

Notes de publication *Aux portes des Éternités*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 18 juillet 2025

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 *Aux portes des Éternités* portant le code d'extension EOE 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 : *Fondations de Magic: The Gathering*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*, *Le casse du siècle*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Aetherdrift*, *Tarkir : la tempête des dragons*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* et *Aux portes des Éternités*.

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

La sortie *Aux portes des Éternités* inclut aussi les cartes de la série bonus Paysages stellaires avec le code d'extension EOS. Ces cartes réimprimées sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

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 cartes *Invités spéciaux* dans *Aux portes des Éternités*. Elles portent le code d'extension SPG et sont légales 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 pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle mécanique : cartes de station

Nouvelle capacité mot-clé : station

Nouveau type d'artefact : vaisseau spatial

Nouveau type de terrain : planète

Pour explorer le système de Sothéra, nous n'aurons pas besoin de routes, mais il nous faudra un moyen d'atteindre notre destination. Heureusement, une vaste sélection de *vaisseaux spatiaux* attendent de nous transporter où nous le voulons. Peut-être que nous nous rendrons sur une des nombreuses *planètes* au passage. Toutes les cartes de vaisseau spatial et de planète de l'extension *Aux portes des Éternités* appartiennent à la nouvelle catégorie des *cartes de station*. Ces cartes possèdent la capacité mot-clé station, qui vous permet d'engager des créatures pour mettre des marqueurs « charge » sur cette station en manipulant les systèmes du vaisseau spatial ou en développant l'infrastructure de la planète. Comment est-ce que ça fonctionne ? Eh bien, regardons d'abord quelques vaisseaux spatiaux.

Frégate de classe Lumen

{1}{W}

Artefact : vaisseau spatial

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez :*

Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 12+.)

2+ | Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

12+ | Vol, lien de vie

3/5

Serre atmosphérique

{4}{G}

Artefact : vaisseau spatial

Quand ce vaisseau spatial arrive, mettez un marqueur

+1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez :*

Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 8+.)

8+ | Vol, piétinement

5/4

- Vaisseau spatial est un type d'artefact sans signification spéciale. Il ne confère pas de capacité intrinsèque à l'artefact. D'autres cartes peuvent s'intéresser au fait que des artefacts soient des vaisseaux spatiaux.
- Une carte de station est une carte avec la capacité mot-clé station. Le mot-clé station signifie « Engagez une autre créature délogée que vous contrôlez : Mettez sur ce permanent un nombre de marqueurs « charge » égal à la force de la créature engagée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Utilisez la force de la créature engagée au moment où la capacité de station se résout pour déterminer combien de marqueurs « charge » vous mettez sur le permanent avec la station. Si cette créature n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille.

- Si la créature engagée a une force négative, aucun marqueur « charge » n'est mis sur le permanent avec la station ni ne lui est retiré.
- Chaque carte de station possède une ou plusieurs striations dans son encadré de texte. Chaque striation est précédée d'un symbole de station : un cercle entourant un chiffre ainsi qu'un +.
- Chaque symbole de station représente une capacité. Un symbole de station signifie « Tant que ce permanent a au moins N marqueurs « charge » sur lui, il a [capacités] », N étant le chiffre à l'intérieur du symbole et [capacités] toutes les capacités incluses dans la striation de ce symbole.
- Si ce symbole de station se trouve dans la même striation qu'un encadré de force et d'endurance, il signifie à la place « Tant que ce permanent a au moins N marqueurs « charge » sur lui, il a [capacités] et est une créature avec une force et une endurance de base de [F/E] en plus de ses autres types ».
- Si une carte de station a un encadré de force et d'endurance imprimé dans l'une des striations de son encadré de texte, ce n'est pas une créature à moins qu'elle ait le nombre approprié de marqueurs « charge » sur elle. Cette carte n'a pas non plus cette force et cette endurance dans toute autre zone que le champ de bataille.
- Si un effet fait qu'un permanent avec la station devient une créature par un autre moyen qu'en possédant le nombre approprié de marqueurs « charge » sur lui, il n'utilise pas les valeurs de force et d'endurance imprimées dans son encadré de texte. À la place, il utilise la force et l'endurance définies par l'effet qui en a fait une créature.
- Si un autre permanent devient une copie d'un permanent représenté par une carte de station, toutes ses capacités imprimées, y compris celles représentées par des symboles de station, sont copiées. Ses caractéristiques actuelles et le nombre de marqueurs « charge » sur lui ne sont pas copiés. Les capacités (et dans certains cas les types, la force et l'endurance) sont déterminées par le nombre de marqueurs « charge » sur la copie.
- Les capacités d'un permanent avec la station sont basées sur le nombre de marqueurs « charge » qu'il a. Ce qui signifie que si un permanent avec la station gagne des marqueurs « charge » grâce à un autre effet (comme la prolifération) ou perd des marqueurs « charge » d'une manière quelconque, ses capacités changent en conséquence. C'est aussi vrai lorsqu'il s'agit de déterminer si ce permanent est une créature ou non.
- Même si un permanent avec la station a un nombre de marqueurs « charge » égal ou supérieur au chiffre dans son dernier symbole de station, vous pouvez quand même activer sa capacité de station. Ajouter d'autres marqueurs « charge » ne lui confère pas de capacités supplémentaires, mais d'autres effets ou cartes peuvent faire usage de ces marqueurs additionnels.
- Si un permanent avec la station devient une créature, il peut attaquer s'il a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps il a été une créature ; l'important, c'est combien de temps il a été sur le champ de bataille.

Bien, à présent nous comprenons les vaisseaux spatiaux. Les voyages dans l'espace sont palpitants, mais il est préférable d'avoir une destination intéressante en tête. C'est ici que les planètes que j'ai évoquées rentrent en jeu ! Tout ce dont nous avons déjà parlé au sujet des cartes de station est vrai aussi pour les planètes, excepté qu'elles ne deviennent pas des créatures. Mais vous vous y attendiez sûrement. Voici l'une de mes planètes préférées de l'extension (même si elles sont toutes super).

Uthros, noyau divin titanesque
Terrain : planète
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez :
Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa
force sur cette planète. N'utilisez la station que lorsque
vous pourriez lancer un rituel.*)
12+ | {U}, {T} : Ajoutez {U} pour chaque artefact que
vous contrôlez.

- Planète est un sous-type de terrain sans signification spéciale. Il ne confère pas de capacité intrinsèque au terrain.

Nouvelle capacité mot-clé : hyperspace

L'élément de surprise offre souvent un avantage immense, et quoi de mieux que de surprendre vos adversaires en débarquant sans prévenir grâce à l'*hyperspace*. Qui fait un bond dans l'*hyperspace* ? Peut-être s'agit-il d'un soldat vétéran qui se rallie aux troupes, ou d'un assassin émergeant de nulle part. Peut-être s'agit-il d'une baleine. Une carte de permanent avec l'*hyperspace* peut être lancée pour son coût d'*hyperspace* au lieu de son coût de mana. Dans ce cas, ce permanent est exilé au début de la prochaine étape de fin, puis le propriétaire de la carte peut la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.

Chef de l'équipe mémoriale
{3} {R}
Créature : kavru et soldat
4/3
Pendant votre tour, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.
Hyperspace {1} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperspace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

Baleine brèche-toile
{4} {U}
Créature : baleine
3/5
Vol
Quand cette créature arrive, surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.*)
Hyperspace {1} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperspace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si vous choisissez de payer le coût d'*hyperspace* d'un sort à la place de son coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut y répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort

pour son coût d'hyperespace uniquement si vous pourriez autrement lancer ce sort. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.

- Si vous payez le coût d'hyperespace pour lancer un sort, ce permanent est exilé uniquement s'il est encore sur le champ de bataille quand cette capacité déclenchée se résout. S'il va dans une autre zone avant ça, il reste là où il se trouve. S'il va en exil d'une autre manière, son propriétaire ne pourra pas le lancer pendant un autre tour.

Nouveau mot de capacité : vide

Du néant général de l'espace au terrifiant supervide au centre du système de Sothéra, nous ne manquons pas de vide. Le mot de capacité *vide* aide à représenter le pouvoir que certains résidents du système de Sothéra tirent de ce néant. Du point de vue du jeu, il regroupe les capacités qui s'intéressent à si un permanent non-terrain a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou si un sort est « passé en hyperespace » (a été lancé pour son coût d'hyperespace) ce tour-ci.

Trajectoire tragique

{B}

Rituel

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Vide — Cette créature gagne -10/-10 jusqu'à la fin du tour à la place si un permanent non-terrain a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou qu'un sort est passé en hyperespace ce tour-ci.

Gardien céleste de Kavaron

{4} {R}

Créature : kavru et soldat

4/5

Portée

Vide — Au début de votre étape de fin, si un permanent non-terrain a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou qu'un sort est passé en hyperespace ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Si un joueur lance un sort pour son coût d'hyperespace mais que ce sort est contrecarré ou ne parvient pas à se résoudre d'une manière ou d'une autre, ce sort est quand même passé en hyperespace, ce qui veut dire que les conditions requises par les capacités de vide sont satisfaites ce tour-ci.
- Certaines capacités de vide, comme celle du Gardien céleste de Kavaron ci-dessus, sont des capacités déclenchées avec des clauses d'intervention « si ». Si un permanent non-terrain n'a pas quitté le champ de bataille pendant ce tour ou qu'un sort n'est pas passé en hyperespace ce tour-ci au moment où la capacité devrait se déclencher, elle ne se déclenche pas du tout.

Nouveau jeton prédéfini : module de descente

Il faut souvent employer un matériel spécialisé pour atterrir sans heurt sur de nouveaux mondes. Les jetons *Module de descente* représentent la technologie employée pour effectuer ces atterrissages.

