non-terrain ciblé. N'activez cette capacité que pendant votre tour.

* La dernière capacité de Vona peut être activée pendant n'importe quelle phase ou étape de votre tour, y compris la phase de combat. Il est possible d'attaquer avec Vona puis d'activer sa capacité avant que les bloqueurs ne soient déclarés. Cela ne retire pas Vona du combat.

Voyage périlleux

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Si son coût converti de mana était inférieur ou égal à 2, regard 2.

* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Voyage périlleux se résout, le sort entier est contrecarré. Vous n'appliquerez pas le regard.

* Utilisez le coût converti de mana du permanent au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si vous appliquez le regard.

* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Vraska, chercheuse de reliques

{4}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

6

+2 : Créez un jeton de créature 2/2 noire Pirate avec la menace.

-3 : Détruisez l'artefact ciblé, la créature ciblée ou l'enchantement ciblé. Créez un jeton d'artefact incolore Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve ».

-10 : Le total de points de vie du joueur ciblé devient 1.

* Si l'artefact ciblé, la créature ciblée ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Vraska se résout, la capacité entière est contrecarrée. Vous ne gagnez pas de trésor. Si, dans le cas

contraire, la cible est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous gagnez un trésor.

* Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 1, il suffit simplement que ce joueur perde (ou plus rarement, qu'il gagne) la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si le total de points de vie du joueur ciblé est 4 quand cette capacité se résout, il perdra 3 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec la perte de points de vie interagissent aussi avec cet effet.

Zèle du vampire

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

* Si la créature est un vampire, elle gagne +2/+2 et acquiert l'initiative. Si la créature devient un vampire plus tard pendant le tour, elle n'acquiert pas l'initiative.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Kaladesh, La révolte éthérique, Amonkhet, L'Âge de la Destruction, Ténèbres sur Innistrad, Les Khans de Tarkir et Deck de planeswalker sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2017 Wizards.