

Notes de publication *Aetherdrift*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 23 octobre 2024

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. Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent 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 les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Aetherdrift* portant le code d'extension DFT sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians*, *L'invasion des machines*, *L'invasion des machines : le jour d'après*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Fondations de Magic: The Gathering* et *Aetherdrift*.

Les nouvelles cartes Commander *Aetherdrift* portant le symbole d'extension DRC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension DRC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner ce qui fera partie de ces invités ! Il y a dix Invités spéciaux dans *Aetherdrift*. Ils portent le code d'extension SPG et sont légaux pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/fr/formats) pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/fr/commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle mécanique : vitesse**Nouvelle capacité mot-clé : allumez les moteurs !****Nouvelle capacité mot-clé : vitesse maximale**

Vous ne pouvez pas remporter une course sans aller vite, et cette extension s'accompagne d'une nouvelle mécanique dédiée à la vitesse. Tout commence avec les cartes qui possèdent la capacité mot-clé « allumez les moteurs ! ». La première fois dans une partie que vous contrôlez un permanent avec allumez les moteurs !, votre vitesse devient 1. Ceci se produit en tant qu'action basée sur l'état, ce qui veut dire que les joueurs ne peuvent pas répondre après l'arrivée du permanent, et avant que votre vitesse ne devienne 1.

Une fois que vous avez une vitesse de 1 ou plus, une nouvelle capacité déclenchée peut survenir pour vous au cours de la partie. Cette capacité est la suivante : « À chaque fois qu'au moins un adversaire perd des points de vie pendant votre tour, si votre vitesse est inférieure à 4, votre vitesse augmente de 1. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. »

Une fois que votre vitesse atteint 4, vous possédez la « vitesse maximale » et ne pouvez plus l'augmenter. De nombreuses cartes, surtout celles dotées de la capacité allumez les moteurs !, possèdent aussi d'autres capacités qui n'agissent que si vous avez atteint la vitesse maximale. D'ordinaire, elles sont écrites sous la forme « Vitesse maximale— [capacité] », ce qui signifie que la carte n'a [capacité] que si vous êtes à la vitesse maximale. Il existe également d'autres types de capacités qui se réfèrent à la vitesse maximale ou à la vitesse actuelle.

Far Fortune, boss de la Fin

{2} {B} {R}

Créature légendaire : humain et mercenaire

4/5

Allumez les moteurs ! *(Si vous n'avez pas de vitesse, elle commence à 1. Elle augmente une fois à chacun de vos tours quand un adversaire perd des points de vie. La vitesse maximale est 4.)*

À chaque fois que vous attaquez, Far Fortune inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Vitesse maximale — Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 1 à la place.

- Allumez les moteurs ! n'est pas une capacité déclenchée. Augmenter votre vitesse à 1 est quelque chose qui se produit en tant qu'action basée sur l'état dès que vous contrôlez un permanent avec cette capacité. Notamment, ceci inclut acquérir le contrôle d'un permanent avec cette capacité qu'un autre joueur contrôle.
- Votre vitesse ne change pas à moins qu'un sort ou une capacité ne l'indique, comme la capacité déclenchée inhérente qui vérifie si des adversaires ont perdu des points de vie pendant votre tour. Par ailleurs, la perte du contrôle de permanents avec allumez les moteurs ! n'affecte pas votre vitesse.
- Chaque joueur tient un suivi de sa vitesse (ou de son absence de vitesse) séparément. Augmenter votre vitesse n'a aucun effet sur la vitesse des autres joueurs.
- Si un effet a besoin de savoir quelle est la vitesse d'un joueur et que ce joueur n'a pas de vitesse, sa vitesse est considérée comme étant 0.
- Un joueur « a la vitesse maximale » si sa vitesse est 4.

- « Vitesse maximale — [capacité] » signifie « Tant que vous avez la vitesse maximale, cet objet a [capacité]. » Si la capacité accordée fonctionne dans une zone autre que le champ de bataille, c'est aussi le cas pour la capacité de vitesse maximale.

Nouvelle capacité mot-clé : épuisement

L'épuisement est une nouvelle capacité mot-clé qui représente un type spécial de capacité activée. « Épuisement — [Coût] : [Effet] » signifie « [Coût] : [Effet]. N'activez cette capacité qu'une seule fois. »

Gobeline des Graisseux
 {R}
 Créature : gobelin et artificier
 2/1
 Épuisement — {2} {R} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- Les capacités d'épuisement peuvent être activées à tout moment où vous pourriez normalement activer une capacité.
- Si une capacité d'épuisement d'un permanent est activée, puis que ce permanent quitte le champ de bataille et revient sur le champ de bataille, il devient un nouvel objet et sa capacité d'épuisement peut donc à nouveau être activée.
- Si une capacité se déclenche à chaque fois que vous activez une capacité d'épuisement, cette capacité se résout avant que la capacité d'épuisement ne se résolve.