Vagabond de la Porte

{G}

Créature-artefact : robot et éclairneur

2/2

Portée

Quand cette créature meurt, chaque joueur crée un jeton Module de descente. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »)*

Fouiner en quête d'éternité

{2} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ou de vaisseau spatial ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5.

Puis créez un jeton Module de descente. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »)*

- Les jetons Module de descente sont une sorte de jeton prédéfini. Chacun est un artefact incolore avec le sous-type d'artefact Module de descente et la capacité « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons Module de descente nécessitent des cibles. 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. Le jeton Module de descente n'est pas créé.

Retour de mot de capacité : toucheterre

Le mot de capacité *toucheterre* correspond à des capacités qui vous récompensent à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive. Dans cette extension, il représente l'exploration tandis que vous touchez terre sur les mondes du système de Sothéra.

Élémental vestigial

{1} {R}

Créature : élémental

0/4

Portée

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, cette créature gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.

- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).

Retour de cycle : terrains « choc »

Cinq des terrains « choc » apparus dans le bloc *Ravnica* sont de retour dans cette extension.

Bassin d'élevage
 Terrain : forêt et île
 (*{T}* : Ajoutez *{G}* ou *{U}*.)
 Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer
 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- À la différence de certains autres terrains doubles, ces terrains ont chacun deux types de terrain de base. Ils ne sont pas « de base », ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base (comme la capacité d'un jeton Module de descente) ne peuvent pas les trouver, mais ils ont les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui de l'Orée de Vaguesaule (de l'extension *Aetherdrift*).
- Si un effet met l'un de ces terrains sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Changement de règles du Commander : commandants Vaisseau spatial et Véhicule

Avec la sortie d'*Aux portes des Éternités*, les règles du Commander reçoivent une mise à jour afin de permettre à quelques nouvelles cartes de devenir commandants. Plus précisément, toute carte de véhicule ou de vaisseau spatial légendaire avec une force et une endurance imprimées peut désormais être votre commandant. Par exemple, les decks Commander *Aux portes des Éternités* incluent les commandants Vaisseau spatial suivants.

Coquefoyer, la Semence de monde
 {1}{B}{R}{G}
 Artefact légendaire : vaisseau spatial
 Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 8+.*)
 2+ | {1}, {oT}, sacrifiez un terrain : Piochez deux cartes.
 Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.
 8+ | Vol, vigilance, célérité
 À chaque fois que vous sacrifiez un terrain, chaque adversaire perd 2 points de vie.

Exhortation, vaisseau amiral
{U} {R} {W}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez :
Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa
force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que
lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une
créature-artefact à 8+.*)
1+ | Au début du combat pendant votre tour, mettez,
selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou deux marqueurs
« charge » sur jusqu'à un autre artefact ciblé.
8+ | Vol
Les autres artefacts que vous contrôlez ont la défense
talismanique et l'indestructible.
5/5

- Suite à une modification des règles avec la sortie d'*Aux portes des Éternités*, toute carte de véhicule légendaire ou de vaisseau spatial légendaire avec une force et une endurance imprimées peut désormais être votre commandant.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE AUX PORTES DES ÉTERNITÉS

À la recherche de survivants
{2} {W}
Rituel
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à trois cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 3. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Actuateur itinérant
{3} {R}
Créature-artefact : robot
3/4
Vide — Quand cette créature arrive, si un permanent non-terrain a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou qu'un sort est passé en hyperspace ce tour-ci, exiliez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Vous lancez la copie pendant que la capacité de l'Actuateur itinérant se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.

- Si une carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux d'Accepter l'oubli, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.

Adagia, bastion battu par les vents

Terrain : planète

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez :*

Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur cette planète. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

12+ | {3}{W}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une cible, artefact ou enchantement, que vous contrôlez, excepté qu'il est légendaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le jeton créé par la dernière capacité d'Adagia copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dé engagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté. Si c'est un équipement, il n'est pas attaché à une créature.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton, avec l'exception listée.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait, avec l'exception listée.
- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
- Si la dernière capacité d'Adagia crée une copie jeton d'un permanent non-légendaire, vous contrôlez deux permanents du même nom, mais un seul d'entre eux (le nouveau jeton créé) sera légendaire. Vous ne mettez aucun d'eux dans le cimetière de son propriétaire.
- Si Adagia crée une copie jeton d'une aura, vous choisissez ce que le jeton enchante au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ceci ne cible pas le joueur ou le permanent qu'il enchante. Par conséquent, un joueur ou un permanent avec la défense talismanique peut être choisi de cette manière. Le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura, et par conséquent, un joueur ou un permanent avec la protection contre l'une des qualités de l'aura ne peut pas être choisi de cette manière. Si le jeton Aura n'a rien de légal à enchante, le jeton n'est jamais créé.

Agent illvoï

{1}{U}

Créature : méduse et gremlin

2/1

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité de l'Agent illvoï compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure l'Agent illvoï lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile. Si l'Agent illvoï était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort. De même, si l'Agent illvoï était le deuxième sort que vous avez lancé ce tour-ci, sa capacité ne se déclenche pas et il ne gagne pas de marqueur +1/+1.
- La capacité de l'Agent illvoï se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Ailes fracassées

{2}{G}

Rituel

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où les Ailes fracassées essaient de se résoudre, elles ne se résolvent pas et aucun de leurs effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.

Alimentateur de circuit monoïste

{4}{B}{B}

Créature-artefact : nautile

4/4

Vol

Quand cette créature arrive, jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 et une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -0/-X, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- Si vous ne pouvez pas choisir à la fois une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle comme cibles au moment où la dernière capacité de l'Alimentateur de circuit monoïste est mise sur la pile, la capacité est retirée de la pile et aucun de ses effets n'a lieu.
 - Si une cible devient illégale avant la résolution de la dernière capacité de l'Alimentateur de circuit monoïste, la cible légale restante gagne quand même +X/+0 ou -X/-0, selon le cas.
 - La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de l'Alimentateur de circuit monoïste se résout.
-

Alpharael, acolyte rêveur

{1}{U}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/3

Quand Alpharael arrive, piochez deux cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Pendant votre tour, Alpharael a le contact mortel.

- Au moment où la première capacité d'Alpharael, acolyte rêveur se résout, vous pouvez vous défausser d'une seule carte d'artefact ou de deux cartes qui peuvent être ou non des artefacts. Si vous voulez vraiment le faire, vous pouvez vous défausser de deux cartes d'artefact.

Arpenter la trame

{4}{U}{U}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, si vous l'avez lancé, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes.

Le premier sort que chaque joueur lance pendant chacun de ses tours peut être lancé sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux d'Accepter l'oubli vous devez les payer pour lancer le sort.

Aumônier de Solétoile

{1}{W}

Créature : humain et clerc

3/2

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins deux créatures engagées, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Engagez une cible, artefact ou créature.

- La première capacité de l'Aumônier de Solétoile vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous contrôlez au moins deux créatures engagées. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas engager quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas au moins deux créatures engagées quand la capacité se résout, elle n'aura aucun effet.
-

Avant-garde frappe-aube

{5}{W}

Créature : humain et chevalier

4/5

Lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins deux créatures engagées, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez autre que cette créature.

- La dernière capacité de l'Avant-garde frappe-aube vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous contrôlez au moins deux créatures engagées. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas engager quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas au moins deux créatures engagées quand la capacité se résout, elle n'aura aucun effet.

Avenir biotechnologique

{1}{G}{G}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton Module de descente. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »)*

Chaque créature que vous contrôlez arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle pour chaque terrain qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- La dernière capacité de l'Avenir biotechnologique tient compte des terrains qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle avant qu'il ne soit sur le champ de bataille. Par exemple, si deux terrains sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci avant que l'Avenir biotechnologique n'arrive, les créatures que vous contrôlez arriveront avec deux marqueurs +1/+1 sur elles ce tour-ci.
- Dans les rares cas où l'Avenir biotechnologique et au moins une créature que vous contrôlez arriveraient en même temps, la dernière capacité de l'Avenir biotechnologique ne fait pas que ces créatures arrivent avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elles.

Baloth hystérique

{G}{G}

Créature : bête

3/2

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Piétinement, célérité

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

Les blessures de combat ne peuvent pas être prévenues.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler le Baloth hystérique. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le Baloth hystérique n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez tant que vous contrôlez le Baloth hystérique.

- La dernière capacité du Baloth hystérique empêche uniquement les blessures de combat d'être prévenues par des effets qui utilisent spécifiquement le mot « prévenez ».
 - La protection prévient les blessures, par conséquent, elle ne peut pas prévenir de blessures de combat tant que le Baloth hystérique est sur le champ de bataille.
-

Bassin-ruche psalmodique

{6}

Artefact

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

Les slivoïdes que vous contrôlez ont la double initiative et la célérité.

Au début de votre entretien, créez deux jetons de créature 1/1 incolore Slivoïde.

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Berger du champ stellaire

{3}{W}{W}

Créature : ange

3/2

Vol

Quand cette créature arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base ou une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Hyperespace {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si une carte dans votre bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Bloc de nutriment

{1}

Artefact : nourriture

Indestructible (*Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.*)

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie.

Quand cet artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton Nourriture. Par exemple, quand vous activez la deuxième capacité de Ragost, gastronome habile (qui

dit « {1}, {T}, sacrifiez une nourriture : Ragost inflige 3 blessures à chaque adversaire »), vous pouvez sacrifier le Bloc de nutriment pour payer son coût.

- Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier le Bloc de nutriment pour activer sa propre dernière capacité ainsi que payer le coût de la deuxième capacité de Ragost, astronaute habile.

Bruntar territorial

{4} {R} {R}

Créature : bête

6/6

Portée

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes lancées avec la permission accordée par la capacité de toucheterre du Bruntar territorial. Par exemple, si la carte exilée est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Cage stellaire d'Apogée

{1} {W} {W}

Artefact

Quand cet artefact arrive, exiliez tous les artefacts et toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 jusqu'à ce que cet artefact quitte le champ de bataille.

{6} {W} {W} : Mettez chaque carte exilée par cet artefact dans le cimetière de son propriétaire, puis créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Robot pour chaque carte mise dans un cimetière de cette manière. Sacrifiez cet artefact.

- Si un artefact ou une créature a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si la Cage stellaire d'Apogée quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, aucun artefact ou créature n'est exilé.
- Les auras attachées à un permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à un permanent exilé (s'ils ne sont pas aussi exilés) deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister.
- Tous les jetons ont une valeur de mana de 0 à moins qu'ils ne copient autre chose ou qu'ils aient été créés avec un coût de mana spécifique.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Cage stellaire d'Apogée quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une

capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Carnage dévastateur

{X}{X}{R}

Rituel

Créez X jetons qui sont des copies d'une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

- Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie lui-même autre chose ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si le permanent est un véhicule, les copies ne sont pas pilotées. Si c'est un équipement, les copies ne sont pas attachées à une créature.
 - Si le permanent copié est un jeton, les jetons qui sont créés copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
 - Si le permanent copié copie autre chose, les jetons arrivent comme ce que ce permanent copiait.
 - Les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand les jetons arrivent. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
-

Chanteur du champ d'étoiles

{3}{U}

Créature : humain et barde

3/4

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Hyperespace {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)

- La première capacité du Chanteur du champ d'étoiles affecte les propres capacités déclenchées d'arrivée d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ». Certaines capacités mots-clés incluent aussi une capacité déclenchée qui se déclenche quand un permanent arrive sur le champ de bataille.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la première capacité du Chanteur du champ d'étoiles. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive », comme la capacité de dévorement de terrain du Père des mondes affamé, ne sont pas non plus affectées.

- La première capacité du Chanteur du champ d'étoiles ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux Chanteurs du champ d'étoiles d'une manière quelconque, un permanent qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Chanteur du champ d'étoiles provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
- Si un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps que le Chanteur du champ d'étoiles (y compris le Chanteur du champ d'étoiles lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.

Chercheur de terre kav

{3} {R}

Créature : kavru et soldat

4/3

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

Quand cette créature arrive, créez un jeton Module de descente. Au début de l'étape de fin de votre prochain tour, sacrifiez ce jeton. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »*)

- La dernière capacité du Chercheur de terre kav crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de l'étape de fin de votre prochain tour. Quand cette capacité se résout, si vous contrôlez encore le jeton Module de descente créé par la dernière capacité du Chercheur de terre kav, vous sacrifiez ce jeton. Sacrifier le jeton Module de descente de cette manière ne vous permet pas de chercher un terrain de base dans votre bibliothèque.
- Si un effet de remplacement (comme celui de la deuxième capacité de l'Exaltée née du soleil) fait que des jetons supplémentaires sont créés pendant la résolution de la dernière capacité du Chercheur de terre kav, vous sacrifiez aussi ces jetons au début de l'étape de fin de votre prochain tour.

Chevalière lux ouvreuse de brèche

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Cette créature arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre créature et/ou artefact que vous contrôlez.

- Dans le rare cas où la Chevalière lux ouvreuse de brèche arriverait en même temps qu'au moins une autre créature et/ou un autre artefact que vous contrôlez, elle ne compte pas ces autres créatures et/ou artefacts. Elle ne compte que les créatures et/ou artefacts qui sont déjà sur le champ de bataille sous votre contrôle.
-

Chien pirateur de code

{2}{U}

Créature : chien

2/1

Quand cette créature arrive, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Hyperespace {2}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- S'il n'y a qu'une carte dans votre bibliothèque au moment où la première capacité du Chien pirateur de code se résout, vous mettez cette carte dans votre main.
-

Chorale du Vide

{3}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, engagée et attaquante, une carte de créature ciblée depuis le cimetière du joueur défenseur.

Vide — Au début de votre étape de fin, sacrifiez cette aura à moins qu'un permanent non-terrain n'ait quitté le champ de bataille ce tour-ci ou qu'un sort ne soit passé en hyperespace ce tour-ci.

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que la créature enchantée ou que l'une des autres créatures attaquantes attaque.
 - Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante.
-

Colosse fongique

{6}{G}

Créature : fungus et bête

5/5

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- La valeur de mana du Colosse fongique ne change pas quel que soit le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.
 - Une fois que vous déterminez le coût de lancement du Colosse fongique, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana (probablement parce que vous avez sacrifié au moins un terrain), le coût de lancement du Colosse fongique reste ce que vous aviez déterminé précédemment.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des terrains que vous contrôlez du champ de bataille à ce moment-là.
 - Pour déterminer le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque terrain que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre terrain que vous avez déjà compté de cette manière.
-

Compagnon bouclier mécan

{1}{U}

Créature-artefact : robot et soldat

3/2

Défenseur

Tant qu'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

- Une fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Compagnon bouclier mécan peut attaquer ce tour-ci comme s'il n'avait pas le défenseur. Peu importe que cet artefact reste un artefact ou reste sous votre contrôle.
-

Confinement holosolide

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette aura quitte le champ de bataille.

Le permanent enchanté a parade {1}.

- Si le Confinement holosolide quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.

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

Consulter les cartes stellaires

{1}{U}

Éphémère

Kick {1}{U} (*Vous pouvez payer {1}{U}*

supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X

étant le nombre de terrains que vous contrôlez. Mettez

l'une de ces cartes dans votre main. Si ce sort a été kické,

mettez deux de ces cartes dans votre main à la place.

Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un

ordre aléatoire.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où Consulter les cartes stellaires se résout.
 - Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».
 - La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
 - Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Coordinateur de décollage

{2}{W}

Créature : humain et soldat

3/3

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au

moins deux créatures engagées, vous gagnez 2 points de

vie.

- La capacité du Coordinateur de décollage vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous contrôlez au moins deux créatures engagées. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas engager quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas au moins deux créatures engagées quand la capacité se résout, elle n'aura aucun effet.
-

Cosmogoyf

{B}{G}

Créature : élémental et lhurgoyf

/1+

La force du Cosmogoyf est égale au nombre de cartes

que vous possédez en exil et son endurance est égale à ce

nombre plus 1.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Cosmogoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Cosmogoyf est en exil, sa capacité le compte lui-même.

Coureur de Kavaron

{R}

Créature-artefact : robot et soldat

2/1

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Robot, engagé et attaquant. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille le jeton attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que le Coureur de Kavaron ou que l'une des autres créatures attaquant.
- Bien que le jeton que vous avez créé soit mis sur le champ de bataille attaquant, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquant. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquant.

Cryobriseur

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -5/-0.

Quand la créature enchantée devient engagée ou subit des blessures, détruisez-la.

- Le Cryobriseur peut cibler et enchanter une créature qui est déjà engagée. Une capacité qui se déclenche quand une créature « devient engagée » ne se déclenche pas tant que la créature n'est pas passée de dégagée à engagée.
 - Quand la créature enchantée devient engagée ou subit des blessures, la dernière capacité du Cryobriseur se déclenche. Cette créature est détruite quand la capacité se résout, même si le Cryobriseur a quitté le champ de bataille ou enchante d'une manière quelconque une autre créature à ce moment.
 - Si la créature enchantée est engagée comme coût pour activer une capacité de mana, la capacité de mana se résout immédiatement, puis la dernière capacité du Cryobriseur va sur la pile.
 - Si la créature enchantée est engagée comme coût pour lancer un sort ou activer une capacité qui n'est pas une capacité de mana, la dernière capacité du Cryobriseur va sur la pile au-dessus de ce sort ou de cette capacité activée. La dernière capacité du Cryobriseur se résout en premier (et détruit cette créature), puis le sort ou la capacité activée se résout.
 - Une créature avec le piétinement bloquée par une créature enchantée par le Cryobriseur doit toujours attribuer un nombre de blessures égal à l'endurance de la créature enchantée (moins les blessures déjà marquées sur la créature enchantée) avant d'infliger des blessures de piétinement à un joueur, un planeswalker ou une bataille.
-

Déchireur de faille

{W}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si le Déchireur de faille 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. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.

Détissage

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort était inférieure à sa valeur de mana, vous piochez une carte.

- La valeur de mana d'un sort n'est pas modifiée par les coûts alternatifs ni par les augmentations ou les réductions de coûts. Par exemple, si vous lancez le Bassin-ruche psalmodique (un artefact avec l'affinité pour les slivoïdes), sa valeur de mana est 6 peu importe le nombre de slivoïdes que vous contrôliez quand vous l'avez lancé.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.

Drone docker

{1}{W}

Créature-artefact : robot

1/1

Cette créature arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Quand cette créature meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La deuxième capacité du Drone docker met tous les marqueurs qui étaient sur le Drone docker sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.

- La deuxième capacité du Drone docker ne vous fait pas déplacer des marqueurs du Drone docker sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que le Drone docker avait sur lui quand il est mort.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé (une carte de l'extension *Ikorla : la terre des béhémots*) quand le Drone docker meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si le Drone docker a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il meurt, cette capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur le Drone docker en même temps pour faire tomber son endurance à 0 ou moins, sa deuxième capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'il avait quand il est mort ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la créature ciblée.

Denrée douteuse

{2} {B}

Artefact : nourriture

Flash

Quand cet artefact arrive, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie.

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Un adversaire ciblé perd 3 points de vie.

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton Nourriture. Par exemple, quand vous activez la deuxième capacité de Ragost, gastronome habile (qui dit « {1}, {T}, sacrifiez une nourriture : Ragost inflige 3 blessures à chaque adversaire »), vous pouvez sacrifier la Denrée douteuse pour payer son coût.
- Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier la Denrée douteuse pour activer l'une de ses propres capacités ainsi que payer le coût de la deuxième capacité de Ragost, gastronome habile.