Retour de capacité mot-clé : recyclage

Cette extension fait revenir une mécanique populaire qui a déjà fait plusieurs apparitions dans le passé. Le recyclage revient, ce qui vous donne la possibilité d'échanger tout le potentiel d'un sort contre la pioche d'une carte... avec parfois un petit bonus.

Agonasaure Rex
 {3} {G} {G}
 Créature : dinosaure
 8/8
 Piétinement
 Recyclage {2} {G} ({2} {G}, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)
 Quand vous recyclez cette carte, mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une cible, créature ou véhicule. Elle acquiert le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, et certaines cartes ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous recyclez une carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez pour la capacité de recyclage.

- Les capacités déclenchées par le recyclage d'une carte et la capacité de recyclage en tant que telle ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts (comme l'effet de la Révocation) ne les affectent pas.
- Vous pouvez recycler une carte même si elle a une capacité déclenchée par un recyclage qui n'aura pas de cible légale. C'est dû au fait que la capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Cela signifie également que si l'une des capacités est contrecarrée (par exemple avec le Refus), l'autre capacité se résout quand même.

Retour de capacité mot-clé : seller

Dans cette course, tout le monde n'utilise pas un mode de transport mécanique. Certains enfourchent de vraies montures, aussi véloce que robustes. Apparus pour la première fois dans *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*, le type de créature Monture et la capacité mot-clé seller font leur retour. Engagez des créatures que vous contrôlez, sellez vos montures et déchaînez ces capacités !

Planeur de Clairchamp

Créature : opossum et monture

Vigilance

À chaque fois que cette créature attaque tant qu'elle est sellée, elle gagne +1/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Seller 3 (*Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Cette monture devient sellée jusqu'à la fin du tour. Ne sellez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- « Seller N » signifie « Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures dégagées que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à N : Ce permanent devient sellé jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- « Sellée » n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Elle n'arrête pas d'être sellée avant que le tour se termine ou qu'elle quitte le champ de bataille.
- Les créatures avec seller peuvent attaquer ou bloquer normalement même si elles ne sont pas sellées.
- Si un permanent devient une copie d'une monture sellée, la copie n'est pas sellée.
- Vous pouvez activer la capacité de seller d'un permanent même si ce permanent est déjà sellé.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature « attaque tant qu'elle est sellée » se déclenche uniquement si cette créature était sellée quand elle a été déclarée comme attaquante.

Retour de mécanique : énergie

Parfois, le mana ne suffit pas pour satisfaire vos besoins. Le deck Commander *Énergie vivante* vous donne des marqueurs « énergie » que vous pouvez utiliser pour renforcer vos cartes.

Saheeli, créatrice radieuse

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

4/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'artificier ou d'artefact, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Quand vous le faites, créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé que vous contrôlez, excepté que c'est une créature-artefact 5/5 en plus de ses autres types et qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- {E} est le symbole de l'énergie. Il représente un marqueur « énergie ».
- Les marqueurs « énergie » sont une sorte de marqueur qu'un joueur peut avoir. Ils ne sont pas associés à des permanents spécifiques.
- Notez bien le nombre de marqueurs « énergie » que chaque joueur possède. Parmi les méthodes potentielles pour le faire, vous pouvez les marquer sur une feuille de papier ou utiliser des dés, mais la méthode de votre choix fonctionne, à condition qu'elle soit claire et que tous les joueurs soient d'accord.
- Si un effet dit que vous gagnez au moins un {E}, vous gagnez autant de marqueurs « énergie ». Pour payer au moins un {E}, vous perdez autant de marqueurs « énergie ». Vous ne pouvez pas payer plus de marqueurs « énergie » que vous n'en avez. Tous les effets qui interagissent avec les marqueurs qu'un joueur gagne, a ou perd peuvent interagir avec les marqueurs « énergie ».
- Les marqueurs « énergie » ne sont pas du mana. Ils ne disparaissent pas à la fin des étapes, des phases et des tours, et les effets qui ajoutent du mana « de n'importe quel type » ne vous fournissent pas de marqueurs « énergie ».
- Certains sorts et capacités indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E}. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois cette quantité pour multiplier l'effet. Vous choisissez ou non de payer cette quantité de {E} au moment où la capacité se résout.
- Certains sorts et capacités indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E}, puis décrivent un effet qui a lieu « si vous faites ainsi ». Dans ce cas, aucun joueur ne peut agir pour essayer d'empêcher l'effet de la capacité après que vous avez fait votre choix. Si le paiement est à la place suivi par la phrase « quand vous faites ainsi » puis d'un effet, alors après que vous avez choisi de payer {E}, une nouvelle capacité déclenchée appelée capacité déclenchée réflexive est mise sur la pile, et vous choisissez les cibles pour la capacité déclenchée réflexive (si l'effet demande des cibles). Les joueurs peuvent répondre normalement à cette nouvelle capacité déclenchée. Une fois que cette capacité déclenchée réflexive se résout, l'effet se produit enfin.
- Certains sorts et capacités qui vous donnent {E} ou indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E} nécessitent au moins une cible. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Aucun de ses effets n'a lieu, vous n'obtenez pas de {E} et vous n'avez pas l'occasion de payer une certaine quantité de {E} pour ses effets même si vous le voulez.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *AETHERDRIFT* :