Dyadrine, amalgame de synthèse

{X} {G} {W}

Créature-artefact légendaire : construction

0/1

Piétinement

Dyadrine arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.

À chaque fois que vous attaquez, choisissez deux créatures que vous contrôlez. Vous pouvez retirer un marqueur +1/+1 de chacune d'elles. Si vous faites ainsi, piochez une carte et créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Robot.

- La deuxième capacité de Dyadrine s'intéresse à la quantité de mana qui a été dépensé pour lancer Dyadrine. Les effets qui augmentent ou qui réduisent le coût de son lancement (y compris la « taxe de commandant » dans une partie de Commander) sont également pris en compte.

- Si une copie de Dyadrine est créée sur la pile, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie. La quantité de mana dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copiée.
- Si un effet vous permet de lancer Dyadrine sans payer son coût de mana, X est 0.
- Si un effet nécessite que vous payiez une certaine quantité de mana pour empêcher que Dyadrine soit contrecarré, comme le fait la Déviation de désastre, ce mana n'a pas été dépensé pour lancer Dyadrine et il n'est pas pris en compte pour la deuxième capacité de Dyadrine.

Éjection d'urgence

{2} {W}

Éphémère

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton Module de descente. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »)*

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où l'Éjection d'urgence essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le contrôleur du permanent ne crée pas de jeton Module de descente.

Élite gardecouvé

{X} {G} {G}

Créature : insecte et chevalier

0/0

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Quand cette créature quitte le champ de bataille, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez. Hyperespace {X} {G} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)*

- La deuxième capacité de l'Élite gardecouvé met tous les marqueurs qui étaient sur l'Élite gardecouvé sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La deuxième capacité de l'Élite gardecouvé ne vous fait pas déplacer des marqueurs de l'Élite gardecouvé sur la créature ciblée. À la place, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Élite gardecouvé avait sur elle quand elle a quitté le champ de bataille.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs appropriés sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolith (une carte de l'extension *Ikorla : la terre des béhémotus*) quand l'Élite gardecouvé quitte le champ de bataille, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolith et sur la créature ciblée.
- Si l'Élite gardecouvé a des marqueurs -1/-1 sur elle quand elle quitte le champ de bataille, cette capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur l'Élite gardecouvé en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins, sa dernière capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'elle avait quand elle est

morte ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la créature ciblée.

Émissaire d'Apogée

{1}{U}{R}

Créature-artefact : robot

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Drone avec le vol et « Ce jeton ne peut bloquer que les créatures avec le vol. »

Hyperespace {U/R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- La première capacité de l'Émissaire d'Apogée se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Enjambeur de bosquet harmonieux

{3}{G}{G}

Créature : bête

/

Parade {2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

La force et l'endurance de l'Enjambeur de bosquet harmonieux sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Enjambeur de bosquet harmonieux fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

Escorte d'émissaire

{1}{U}

Créature-artefact : robot et soldat

0/4

Cette créature gagne +X/+0, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les autres artefacts que vous contrôlez.

- La capacité de l'Escorte d'émissaire s'applique uniquement tant qu'elle est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, sa force est 0.
 - Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Esquif de sauvetage

{5}{W}

Artefact : vaisseau spatial

Quand ce vaisseau spatial arrive, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 10+.*)

10+ | Vol

5/6

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, celui qui contrôlera l'aura choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
-

Eulogiste enjambeur de fusion

{2}{G}

Créature : insecte et soldat

3/3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, piochez une carte.

- Si l'Eulogiste enjambeur de fusion meurt en même temps qu'au moins une créature avec des marqueurs +1/+1 sur elle, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures. Ceci inclut l'Eulogiste enjambeur de fusion lui-même s'il avait un marqueur +1/+1 sur lui quand il est mort.
-

Exaltée née du soleil

{3}{W}{W}

Créature : ange et sorcier

4/5

Vol, lien de vie

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.

Hyperespace {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux est aussi vrai au sujet du jeton ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement de l'Exaltée née du soleil. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants. De même, si un effet crée un jeton et met des marqueurs sur lui, le jeton supplémentaire gagne aussi ces marqueurs.
-

Explorateur laboureur de glace

{2} {G} {G}

Créature : insecte et éclairé

2/4

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

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, meulez une carte.

- L'effet de la première capacité de l'Explorateur laboureur de glace est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez l'Explorateur laboureur de glace ainsi que l'Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours »), vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
 - La deuxième capacité de l'Explorateur laboureur de glace ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer des terrains que pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
 - La deuxième capacité de l'Explorateur laboureur de glace ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
-

Fidèle du Grand exécuter

{2} {B}

Créature : humain et sorcier

3/1

Quand cette créature arrive, détruisez jusqu'à une autre créature ciblée. Si cette créature n'a pas subi de blessures ce tour-ci, son contrôleur pioche deux cartes.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de la Fidèle du Grand exécuter essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le contrôleur de la créature ne pioche pas de cartes.
-

Forge-lumière de Solétoile

{3} {W}

Créature : humain et artificier

3/3

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et piochez une carte.

- La capacité de la Forge-lumière de Solétoile compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure la Forge-lumière de Solétoile elle-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile. Si la Forge-lumière de Solétoile était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
 - La capacité de la Forge-lumière de Solétoile se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Fouiner en quête d'éternité

{2} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ou de vaisseau spatial ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5.

Puis créez un jeton Module de descente. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »)*

- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Frappe rayonnante

{3} {W}

Éphémère

Détruisez une cible, artefact ou créature engagée. Vous gagnez 3 points de vie.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Frappe rayonnante essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Furie de guerre du front

{2} {R}

Créature : kavru et soldat

2/3

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins deux créatures engagées, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité de la Furie de guerre du front vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous contrôlez au moins deux créatures engagées. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas engager quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas au moins deux créatures engagées quand la capacité se résout, elle n'aura aucun effet.
-

Garde de la tapisserie

{3} {G}

Créature-artefact : robot et soldat

3/4

Vigilance

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

Chaque créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure à sa force utilise la station sur les permanents avec son endurance à la place de sa force.

- La deuxième et la troisième capacité du Garde de la tapisserie ne modifient pas la force des créatures. Elles ne changent que le nombre de blessures de combat que la créature attribue ainsi que le nombre de marqueurs qui sont mis sur un permanent avec la station quand la créature est engagée pour payer le coût d'une capacité de station. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d'une créature ».
- Si une capacité de station que vous contrôlez se résout tant que vous contrôlez le Garde de la tapisserie mais que la créature engagée pour payer le coût de cette capacité de station n'est plus sur le champ de bataille, regardez les caractéristiques de cette créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Si son endurance était supérieure à sa force, utilisez son endurance pour déterminer combien de marqueurs sont mis sur le permanent avec la station.
- Si vous activez une capacité de station pendant que vous contrôlez le Garde de la tapisserie mais que vous ne contrôlez plus le Garde de la tapisserie au moment où cette capacité se résout, utilisez la force de la créature engagée pour payer le coût de la capacité de station pour déterminer combien de marqueurs sont mis sur le permanent avec la station.

Gueule de la tempête

{6} {U}

Créature : élémental

6/6

Vol

Parade{2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

Quand cette créature arrive, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -3/-0 jusqu'à votre prochain tour.

- La dernière capacité de la Gueule de la tempête n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elle se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler après la résolution de la capacité mais avant que votre prochain tour commence ne gagnent pas -3/-0.
-

Haliya, cadette ascendante
{2}{G}{W}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3

À chaque fois qu'Haliya arrive ou attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Une créature qui inflige des blessures de combat à un joueur doit avoir au moins un marqueur +1/+1 sur elle au moment où les blessures sont infligées pour que la dernière capacité d'Haliya, cadette ascendante se déclenche.

Haliya, guidée par la lumière
{2}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3

À chaque fois qu'Haliya ou qu'une autre créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie.

Au début de votre étape de fin, piochez une carte si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci.

Hyperespace {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- La deuxième capacité d'Haliya, guidée par la lumière vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour au moment où elle se résout, pas votre total de points de vie comparé à ce qu'il était quand le tour a commencé. Par exemple, si vous avez commencé le tour avec 10 points de vie, gagné 6 points de vie pendant le tour, puis perdu 6 points de vie plus tard pendant ce même tour, la deuxième capacité d'Halyta vous fait piocher une carte au moment de sa résolution.

Harmonisateur puissaforme
{2}{G}{G}
Créature : insecte et druide
4/4

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, doublez la force d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

Hyperespace {2}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. De même, une créature dont l'endurance est doublée gagne +0/+X, X étant son endurance au moment où l'effet commence à s'appliquer.

- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, cette créature gagne $-X/-0$, X étant la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné $-4/-0$ à l'Ourson, une créature $2/2$, afin qu'elle soit une créature $-2/2$, doubler sa force et son endurance lui donne $-2/+2$, et elle devient une créature $-4/4$.

Honneur

{W}

Rituel

Mettez un marqueur $+1/+1$ sur une créature ciblée.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Honneur essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Imago génémorphe

{G}{U}

Créature : insecte et druide

$1/3$

Vol

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, une créature ciblée a une force et une endurance de base de $3/3$ jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins six terrains, cette créature a une force et une endurance de base de $6/6$ jusqu'à la fin du tour à la place.

- L'effet de la capacité de toucheterre de l'Imago génémorphe remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs $+1/+1$.

Impact du vaisseau ensemeur

{1}{G}

Éphémère

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 2, créez un jeton Module de descente. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »*)

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Infiltrateur illvoï

{2} {U}

Créature : méduse et gremlin

1/3

Cette créature ne peut pas être bloquée si vous avez lancé au moins deux sorts ce tour-ci.