Aatchik, radian d'émeraude
{3}{B}{B}{G}
Créature légendaire : insecte et druide
3/3

Quand Aatchik arrive, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte pour chaque carte d'artefact et/ou de créature dans votre cimetière.

À chaque fois qu'un autre insecte que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Aatchik. Chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Si une carte dans votre cimetière est une carte de créature-artefact, ne la comptez qu'une seule fois au moment de déterminer combien de jetons Insecte créer pour la première capacité d'Aatchik.
- Si Aatchik subit des blessures mortelles en même temps qu'un autre insecte que vous contrôlez, la dernière capacité d'Aatchik se déclenche quand même et fait perdre 1 point de vie à chaque adversaire, mais Aatchik ne reçoit pas de marqueur +1/+1 à temps pour le sauver.

Assistance routière
{2}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature ou véhicule
Quand cette aura arrive, créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Ce jeton selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. »
Le permanent enchanté gagne +1/+1 et a le lien de vie.

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force du jeton.

Automate de stand
{2}
Créature-artefact : construction
0/4
Défenseur
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.
{2}, {T} : Quand vous activez une capacité d'épuisement qui n'est pas une capacité de mana pour la prochaine fois ce tour-ci, copiez-la. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- L'Automate de stand a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Spécifiquement, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas si vous activez une capacité d'épuisement qui est aussi une capacité de mana.
-

Baie de reconversion

{2} {U}

Artefact

{2}, {T}, sacrifiez un autre artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de l'artefact sacrifié, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- S'il y a un {X} dans le coût de mana de l'artefact sacrifié, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Bandelettes de damnelin

{2} {B} {B}

Artefact

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

{T} : Une carte de créature ciblée de votre cimetière acquiert l'embaumement jusqu'à la fin du tour. Le coût d'embaumement est égal à son coût de mana. *(Exilez cette carte et payez son coût d'embaumement : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie blanc en plus de ses autres types et qu'il n'a pas de coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
 - Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est blanc à la place de ses autres couleurs. Il n'a aucun coût de mana et sa valeur de mana est donc 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
 - Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il arrive. De même, les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
 - Une fois que vous avez activé une capacité d'embaumement, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte.
-

Barrage latéral

{1} {U} {R}

Éphémère

Le Barrage latéral inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si la créature ou le planeswalker n'est pas une cible légale au moment où ce sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Vous ne pourrez pas piocher une carte et vous défausser d'une carte.
-

Boummobile

{2}{R}{R}

Artefact : véhicule

5/5

Quand ce véhicule arrive, ajoutez quatre manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.

Épuisement — {X}{2}{R} : Ce véhicule inflige X blessures à n'importe quelle cible. Mettez un marqueur +1/+1 sur ce véhicule. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

Pilotage 2

- Vous pouvez dépenser les quatre manas ajoutés par la première capacité pour la même capacité ou pour plusieurs capacités.
-

Brétailleuse intrépide

{1}{U}{R}

Créature : poisson et pirate

3/3

Célérité

Les véhicules que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois que vous attaquez, si un pirate et un véhicule ont attaqué pendant ce combat, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

- Si vous attaquez avec une seule créature qui est à la fois un pirate et un véhicule, la dernière capacité se déclenche.
-

Caradora, cœur d'Alacria

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

4/2

Quand Caradora arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de monture ou de véhicule, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature ou un véhicule que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur lui à la place.

- Si une créature ou un véhicule que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur lui, il arrive avec ce nombre plus un à la place.
 - Si vous contrôlez d'une manière quelconque plusieurs exemplaires de Caradora, ils augmentent chacun le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur une créature ou un véhicule que vous contrôlez de un.
 - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
-

Carcasse mécanique brûlecharbon

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

Créature-artefact : construction

5/4

Menace, contact mortel

Quand cette créature arrive, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis un cimetière, avec un marqueur « fatalité » sur elle. Cette créature acquiert la menace, le contact mortel et la célérité. Au début de votre prochaine étape de fin, exilez cette créature.

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Chandra, chasseuse d'étincelle

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

4

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à un véhicule ciblé que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, il devient une créature-artefact et acquiert la célérité.

+2: Vous pouvez sacrifier un artefact ou vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

0: Créez un jeton d'artefact 3/2 incolore Véhicule avec pilotage 1.

-7: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez arrive, cet emblème inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. »

- Les emblèmes sont incolores. Ceci signifie qu'un permanent avec la protection contre le rouge peut être la cible de la capacité déclenchée d'un emblème.
-

Chariot de détention

{4}{W}{W}

Artefact : véhicule

6/6

Quand ce véhicule arrive, exilez une cible qu'un adversaire contrôle, artefact ou créature, jusqu'à ce que ce véhicule quitte le champ de bataille.

Pilotage 3 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

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

- Si ce véhicule quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la cible ne sera jamais exilée.
-

Compter sur la chance

{R}{R}{R}

Enchantement

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour la carte jouée depuis l'exil avec la capacité de ce permanent. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Crachepointe des Barreurs de la Fin

{3}{R}

Créature : humain et mercenaire

3/4

Portée

Allumez les moteurs ! (*Si vous n'avez pas de vitesse, elle commence à 1. Elle augmente une fois à chacun de vos tours quand un adversaire perd des points de vie. La vitesse maximale est 4.*)

Vitesse maximale — Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes que vous jouez avec la dernière capacité de cette créature.
-

Daretti, ingénieur des Casse-cou

{4} {R}

Créature légendaire : goblin et artificier

*/5

La force de Daretti est égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

À chaque fois que Daretti arrive ou attaque, choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez la carte choisie sur le champ de bataille.

- Si un artefact sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
 - Vous choisissez la carte ciblée dans votre cimetière au moment où la deuxième capacité de Daretti est mise sur la pile, mais vous ne choisissez pas de sacrifier ou non un artefact ou lequel sacrifier avant la résolution de la capacité.
-

Défonceuse de Gastal

{2} {R}

Créature : humain et berserker

3/2

Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier une créature ou un véhicule. Quand vous faites ainsi, détruisez un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité d'arrivée. Si vous choisissez de sacrifier une créature ou un véhicule, une deuxième capacité déclenchée, appelée capacité déclenchée réflexive, est mise sur la pile et vous choisissez une cible pour celle-ci. Les joueurs peuvent répondre normalement à cette nouvelle capacité déclenchée.
-

Dériveur des dunes

{X} {W} {B}

Artefact : véhicule

3/3

Quand ce véhicule arrive, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte d'artefact ou de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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.*)

- Si ce véhicule arrive et qu'il n'a pas été lancé, ou qu'il a été lancé sans payer son coût de mana, X est 0.
-

Éclatement sur la route

{2} {U}

Rituel

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un permanent avec une valeur de mana de 1.

Renvoyez une cible qu'un adversaire contrôle, créature ou véhicule, dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

- S'il y a un {X} dans le coût de mana d'un permanent, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Élite archetoile

{G} {G}

Créature : insecte et archer

3/3

Portée

Recyclage {X} {G} {G} (*{X}{G}{G}, défaissez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

Quand vous recyclez cette carte, détruisez jusqu'à une cible avec une valeur de mana de X, artefact ou enchantement.

- S'il y a un {X} dans le coût de mana d'un permanent, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Érudite du boum

{1} {R} {G}

Créature : goblin et conseiller

3/3

Les capacités d'épuisement des autres permanents que vous contrôlez coûtent {2} de moins à activer.

Épuisement — {4} {R} {G} : Les créatures et les véhicules que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- La première capacité de l'Érudite du boum peut faire que le composant de mana du coût pour activer une capacité devienne {0}.
-

Exécration de sang

{B} {B}

Créature : vampire et esprit

2/1

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- La capacité de toucheterre de l'Exécration de sang se déclenche uniquement si elle est déjà dans votre cimetière au moment où un terrain arrive sous votre contrôle.

Far Fortune, boss de la Fin

{2} {B} {R}

Créature légendaire : humain et mercenaire

4/5

Allumez les moteurs ! *(Si vous n'avez pas de vitesse, elle commence à 1. Elle augmente une fois à chacun de vos tours quand un adversaire perd des points de vie. La vitesse maximale est 4.)*

À chaque fois que vous attaquez, Far Fortune inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Vitesse maximale — Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 1 à la place.

- La blessure supplémentaire de la dernière capacité de Far Fortune est infligée par la même source que la source d'origine des blessures. La blessure n'est pas infligée par Far Fortune à moins que Far Fortune ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures que vos sources devraient infliger, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, la dernière capacité de Far Fortune ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou à un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine d'ajouter 1. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite modifiés à 3 et 4, respectivement.

Frimas, concurrent maudit

{U} {B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/2

Parade — Payez 2 points de vie.

Les artefacts que vous contrôlez ont « Parade — Payez 2 points de vie. »

Épuisement — {2} {U} {B}, {T}, exilez X cartes d'artefact depuis votre cimetière : Chaque autre créature non-artefact gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

(N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.)