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- La première capacité de l’Infiltrateur illvoï compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure l’Infiltrateur illvoï lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu’ils aient été contrecarrés ou qu’ils soient encore sur la pile.
-

Inquisiteur paralux

{W}

Créature : ange et sorcier

2/1

Vigilance

Quand cette créature arrive, chaque adversaire exile une carte de sa main et peut jouer cette carte tant qu’elle reste exilée. Chaque sort lancé de cette manière coûte {1} de plus à lancer. Chaque terrain joué de cette manière engage.

- Jouer la carte exilée suit toutes les restrictions de temps normales.
-

Intervention temporelle

{2} {B}

Rituel

Vide — Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un permanent non-terrain a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou qu’un sort est passé en hyperspace ce tour-ci.

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défause de cette carte.

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
-

La Pierre de Fin

{7}

Artefact légendaire

À chaque fois que vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort, piochez une carte.

Au début de votre étape de fin, votre total de points de vie devient la moitié de votre total de points de vie de départ, arrondi à l’unité supérieure.

- La première capacité de La Pierre de Fin se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Pour que votre total de points de vie devienne une certaine valeur, vous gagnez ou vous perdez la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie de départ est 20 et que votre total de points de vie est 17 quand la dernière capacité de La Pierre de Fin se résout, vous perdez 7 points de vie et votre total de points de vie devient 10. D'autres capacités qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

Lame de l'essaim

{3} {B}

Créature : insecte et assassin

3/1

Quand cette créature arrive, choisissez l'un —

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature.
- Mettez une carte exilée ciblée avec l'hyperespace au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

- Le dernier mode de la capacité de la lame de l'essaim peut cibler n'importe quelle carte dans l'exil qui a la capacité d'hyperespace, pas seulement une carte exilée avec la capacité déclenchée à retardement créée par une capacité d'hyperespace.

Le Bracelet d'Hégémonie

{2}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a « {15}, exilez Le

Bracelet d'Hégémonie : Vous contrôlez un adversaire ciblé pendant son prochain tour. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force de cette créature.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

(Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour lui.)

Équipement {1}

- Le coût de la capacité activée accordée par Le Bracelet d'Hégémonie est verrouillé avant que les coûts ne soient payés. Par exemple, si la force de la créature équipée est de 3 (en incluant le +1/+1 accordé par la capacité de Le Bracelet d'Hégémonie), la capacité accordée coûtera {12} à activer.
- Le joueur que vous contrôlez est toujours le joueur actif pendant ce tour.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous continuez aussi de faire vos propres choix et de prendre vos propres décisions.
- Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.
- Vous ne pouvez pas faire que le joueur affecté concède la victoire. Ce joueur peut choisir de concéder la victoire à tout moment, même pendant que vous le contrôlez.
- Vous ne pouvez ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux : vous ne pouvez rien faire que ce joueur ne pourrait normalement faire. Vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce

joueur qui ne sont pas exigés par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, etc. Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur affecté devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres termes, si le joueur affecté ne devait pas prendre une décision, vous ne pouvez pas non plus prendre cette décision à sa place.

- Vous ne pouvez pas non plus faire de choix ou prendre des décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).
- Vous pouvez uniquement utiliser les ressources du joueur affecté (les cartes, le mana, etc.) pour payer les coûts pour ce joueur. Vous ne pouvez pas utiliser les vôtres. De même, vous pouvez utiliser les ressources du joueur affecté uniquement pour payer les coûts de ce joueur. Vous ne pouvez pas les dépenser pour vos propres coûts.
- Vous ne contrôlez que le joueur. Vous ne contrôlez aucun de ses permanents, sorts ou capacités.
- Si le joueur ciblé passe son prochain tour, vous contrôlerez le tour suivant que joue le joueur affecté.
- En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne.

Lumière de bannissement

{2} {W}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

- Si la Lumière de bannissement 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. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec la défense talismanique qu'un adversaire contrôle, par exemple), mais la capacité d'enchante de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.

Manœuvres envahissantes

{1} {R}

Éphémère

Les Manœuvres envahissantes infligent 3 blessures à une créature ciblée. Elles infligent 5 blessures à la place si vous contrôlez un vaisseau spatial.

- Vérifiez si vous contrôlez un vaisseau spatial au moment où les Manœuvres envahissantes se résolvent pour déterminer combien de blessures elles infligent.
-

Massacre mutin

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

Rituel

Choisissez pair ou impair. Détruisez chaque créature avec une valeur de mana de la qualité choisie. Puis acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. (*Zéro est pair.*)

- Si une créature a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Vous dégagez toutes les créatures, y compris celles que vous contrôlez déjà. Elles acquièrent la célérité même si elles étaient déjà délogées.
-

Mécan autoconstructeur

{3} {U}

Créature-artefact : robot et artificier

3/4

Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un artefact. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et piochez une carte.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Mécan autoconstructeur au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un artefact de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée. Puis si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité réflexive essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et vous ne piochez pas de carte.
-

Mécan cartographe

{4}

Créature-artefact : robot

1/3

Vol

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

{10}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Un joueur ciblé pioche trois cartes et gagne 3 points de vie. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- Une fois que vous déterminez le coût pour activer la dernière capacité du Mécan cartographe, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana (probablement parce que vous avez sacrifié au moins un terrain), le coût d'activation de la capacité reste ce que vous aviez déterminé précédemment.
- Une fois que vous annoncez que vous activez une capacité, aucun joueur ne peut agir tant que la capacité n'a pas été payée. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des terrains que vous contrôlez du champ de bataille à ce moment-là.

- Pour déterminer le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque terrain que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre terrain que vous avez déjà compté de cette manière.
-

Méditation au clair de lune

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature que vous contrôlez

La première fois que vous devriez créer au moins un jeton à chaque tour, vous pouvez à la place créer autant de jetons qui sont des copies du permanent enchanté.

- L'effet de la dernière capacité de la Méditation au clair de lune s'applique avant tout ce qui modifie la manière dont ces jetons arrivent sur le champ de bataille.
 - L'effet de la dernière capacité de la Méditation au clair de lune peut s'appliquer à n'importe quel jeton, pas seulement à des jetons d'artefact ou de créature. Par exemple, vous pourriez remplacer la création d'un jeton Éclat (un jeton d'enchantement prédéfini) par la création d'une copie du permanent enchanté.
 - Si le permanent enchanté est légendaire, les copies seront également légendaires. Si le résultat est que vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom, vous les mettez tous sauf un dans le cimetière de leur propriétaire.
 - Si vous choisissez de ne pas appliquer l'effet de remplacement, vous n'aurez pas le choix de l'appliquer à nouveau avant le prochain tour.
 - Si vous créez au moins un jeton, et qu'ensuite la Méditation au clair de lune arrive sous votre contrôle ce même tour, l'effet de remplacement ne s'appliquera à aucun jeton que vous créerez pendant le reste du tour. Vous devrez attendre le prochain tour.
-

Microtailleur atomique

{U}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0.

À chaque fois que la créature équipée attaque, choisissez jusqu'à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci et a une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.

Équipement {2}

- L'effet de la deuxième capacité du Microtailleur atomique remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
-

Mm'menon, la main droite
{3} {U} {U}
Créature légendaire : méduse et conseiller
3/4
Vol

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact depuis le dessus de votre bibliothèque.
Les artefacts que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort depuis autre part que votre main. »

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, que vous jouez un terrain ou que vous activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
- La troisième capacité de Mm'menon, la main droite ne vous permet pas de jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque, même si ces terrains sont aussi des artefacts.

Modulation mentale
{1} {U}
Éphémère
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pendant votre tour.
Engagez une cible, artefact ou créature.
Piochez une carte.

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Modulation mentale essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Moissonneur de rouille
{R}
Créature-artefact : robot
1/1
Menace
{2}, {T}, exilez une carte d'artefact depuis votre cimetière : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- Si le Moissonneur de rouille quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, aucun marqueur +1/+1 n'est mis sur lui quand la capacité se résout. Utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées.
- Si la cible est illégale au moment où la dernière capacité du Moissonneur de rouille essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueurs +1/+1 sur le Moissonneur de rouille.

Monolithe du requiem

{2} {B}

Artefact

{T} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « À chaque fois que cette créature subit des blessures, vous piochez autant de cartes et vous perdez autant de points de vie. » Le contrôleur de cette créature peut faire que cet artefact lui inflige 1 blessure. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si des blessures mortelles sont infligées à une créature qui s'est vue accorder la capacité listée par la capacité du Monolithe du requiem, la capacité accordée se déclenche quand même.
- Si plusieurs sources infligent des blessures à une créature qui s'est vu accorder la capacité listée par la capacité du Monolithe du requiem (probablement parce que plusieurs créatures ont bloqué cette créature), la capacité accordée ne se déclenche qu'une seule fois. Quand elle se résout, le contrôleur de la créature pioche un nombre de cartes et perd un nombre de points de vie égaux à la somme totale de blessures infligées à cette créature par ces sources.

Museleur virulent

{3}

Créature-artefact : robot et assassin

2/3

À chaque fois qu'une créature-artefact non-jeton que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (*Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état, qui n'utilise pas la pile. Autrement dit, elle a lieu immédiatement et les joueurs ne peuvent pas y répondre, comme quand un joueur perd la partie parce qu'il a 0 point de vie ou moins.

Obscure endurance

{1} {B}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature bloqueuse.

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Opérateur essaimdacier

{1} {U}

Créature-artefact : robot et soldat

1/1

Vol

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

{T} : Ajoutez {U} {U}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités de sources artefact.

- Une « source artefact » est un objet avec le type de carte artefact. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana de la dernière capacité de l'Opérateur essaimdacier pour activer une capacité d'un artefact que vous contrôlez ou d'une carte d'artefact dans votre main ou votre cimetière, par exemple.