- Plusieurs occurrences de parade se déclenchent chacune séparément.
- Si un effet fait que Frimas devient un artefact, sa deuxième capacité lui fera gagner une deuxième occurrence de parade.

Fusée fusante
{1}{R}
Artefact : véhicule
3/1
Flash
Quand ce véhicule arrive, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piloteage 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.*)

- La capacité déclenchée de ce véhicule nécessite une cible au moment où vous la mettez sur la pile, ce qui signifie que vous ne pouvez pas piloter ce véhicule à temps pour en faire une cible légale pour sa propre capacité déclenchée.
-

Gobeline des Graisseux
{R}
Créature : gobelin et artificier
2/1
Épuisement —{2}{R} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. (*N'activez chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.*)

- Vous pouvez activer la capacité d'épuisement de cette créature sans vous défausser de cartes si vous voulez simplement mettre un marqueur +1/+1 sur elle.
-

Hazoret, chercheuse de divinité
{1}{R}
Créature légendaire : dieu
5/3
Indestructible, célérité
Allumez les moteurs ! (*Si vous n'avez pas de vitesse, elle commence à 1. Elle augmente une fois à chacun de vos tours quand un adversaire perd des points de vie. La vitesse maximale est 4.*)
{1}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Hazoret ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez la vitesse maximale.

- La capacité activée d'Hazoret doit être utilisée avant la déclaration des bloqueurs pour qu'elle soit effective. L'activer en ciblant une créature qui a déjà été bloquée ne fera pas que cette créature devienne non-bloquée.
 - Une fois que la dernière capacité s'est résolue, la créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci même si sa force augmente ensuite pour être supérieure ou égale à 3.
-

Ketramose, l'Aube nouvelle

{1}{W}{B}

Créature légendaire : dieu

4/4

Menace, lien de vie, indestructible

Ketramose ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'y ait au moins sept cartes en exil.

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis les cimetières et/ou le champ de bataille pendant votre tour, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- La capacité qui empêche Ketramose d'attaquer ou de bloquer compte le nombre total de cartes en exil, peu importe qui les possède ou comment elles ont été exilées.
 - Une fois que Ketramose est déclaré comme attaquant ou bloqueur, il continue d'attaquer ou de bloquer ce combat même si le nombre de cartes en exil tombe au-dessous de sept.
-

L'Étincelle Éthérique

{4}

Planeswalker-artefact légendaire : équipement

4

Tant que L'Étincelle Éthérique est attachée à une créature, L'Étincelle Éthérique ne peut pas être attaquée et a « À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat pendant votre tour, mettez autant de marqueurs « loyauté » sur L'Étincelle Éthérique. »

+1: Attachez L'Étincelle Éthérique à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

-5 : Piochez deux cartes.

-10: Ajoutez dix manas d'une seule couleur de votre choix.

- Si un effet fait que L'Étincelle Éthérique devient attachée à une créature alors qu'elle est attaquée, elle continue à être attaquée.
-

Lourdaud des Beuglards

{2}{R}

Créature : goblin et mercenaire

2/3

Allumez les moteurs !

Les autres gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Cette jeton attaque ce combat-ci si possible.

Vitesse maximale — {T} : Ajoutez {R} pour chaque goblin que vous contrôlez.

- Les capacités de mana n'utilisent pas la pile, ce qui signifie qu'on ne peut pas y répondre. Notamment, cela veut dire qu'un joueur ne peut pas répondre à la dernière capacité de cette créature en détruisant l'un de vos gobelins.

Monument à la résilience

{3}

Artefact

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci —

- Piochez une carte.
- Créez un jeton Trésor.
- Chaque adversaire perd 3 points de vie.

- Si vous vous défaussez d'une carte après que tous les trois ont été choisis lors d'un même tour, cette occurrence de la capacité est retirée de la pile sans effet.
-

Noyau Mendiant, guidelux

{W}{U}

Créature-arteact légendaire : robot

*/3

La force de Noyau Mendiant est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Allumez les moteurs ! *(Si vous n'avez pas de vitesse, elle commence à 1. Elle augmente une fois à chacun de vos tours quand un adversaire perd des points de vie. La vitesse maximale est 4.)*

Vitesse maximale — À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, copiez-le. *(La copie devient un jeton.)*

- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton, donc le jeton n'est pas « créé ». Les effets qui s'intéressent à la création d'un jeton n'interagissent pas avec un jeton qui arrive sur le champ de bataille avec la dernière capacité du Noyau Mendiant.
 - La copie se souvient des décisions qui ont été prises pour le sort d'origine au moment où il a été lancé, y compris les valeurs choisies pour X dans son coût de mana et si des coûts alternatifs ou supplémentaires avaient été choisis. Par exemple, si le sort d'artefact d'origine avait le kick et que son coût de kick avait été payé, la copie est elle aussi kickée.
-

Optimiseur de Guidelux

{1}{U}

Créature-arteact : robot

2/1

{T} : Ajoutez {U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'artefact ou activer une capacité.

- Vous pouvez utiliser du mana de cette créature pour payer le coût de n'importe quelle capacité activée, pas seulement les capacités des artefacts.
-

Oviya, artisane automech
{3} {G}
Créature légendaire : humain et artificier
1/2
Chaque créature qui attaque un de vos adversaires a le piétinement.
{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature ou de véhicule de votre main. Si vous mettez un artefact sur le champ de bataille de cette manière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

- Dans certains rares cas, une carte non-artefact mise sur le champ de bataille de cette manière gagnera deux marqueurs +1/+1 parce qu'un autre effet (comme celui de la Treille de mycosynthèse) en fera un artefact sur le champ de bataille.

Pisteur des tombes chitineux
{5} {B}
Créature : insecte et guerrier
5/4
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'artefact et/ou de créature dans votre cimetière.
Recyclage {2} ({2}, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- Comme la première capacité de cette carte ne peut pas réduire le mana coloré dans son coût, le coût ne peut pas être réduit en-dessous de {B} de cette manière.
- Si une carte dans votre cimetière est une carte de créature-artefact, ne la comptez qu'une seule fois au moment de déterminer la réduction de coût pour la première capacité de cette carte.

Plein gaz
{4} {R} {R}
Rituel
Cette phase principale est suivie de deux phases de combat supplémentaires.
Au début de chaque combat ce tour-ci, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.

- Il n'y a pas de phase principale entre les deux phases de combat supplémentaires. Si vous lancez ceci pendant votre deuxième phase principale, vous passerez directement à l'étape de fin une fois les deux phases de combat supplémentaires terminées.
 - Si vous lancez ce sort d'une manière quelconque alors que ce n'est pas une phase principale, la deuxième capacité prendra toujours effet, mais il n'y aura pas de phases de combat supplémentaires ce tour-ci. Si vous le lancez pendant la phase principale d'un adversaire, il y aura deux phases de combat supplémentaires, mais c'est cet adversaire qui pourra attaquer lors de ces phases de combat, pas vous.
-

Plongeur dynamiteur

{R}

Créature : goblin et pilote

1/1

Cette créature selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2.

Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force de cette créature.
-

Prendre la barre

{4} {U}

Rituel

Échangez le contrôle d'une cible que vous contrôlez, artefact ou créature, contre celui d'une cible qu'un adversaire contrôle, artefact ou créature.

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

- Si l'une des cibles est une cible illégale quand ce sort se résout, l'échange n'a pas lieu.
 - Acquérir le contrôle d'un artefact ou d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
-

Roulier de l'apocalypse

{2} {B} {R}

Artefact : véhicule

6/5

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez de force inférieure ou égale à 2 acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Pilotage 3 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- Après que la première capacité s'est résolue en ciblant une créature, cette créature a le lien de vie et ne peut pas être bloquée pour le reste du tour, même si sa force augmente à 3 ou plus.
 - Une fois qu'une créature a été bloquée, activer la première capacité de ce véhicule en ciblant cette créature ne la fera pas devenir non-bloquée.
-

Routes des récifs

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une monture ou un véhicule.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Ce jeton selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force du jeton.
-

Routes rocheuses

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une monture ou un véhicule.

{T} : Ajoutez {R}.

{1}{R}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Ce jeton selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force du jeton.
-

Routes sauvages

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une monture ou un véhicule.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Ce jeton selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force du jeton.
-

Serpent mécanochercheur

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

5/6

Affinité pour les artefacts (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

{5}{U} : Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Le coût total de lancement de ce sort est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois artefacts, y compris un que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C}, le coût total du Serpent

mécanochercheur est $\{2\}\{U\}\{U\}$. Ensuite, vous pouvez sacrifier l'artefact quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

- Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance ce sort, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier le nombre d'artefacts que son contrôleur contrôle avant que le coût du sort ne soit verrouillé.
- La première capacité de cette carte ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de $\{U\}\{U\}$.
- Une fois que cette créature a été bloquée, activer sa dernière capacité ne la fait pas devenir non-bloquée.

Sloop amélioré

$\{1\}\{U\}\{R\}$

Artefact : véhicule

3/3

Menace

À chaque fois que vous attaquez, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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.*)

- Attaquer avec n'importe quelle créature provoque le déclenchement de la deuxième capacité, même si ce véhicule n'attaque pas.