Ouroboroïde

{2} {G} {G}

Créature : plante et guivre

1/3

Au début du combat pendant votre tour, mettez

X marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez, X étant la force de cette créature.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de l'Ouroboroïde se résout.
- Si l'Ouroboroïde quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Parchemin du Tout-destin

{3}

Artefact

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

{7}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez X cartes, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Parchemin du Tout-destin se résout.
 - Pour déterminer le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque terrain que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre terrain que vous avez déjà compté de cette manière.
-

Perdu dans l'espace

{3}{U}

Éphémère

Le propriétaire d'une cible, artefact ou créature, la met, selon son choix, au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où Perdu dans l'espace essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.

Père des mondes affamé

{5}{G}{G}{G}

Créature : léviathan

0/0

Parade {3}

Dévorement de terrain 3 (*Au moment où cette créature arrive, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de terrains. Elle arrive avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Quand cette créature arrive, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la force de cette créature. Mettez sur le champ de bataille, engagées, n'importe quel nombre de cartes de terrain parmi elles, puis mélangez.

- Le dévorement de terrain est une variante de la capacité de dévorement. Il vous permet de sacrifier des terrains à la place de créatures, mais sinon il fonctionne de façon identique au dévorement.
- Vous pouvez choisir de ne pas sacrifier de terrains pour la capacité de dévorement de terrain.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Père des mondes affamé se résout.

Pisteur du Tout-destin

{3}{W}

Créature : drix et assassin

2/3

Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à une créature non-Assassin ciblée jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.

Hyperespace {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si le Pisteur du Tout-destin quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.

- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Plongeon orbital

{3} {R}

Rituel

Le Plongeon orbital inflige 6 blessures à une créature ciblée. Si un surplus de blessures a été infligé de cette manière, créez un jeton Module de descente. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »)*

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
-

Pollinisateur génomique

{G}

Créature-artefact : robot et insecte

1/2

{T}, engagez un permanent dégagé que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Vous pouvez engager n'importe quel permanent dégagé que vous contrôlez, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée du Pollinisateur génomique. Cependant, vous devez avoir contrôlé le Pollinisateur génomique de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Prédateur claquefouet

{4} {G} {G}

Créature : plante et bête

5/7

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vos adversaires contrôlent au moins trois créatures.

Portée

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Psioniciste d'Uthros

{2}{U}

Créature : méduse et scientifique

2/4

Le deuxième sort que vous lancez à chaque tour coûte

{2} de moins à lancer.

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité du Psioniciste d'Uthros compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure le Psioniciste d'Uthros lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile. Si le Psioniciste d'Uthros était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.

Puce hémossymbiotique

{G}

Créature : puce

1/1

À chaque fois que cette créature devient engagée, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de la Puce hémossymbiotique se résout.

Ragost, gastronaute habile

{R}{W}

Créature légendaire : homard et citoyen

2/2

Les artefacts que vous contrôlez sont des nourritures en plus de leurs autres types et ont « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »

{1}, {T}, sacrifiez une nourriture : Ragost inflige

3 blessures à chaque adversaire.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, dégagez Ragost.

- Les artefacts gardent les types, sous-types, super-types et capacités qu'ils ont.
- Si Ragost devient d'une manière quelconque un artefact, Ragost sera aussi une nourriture.
- La dernière capacité de Ragost vérifie au moment où l'étape de fin commence si vous avez gagné des points de vie pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas gagner de points de vie pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton Nourriture. Par exemple, quand vous activez la deuxième capacité de Ragost, vous pouvez sacrifier n'importe quelle nourriture que vous contrôlez pour payer son coût.

- Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier la même nourriture pour à la fois payer le coût de sa propre capacité et payer le coût de la deuxième capacité de Ragost.

Récupératrice astelli

{3}{W}{W}

Créature : ange et guerrier

5/4

Vol

Quand cette créature arrive, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent non-créature, non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X ciblée, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer cette créature.

Hyperespace {2}{W}

- La capacité d'arrivée de la Récupératrice astelli ne s'intéresse qu'au mana que vous avez payé pour lancer la Récupératrice astelli, pas à son coût de mana. Si vous avez lancé la Récupératrice astelli pour {3}{W}{W}, X est 5. Si vous l'avez lancée avec l'hyperespace pour {2}{W}, X est 3. Les effets qui augmentent ou qui réduisent le coût de son lancement sont également pris en compte.
- Si une copie de la Récupératrice astelli est créée sur la pile, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, alors X est 0. La quantité de mana dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copiée.
- Si un effet vous permet de lancer la Récupératrice astelli sans payer son coût de mana, X est 0.
- Si un effet nécessite que vous payiez une certaine quantité de mana pour empêcher que la Récupératrice astelli soit contrecarrée, comme le fait la Déviation de désastre, ce mana n'a pas été dépensé pour lancer la Récupératrice astelli et il n'est pas pris en compte.
- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Relations diplomatiques

{2}{G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Les Relations diplomatiques ont reçu une mise à jour de son texte de règle officiel. L'expression « que vous contrôlez » a été omise par inadvertance de sa première cible.

Rencontre rapprochée

{1} {G}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, choisissez une créature que vous contrôlez ou une carte de créature en hyperspace que vous possédez en exil. La Rencontre rapprochée inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature choisie ou de la carte choisie à une créature ciblée.

- Si vous avez choisi une créature sur le champ de bataille, utilisez la force de cette créature quand la Rencontre rapprochée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si cette créature n'est plus sur le champ de bataille quand la Rencontre rapprochée se résout, utilisez la force de cette créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Résolution de l'enjambeur de fusion

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, la créature enchantée se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

La créature enchantée gagne +0/+2 et ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

- Si la créature enchantée a aussi la menace, elle ne peut pas être bloquée du tout.

Rupture de singularité

{3} {U} {B} {B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures, puis n'importe quel nombre de joueurs ciblés meulent chacun la moitié de leur bibliothèque, arrondie à l'unité inférieure.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir des cibles pour la Rupture de singularité. Cependant, si vous le faites et que ces cibles sont toutes illégales au moment où la Rupture de singularité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature n'est détruite, et personne ne meule de cartes.

Salle forte mémoriale

{3} {R}

Artefact

{T}, sacrifiez un autre artefact : Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant un plus la valeur de mana de l'artefact sacrifié. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Si un artefact a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la capacité de la Salle forte mémoriale. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Sami, capitaine de reconnaissance

{4} {R} {W}

Créature légendaire : humain et artificier et gremlin

4/4

Double initiative, vigilance

Les sorts que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

(Ils coûtent {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

- Affinité pour les artefacts signifie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez. »
- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si un sort a plusieurs occurrences de l'affinité, chacune s'applique. Par exemple, si vous contrôlez d'une manière quelconque deux Sami, capitaine de reconnaissance et que vous contrôlez deux artefacts, chaque sort que vous lancez coûte {4} de moins à lancer.

Sami, ingénieur de vaisseau

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et artificier

2/4

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins deux créatures engagées, créez, engagé, un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Robot.

- La capacité de Sami, ingénieur de vaisseau vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous contrôlez au moins deux créatures engagées. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas engager quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas au moins deux créatures engagées quand la capacité se résout, elle n'aura aucun effet.

Sauvagerie destructrice

{1} {R} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- La Sauvagerie destructrice inflige 3 blessures à chaque adversaire.
 - Exilez tous les artefacts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.
- Si un artefact a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Sothéra, le Supervide

{2} {B} {B}

Enchantement légendaire

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire choisit une créature qu'il contrôle et l'exile.

Au début de votre étape de fin, si un joueur ne contrôle aucune créature, sacrifiez Sothéra, puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par lui avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si Sothéra quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez meurt, sa première capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- La dernière capacité de Sothéra vérifie au moment où votre étape de fin commence si un joueur ne contrôle aucune créature. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas retirer de créatures du champ de bataille pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si chaque joueur contrôle une créature quand la capacité se résout, la capacité ne fait rien. (Le ou les joueurs qui ne contrôlent pas de créature quand la capacité se résout ne sont pas obligatoirement les mêmes que ceux qui ne contrôlaient pas de créature quand elle s'est déclenchée.)

Souffrances pour tous

{2} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, la créature enchantée inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle autre cible.

À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, elle inflige autant de blessures à chaque adversaire.

- Si la créature enchantée quitte le champ de bataille avant la résolution de la deuxième capacité de Souffrances pour tous, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.
 - Si des blessures mortelles sont infligées à la créature enchantée, la dernière capacité de Souffrances pour tous se déclenche quand même.
 - Si la créature enchantée subit des blessures de plusieurs sources à la fois (par exemple si elle est bloquée par deux créatures), la dernière capacité de Souffrances pour tous ne se déclenche qu'une seule fois. Quand cette capacité déclenchée se résout, la créature enchantée inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à somme totale de blessures qui lui ont été infligées.
-

Sphinx quantique

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

4/6

Vol

Quand cette créature arrive, piochez une carte.

Tant que vous avez une carte ou moins en main, si vous deviez piocher au moins une carte, vous piochez autant de cartes plus une à la place.