Trajectoire de collision

$\{1\}\{W\}$

Rituel

Choisissez l'un —

- La Trajectoire de collision inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de permanents que vous contrôlez qui sont des créatures et/ou des véhicules.
 - Détruisez un artefact ciblé.
- Un permanent qui est à la fois une créature et un véhicule n'est compté qu'une seule fois pour le premier mode de ce sort.

Vaisseau amiral de la Lice de la Bravoure

$\{4\}\{W\}\{W\}\{W\}$

Artefact légendaire : véhicule

7/7

Vol, initiative, lien de vie

Pilotage 3

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

Quand vous recyclez cette carte, créez X jetons de créature 1/1 incolore Pilote avec « Ce jeton selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. »

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force du jeton.
-

Vendetta ancestrale

{3} {B}

Rituel

Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à quatre cartes avec ce nom et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

- Vous ciblez un joueur au moment où ce sort est mis sur la pile, mais vous ne nommez pas de carte avant qu'il ne se résolve. Notamment, cela signifie que les joueurs ne peuvent pas répondre au sort en sachant quelle carte vous allez nommer.
 - La capacité n'a aucun effet sur les permanents du nom choisi qui sont sur le champ de bataille.
 - Vous n'êtes pas forcé de choisir le nom d'une carte que vous avez déjà vue pendant cette partie ; vous pouvez essayer de deviner une carte que vous pensez que votre adversaire a dans sa main ou sa bibliothèque, si vous le souhaitez.
 - À la différence d'autres cartes similaires, la Vendetta ancestrale vous autorise à choisir le nom d'un terrain de base. Remarquez que vous ne pouvez chercher que jusqu'à quatre cartes du nom choisi, même si vous en trouvez plus.
 - Vous n'êtes pas forcé d'exiler chaque carte que vous trouvez avec ce nom. Si vous voulez en laisser une dans son cimetière, par exemple, vous pouvez le faire.
-

Viles routes

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une monture ou un véhicule.

{T} : Ajoutez {B}.

{1} {B}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Ce jeton selle les montures et pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. » N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Seller une monture ou piloter un véhicule ne fait pas changer la force du jeton.
-

Violence routière

{R}

Éphémère

La Violence routière inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, X étant 2 plus le nombre de montures et de véhicules que vous contrôlez.

- Si une créature est à la fois une monture et un véhicule d'une manière quelconque, elle n'est comptée qu'une seule fois.
-

Vnwxt, hôte loquace

{1} {U}

Créature légendaire : homoncule

0/4

Allumez les moteurs ! (*Si vous n'avez pas de vitesse, elle commence à 1. Elle augmente une fois à chacun de vos tours quand un adversaire perd des points de vie. La vitesse maximale est 4.*)

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

Vitesse maximale — Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place.

- Si un sort ou une capacité vous fait piocher plusieurs cartes, la dernière capacité de cette créature double la pioche de chaque carte. Par exemple, si vous lancez l'Harmonisation (« Piochez trois cartes »), vous piocherez six cartes.
- Les effets de plusieurs effets semblables sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez la vitesse maximale et que vous contrôlez à la fois Vnwxt et la Réverbération de pensée (un enchantement avec la même capacité), vous piocherez quatre fois le nombre de cartes d'origine.
- Si au moins deux effets de remplacement devaient s'appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit l'ordre dans lequel il les applique.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *AETHERDRIFT* :

Avare aux ossements

{4} {B}

Créature : zombie et sorcier

4/4

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de terrain, ajoutez {B} {B}.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte non-créature non-terrain, piochez une carte.

- Les capacités de cette créature sont des capacités déclenchées, pas des capacités activées. Elles ne vous permettent pas de vous défausser d'une carte à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de vous défausser d'une carte (comme le recyclage).
 - La deuxième capacité de cette créature n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre. Notamment, cela veut dire que vous ne pouvez pas payer un coût de « {2}, défaussez-vous d'une carte » en vous défaussant d'une carte de terrain et en utilisant les {B} {B} produits pour payer {2}.
 - Si vous vous défaussez d'une carte comme coût pour lancer un sort ou activer une capacité, la capacité déclenchée de cette créature se résout avant ce sort ou cette capacité mais après que vous avez choisi ses cibles. Si vous vous défaussez d'une carte pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, la capacité déclenchée se résout après la fin de la résolution de ce sort ou de cette capacité.
-

Bouquetin défricheur

{4}{G}{G}

Créature : chèvre

3/3

À chaque fois que cette créature attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est négative au moment où la capacité de cette créature se résout, X est considéré être 0.

Cavalier de l'aube

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

Créature : élémental et chevalier

4/6

Vigilance

Quand cette créature arrive, détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Quand cette créature meurt, renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous pouvez mettre la capacité d'arrivée de cette créature sur la pile sans choisir de cible. Elle se résoudra sans effet. Cependant, si vous choisissez une cible et que le permanent ciblé est une cible illégale au moment où cette capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne créera de jeton Golem. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur crée un jeton Golem.

Embrasement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

- La créature est la source des blessures, pas l'Embrasement de Chandra. Par exemple, l'Embrasement de Chandra peut faire qu'une créature blanche inflige des blessures à une créature avec la protection contre le rouge.
 - Utilisez la force de la créature ciblée au moment où ce sort se résout pour déterminer quelle quantité de blessures cette créature inflige à chaque autre créature et chaque adversaire.
 - Si la créature devient une cible illégale avant que ce sort n'essaie de se résoudre (par exemple parce qu'un autre joueur la contrôle ou qu'elle a quitté le champ de bataille), ce sort ne se résoudra pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune blessure ne sera infligée.
-

Mox de chrome

{0}

Artefact

Empreinte — Quand cet artefact arrive, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

- Si aucune carte n'est exilée avec cet artefact, il ne peut pas ajouter de mana. C'est vrai aussi si la carte exilée est incolore.
- Cet artefact ne peut jamais ajouter {C}, même si la carte exilée est incolore ou a un symbole de mana incolore dans son coût de mana.
- Si la carte exilée est multicolore, vous choisissez une des couleurs de cette carte à chaque fois que vous engagez cet artefact pour du mana.

Ronronnement de l'inventivité

{X} {U} {U} {U}

Éphémère

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Ronronnement de l'inventivité (un sort avec l'improvisation et un coût de mana de {X} {U} {U} {U}) et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3} {U} {U} {U}. Si vous engagez deux artefacts, vous devrez payer {1} {U} {U} {U}.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER *AETHERDRIFT*

Amplificateur étherique

{3}

Artefact

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

{4}, {T} : Choisissez l'un. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur un permanent ciblé.
 - Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur que vous avez.
- Pour doubler le nombre d'un type de marqueurs sur un permanent, mettez sur lui un nombre de ce type de marqueurs égal au nombre dont il dispose déjà. Les autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence. C'est aussi vrai lorsqu'il s'agit de doubler le nombre de marqueurs sur un joueur.

Automate hangar enjambeur

{3}

Créature-artefact : construction

1/4

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

Si au moins un jeton d'artefact devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol supplémentaire sont créés à la place.

- Le jeton Mécanoptère supplémentaire n'a pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé, attaquant ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et au Mécanoptère. De même, si l'effet qui crée le jeton a un effet supplémentaire qui donne une capacité au jeton, comme « Ce jeton acquiert la célérité », cet effet s'applique aussi au Mécanoptère.
- Vous ne devez pas obligatoirement contrôler le sort ou la capacité qui crée les jetons, mais les jetons doivent être créés sous votre contrôle.
- Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait être créé, cet effet s'applique avant l'effet de cette créature. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après l'effet de cette créature.
- Si un autre effet modifie la nature ou le nombre de jetons que vous créez, vous choisissez dans quel ordre appliquer ces effets. Par exemple, si vous contrôlez cette créature et une Procession consécrationnaire (« Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. »), chaque fois que vous créez des jetons, vous pouvez choisir d'appliquer d'abord l'effet de la Procession consécrationnaire pour doubler ces jetons, puis d'appliquer l'effet de cette créature pour créer un jeton Mécanoptère supplémentaire. Ou vous pouvez choisir d'appliquer d'abord l'effet de cette créature puis celui de la Procession consécrationnaire, pour créer le double de jetons d'origine plus *deux* jetons Mécanoptère supplémentaires.
- Si vous copiez un sort de permanent, cette copie devient un jeton sur le champ de bataille, mais vous ne créez pas un jeton. Vous n'aurez pas de jeton Mécanoptère supplémentaire de cette manière.

Saheeli, créatrice radieuse

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

4/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'artificier ou d'artefact, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Quand vous le faites, créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé que vous contrôlez, excepté que c'est une créature-artefact 5/5 en plus de ses autres types et qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du permanent telles qu'imprimées sur la carte ou, pour un jeton, telles qu'indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités du permanent copié qui se déclenchent quand ce permanent arrive se déclenchent. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.

Solidarité renouvelée

{2} {W}

Enchantement

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Au début de votre étape de fin, pour chaque jeton que vous contrôlez du type choisi qui est arrivé ce tour-ci, créez un jeton qui en est une copie.

- Quand la dernière capacité de cet enchantement se résout, pour chaque jeton concerné que vous contrôlez qui est arrivé ce tour-ci, créez un jeton qui copie les caractéristiques originales de ce premier jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé (à moins que ce premier jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la dernière capacité crée une copie d'un jeton qui copie autre chose, alors le nouveau jeton arrive comme une copie de ce que le jeton d'origine copiait.
- Toutes les capacités du jeton copié qui se déclenchent quand ce permanent arrive se déclenchent. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du jeton copié fonctionnent aussi.