Hyperespace {1}{U}

- Si un effet vous instruit de piocher plus d'une carte, l'effet de remplacement du Sphinx quantique s'applique à cette instruction entière, pas aux pioches de cartes individuelles représentées par l'instruction. Par exemple, si vous contrôlez le Sphinx quantique et que vous lancez Décoder les transmissions alors que vous n'avez pas d'autres cartes dans votre main, l'effet de remplacement du Sphinx quantique s'appliquera, et vous piocherez trois cartes au lieu de deux.
- L'effet de remplacement du Sphinx quantique s'applique à une instruction de piocher plus d'une carte avant que des effets de remplacement ne s'appliquent aux cartes piochées individuellement. Par exemple, si vous contrôlez la Réverbération de pensée (un enchantement avec « Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place. ») et que vous lancez Décoder les transmissions alors que vous avez une carte ou moins en main, vous appliquerez d'abord l'effet de remplacement du Sphinx quantique, et remplacerez l'instruction « piochez deux cartes » par « piochez trois cartes ». Puis l'effet de remplacement de la Réverbération de pensée s'appliquera à chacune de ces trois pioches de carte individuelles, vous faisant piocher un total de six cartes.
- Une fois qu'un effet de remplacement est appliqué à un événement, il ne peut pas être appliqué de nouveau à l'événement nouvellement modifié. Par exemple, une fois que l'effet de remplacement du Sphinx quantique a modifié l'instruction « piochez deux cartes » de Décoder les transmissions, l'effet de remplacement de la Réverbération de pensée peut doubler les pioches de cartes qui en résultent sans que l'effet de remplacement du Sphinx quantique ne s'applique de nouveau.

Surveillant de station

{W}{U}

Créature : lézard et artificier

2/2

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Drone avec le vol et « Ce jeton ne peut bloquer que les créatures avec le vol. »

- La capacité du Surveillant de station compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure le Surveillant de station lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile. Si le Surveillant de station était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
 - La capacité du Surveillant de station se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Susur Secundi, autel du Vide
Terrain : planète
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur cette planète. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)
12+ | {1} {B}, {T}, payez 2 points de vie, sacrifiez une créature : Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher avec la dernière capacité de Susur Secundi.
-

Susurien né du vide
{2} {B}
Créature : vampire et soldat
2/2
À chaque fois que cette créature ou qu'une autre créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Hyperspace {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperspace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si le Susurien né du vide meurt en même temps qu'au moins une créature ou qu'au moins un artefact que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche quand même pour lui-même et pour chacune de ces créatures et chacun de ces artefacts.
 - Si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où la première capacité du Susurien né du vide essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Syr Vondam, archétype de Solétoile
{W} {B}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/2
Vigilance, menace
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt ou est mise en exil, mettez un marqueur +1/+1 sur Syr Vondam et vous gagnez 1 point de vie.
Quand Syr Vondam meurt ou est mis en exil pendant que sa force est supérieure ou égale à 4, détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé.

- La première capacité déclenchée de Syr Vondam, archétype de Solétoile fait référence aux créatures que vous contrôlez mises en exil depuis le champ de bataille. Elle ne se déclenche pas si une carte de créature est mise en exil depuis une autre zone.

- Si Syr Vondam, archétype de Solétoile quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une des autres créatures que vous contrôlez meurt ou est mise en exil, sa première capacité déclenchée se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
-

Technicien de probabilité

{2} {R}

Créature : kavru et artificier

3/3

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre kavru que vous contrôlez arrive, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la jouer si vous contrôlez un kavru.

Hyperespace {1} {R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)*

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la première capacité du Technicien de probabilité. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - Si le Technicien de probabilité quitte le champ de bataille, l'effet qui vous autorise à jouer les cartes exilées si vous contrôlez un kavru continue à s'appliquer, même pendant les tours suivants.
-

Téléchargement cérébral

{4} {U}

Éphémère

Surveillez X, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Puis piochez trois cartes. *(Pour surveiller X, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)*

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où le Téléchargement cérébral se résout.
-

Tezzeret, capitaine cruel

{3}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

4

À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « loyauté » sur Tezzeret.

0: Dégagez une cible, artefact ou créature. Si c'est une créature-artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

-3: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un artefact ciblé que vous contrôlez. Si ce n'est pas une créature, il devient une créature-artefact 0/0 Robot. »

- Si une carte dans votre bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La capacité déclenchée de l'emblème ne retire pas les capacités, types, sous-types ou super-types que l'artefact a.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
- Si la capacité de l'emblème fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.
- Si la capacité de l'emblème fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, sa force et son endurance de base sont définies à 0/0. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance. De même, si la capacité fait qu'un permanent avec la station devient une créature-artefact, mettre sur lui un nombre de marqueurs « charge » supérieur ou égal à la quantité requise pour qu'il devienne une créature-artefact ne remplace pas la force et l'endurance de base définies par la capacité de l'emblème.

Tir concentré

{W}

Éphémère

Le Tir concentré inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant 2 plus le nombre de créatures et/ou de vaisseaux spatiaux que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où le Tir concentré se résout.
 - Un vaisseau spatial que vous contrôlez qui est aussi une créature ne compte qu'une seule fois pour la valeur de X.
-

Titan de la gigatempête

{4}{U}

Créature : élémental

4/4

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

- 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. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Troupier railame

{2}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Quand cette créature arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Hyperespace {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si le Troupier railame meurt en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elle, sa deuxième capacité se déclenche pour chacune de ces créatures. Ceci inclut le Troupier railame lui-même s'il avait un marqueur +1/+1 sur lui quand il est mort.

Troupier des salles fortes

{4}{R}

Créature : kavru et soldat

5/5

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins deux créatures engagées, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

- La capacité du Troupier des salles fortes vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous contrôlez au moins deux créatures engagées. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas engager quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas au moins deux créatures engagées quand la capacité se résout, elle n'aura aucun effet.
-

Vaisseau de combat extincteur

{8}

Artefact : vaisseau spatial

Quand ce vaisseau spatial arrive, détruisez un permanent non-créature ciblé. Puis ce vaisseau spatial inflige 4 blessures à chaque créature.

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 5+.*)

5+ | Vol, piétinement

10/10

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la première capacité du Vaisseau de combat extincteur essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature ne subit de blessures.

Vaisseau laboratoire synthétiseur

{U}

Artefact : vaisseau spatial

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 9+.*)

2+ | Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à un autre artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 2/2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

9+ | Vol, vigilance

4/4

- Si la cible de la deuxième capacité du Vaisseau laboratoire synthétiseur était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent 2/2 jusqu'à la fin du tour. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait sa force et/ou son endurance de base à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la deuxième capacité du Vaisseau laboratoire synthétiseur remplace cet effet. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la cible autrement, y compris les marqueurs +1/+1, s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
- Si la deuxième capacité du Vaisseau laboratoire synthétiseur fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.
- Si la deuxième capacité du Vaisseau laboratoire synthétiseur fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, sa force et son endurance de base seront définies à 2/2. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance. De même, si la capacité fait qu'un permanent avec la station devient une créature-artefact, mettre sur lui un nombre de marqueurs « charge » supérieur ou égal à la quantité requise pour qu'il

devienne une créature-artefact ne remplace pas la force et l'endurance de base définies par la deuxième capacité du Vaisseau laboratoire synthétiseur.

Vestige anticausal

{6}

Créature : eldrazi

7/5

Quand cette créature quitte le champ de bataille, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez depuis votre main.

Hyperespace {4} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si une carte dans votre main a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Vitesse terminale

{4} {R} {R}

Rituel

Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact ou de créature de votre main. Ce permanent acquiert la célérité, « Quand ce permanent quitte le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana à chaque créature » et « Au début de votre étape de fin, sacrifiez ce permanent. »

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
 - Utilisez la valeur de mana du permanent au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures la capacité déclenchée inflige.
-

Voter l'élimination

{3} {B}

Rituel

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Détruisez une créature ciblée.

- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.

- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature est engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand vous payez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pouvez pas l'engager pour la convocation.
- Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paiera {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.

Xu-Ifit, ostéoharmoniste

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/3

{T} : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. C'est un squelette en plus de ses autres types et elle n'a aucune capacité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille avec la capacité de Xu-Ifit a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher. S'il a une capacité qui fait qu'il arrive engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse s'appliquer. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient sa manière d'arriver sur le champ de bataille, comme les capacités qui devraient le faire arriver avec un certain nombre de marqueurs, ou qui s'appliquent « au moment où » il arrive, comme la capacité de dévorement de terrain du Père des mondes affamé.
- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille avec la capacité de Xu-Ifit acquiert une capacité après avoir été renvoyé sur le champ de bataille de cette manière, il conserve cette capacité.

Zélatrice clairelame

{2}{W}

Créature : humain et soldat

2/4

Vigilance

Cette créature gagne +2/+0 tant que vous avez lancé au moins deux sorts ce tour-ci.

- La dernière capacité de la Zélatrice clairelame compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure la Zélatrice clairelame elle-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.

Zénith cosmogrand

{2}{W}

Créature : humain et soldat

2/4

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, choisissez l'un —

- Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La capacité du Zénith cosmogrand compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci, ce qui peut inclure le Zénith cosmogrand lui-même. Peu importe que les autres sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.
- La capacité du Zénith cosmogrand se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre. Notamment, si votre deuxième sort est un sort de créature et que vous choisissez le deuxième mode pour la capacité du Zénith cosmogrand, la créature résultant de ce sort ne recevra pas de marqueur +1/+1.

Zone de chargement

{3} {G}

Enchantement

Si au moins un marqueur devait être mis sur une créature, un vaisseau spatial ou une planète que vous contrôlez, deux fois ce nombre de chacune de ces sortes de marqueur sont mis dessus à la place.

Hyperespace {G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'hyperespace. Exilez cet enchantement au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez le lancer depuis l'exil pendant un autre tour.*)

- Si une créature, un vaisseau spatial ou une planète que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un certain nombre de marqueurs sur elle, elle arrive avec deux fois ce nombre à la place.
- Si vous contrôlez deux Zones de chargement, le nombre de marqueurs mis sur une créature, un vaisseau spatial ou une planète que vous contrôlez est quatre fois le nombre d'origine. Trois Zones de chargement multiplient le nombre original par huit, et ainsi de suite.
- 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.
- La Zone de chargement est uniquement réservée aux chargements et déchargements immédiats. Aucun arrêt n'est autorisé dans la Zone de chargement. (Surtout si elle est passée en hyperespace.)

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA SÉRIE BONUS PAYSAGES STELLAIRES AUX PORTES DES ÉTERNITÉS

Bassin miroir

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2} {C}, {T}, sacrifiez ce terrain : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{4} {C}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

- La troisième capacité du Bassin miroir peut cibler (et copier) n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- La 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 résout ensuite comme un sort normal, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- La copie a 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, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- 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 été payés également pour la copie. Par exemple, si un joueur sacrifie une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.
- Pour la dernière capacité du Bassin miroir, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle 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 créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copie autre chose quand la capacité se résout, le jeton arrive sur le champ de bataille comme une copie de ce que cette créature copie.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Bassin réfléchissant

Terrain

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

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Toute modification de type d'un terrain ou des capacités acquises par un terrain peut affecter les types de mana qu'il peut produire.
- La capacité du Bassin réfléchissant vérifie les effets de toutes les capacités productrices de mana des terrains que vous contrôlez, mais elle ne vérifie pas leurs coûts ou leur légalité. Par exemple, la Tour de l'industrie indique « {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact. » Si vous contrôlez la Tour de l'industrie et le Bassin réfléchissant, vous pouvez engager le Bassin réfléchissant pour n'importe quelle couleur de mana. Peu importe que vous contrôlez un artefact, que vous payiez 1 point de vie ou que la Tour de l'industrie soit dé engagée.

- La capacité du Bassin réfléchissant ne s'intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que vos terrains mettent sur le mana qu'ils produisent, comme celles de l'Esplanade des héros ou du Dépôt d'énergie. Elle produit simplement un mana du type approprié, sans restriction ni condition.
- Plusieurs Bassins réfléchissants ne s'aident pas mutuellement à produire du mana. Si vous contrôlez un Bassin réfléchissant et que tous les autres terrains que vous contrôlez sont dépourvus de capacités de mana ou sont d'autres Bassins réfléchissants, vous pouvez toujours activer la capacité du Bassin réfléchissant. Seulement, elle ne produira pas de mana.

Bois sauvage en éveil

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

Bourbiers sifflants

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

{1}{B}{G} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 2/2 noire et verte Élémental avec le contact mortel. C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire

Si cette carte est dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes aux gemmes sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes aux gemmes ont un marqueur « chance » sur elles, ajoutez un mana de la couleur de votre choix à la place.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

Champ de lotus
Terrain
Défense talismanique
Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

- Si le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille pendant que vous contrôlez moins de deux autres terrains, vous devez sacrifier tous les terrains que vous contrôlez, y compris le Champ de lotus.

Champ pétrifié
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez ce terrain : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Comme les cibles sont choisies avant que les coûts ne soient payés, le Champ pétrifié n'est pas une cible légale pour sa propre dernière capacité car il n'est pas dans le cimetière à ce moment.

Chutes mugissantes
Terrain
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
{2}{G}{U} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique. C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

Cimes aiguilles
Terrain
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
{2}{R}{W} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 2/1 rouge et blanche Élémental avec la double initiative. C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
-

Citadelle engloutie

Terrain : caverne

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

{T} : Ajoutez deux manas de la couleur choisie. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités de sources terrain.

- Les « sources terrain » comprennent tous les objets avec le type de carte terrain. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'un terrain que vous contrôlez ou d'une carte de terrain dans votre main ou votre cimetière par exemple.
 - Vous pouvez dépenser les deux manas ajoutés par la dernière capacité pour la même capacité ou pour deux capacités différentes.
-

Colonnade céleste

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

- Une fois que la Colonnade céleste a attaqué, l'engager pour du mana ne la retire pas du combat.
 - Si la Colonnade céleste ne peut pas attaquer à moins que vous payiez un coût qui inclut un paiement de mana, vous pouvez attaquer avec elle et l'engager pour payer ce coût. Elle attaque toujours dans ce cas.
 - Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
-

Cratère météoritique

Terrain

{T} : Choisissez une couleur d'un permanent que vous contrôlez. Ajoutez un mana de cette couleur.

- Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. La capacité du Cratère météoritique ne peut pas produire de mana incolore.
 - Presque tous les terrains sont incolores.
-

Dépôt d'énergie
Terrain-artefact
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
Modularité 1 (*Ce terrain arrive avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand il meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

- Le Dépôt d'énergie est un terrain, donc il ne peut être joué que comme un terrain. Il ne peut pas être lancé comme un sort.
- Oui, ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui, qui ne fait rien tant que ce n'est pas une créature. Quand il est mis au cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée, quels que soient les types de carte du Dépôt d'énergie à ce moment-là.
- Le mana produit par la dernière capacité activée ne peut pas être dépensé pour activer des capacités de cartes d'artefact dans d'autres zones, comme des coûts de recyclage ou d'exhumation.

Enclave des brideurs
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

- Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité de l'Enclave des brideurs, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.
- Une fois que vous avez activé la dernière capacité de l'Enclave des brideurs, elle ne vérifie plus à aucun moment si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Étendues de Griffelave
Terrain
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.
{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec « {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. »
C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
-

Fosse à goudron rampante

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{1}{U}{B} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental. C'est toujours un terrain. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec elle ce tour-là.

Fumerolle vagabonde

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}

{2}{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec « {0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

- Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous échangez la force et l'endurance de la Fumerolle vagabonde, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 4/3, pas une créature 6/1.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si vous échangez sa force et son endurance pendant ce tour-là.
- Échanger la force et l'endurance d'une créature deux fois (ou un nombre pair de fois) rend à la créature la force et l'endurance qu'elle avait avant les échanges.
- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

Fumerolles titubantes

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

{1}{W}{B} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 2/3 blanche et noire Élémental avec le lien de vie. C'est toujours un terrain.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes. Activer la dernière capacité plus d'une fois ne vous fait pas gagner de points de vie supplémentaires si les Fumerolles titubantes infligent des blessures.
 - Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
-

Mutecaveau

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Ce terrain devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
-

Nexus des encrimites

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Ce terrain devient une créature-artefact 1/1

Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. *(Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)*

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
-

Nexus des scintimites

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Ce terrain devient une créature-artefact 1/1

Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : Une créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer ses capacités {T} ou attaquer avec lui ce tour-là.
 - Le Nexus des scintimites peut être la cible de sa dernière capacité après l'activation de sa capacité du milieu. L'activer après qu'il a bloqué une créature ne le retire pas du combat et ne l'empêche pas d'infliger et de subir des blessures de combat.
-

Profondeurs résonnantes

Terrain : caverne

Vous pouvez faire que ce terrain arrive engagé comme une copie de n'importe quelle carte de terrain dans un cimetière, excepté que c'est une caverne en plus de ses autres types.

{T} : Ajoutez {C}.

- Si vous choisissez que les Profondeurs résonnantes ne copient rien, elles entrent sur le champ de bataille dégagées.

- Les Profondeurs résonnantes copient exactement ce qui était imprimé sur la carte de terrain d'origine, excepté l'exception notée.
- Toutes les capacités d'arrivée de la carte de terrain copiée se déclenchent quand les Profondeurs résonnantes arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce terrain] arrive » ou « [ce terrain] arrive avec » de la carte de terrain choisie fonctionnent aussi.

Ravin enragé

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

{2} {R} {G} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

- Si ce terrain devient une créature mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pouvez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.
- Les marqueurs +1/+1 mis sur le Ravin enragé restent sur lui même après qu'il a cessé d'être une créature. Ils n'ont aucun effet jusqu'à ce qu'il redevienne une créature. (En d'autres termes, le terrain continue d'enrager, mais sans effet.)
- Si la dernière capacité du Ravin enragé est activée plusieurs fois pendant un tour, il gagnera autant d'occurrences de la capacité déclenchée accordée. Par exemple, si vous activez la dernière capacité du Ravin enragé deux fois puis que vous attaquez avec lui, vous mettrez un marqueur +1/+1 sur lui deux fois.

Sables infinis

Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous contrôlez.

{4}, {T}, sacrifiez ce terrain : renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, chaque carte de créature exilée par ce terrain.

- Si les Sables infinis quittent le champ de bataille avant que vous n'activiez sa dernière capacité, les créatures exilées pour toujours, (perdues dans les dunes, peut-être). Si la même carte de Sables infinis est renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme un nouvel objet sans accès aux cartes exilées par l'ancien.
- Si vous exilez une créature qui n'est pas une carte de créature avec la deuxième capacité des Sables infinis (comme un jeton de créature ou un terrain qui est devenu une créature), la troisième capacité ne renvoie pas ce jeton ou cette carte depuis l'exil.

Scène de théâtre

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Ce terrain devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'il a cette capacité.

- L'effet de copie créé par la dernière capacité activée n'a pas de durée. Il dure jusqu'à ce que la Scène de théâtre quitte le champ de bataille ou qu'un autre effet de copie le remplace. Le permanent n'aura plus la première capacité de la Scène de théâtre.
- Les valeurs copiables d'un terrain sont celles qui y sont imprimées, modifiées par d'autres effets de copie. Les marqueurs et les autres effets ne sont pas copiés. Notamment, si vous copiez un terrain qui est aussi une créature à cause d'un effet temporaire (comme la Colonnade céleste), la Scène de théâtre devient simplement le terrain « inanimé ».
- La Scène de théâtre ne devient pas dégagée quand elle devient une copie, même si le terrain ciblé est dégagé.
- Aucune capacité d'arrivée du terrain que la Scène de théâtre copie ne se déclenche. La Scène de théâtre était déjà sur le champ de bataille. De même, aucun effet « au moment où ce terrain arrive » ou « ce terrain arrive avec », comme celui des Profondeurs obscures, ne s'applique.

Temple eldrazi

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C} {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

- Le mana généré par la dernière capacité ne peut pas être dépensé pour activer les capacités de sources Eldrazi qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Terrains de nidification

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un autre permanent ciblé.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous choisissez les deux permanents ciblés au moment où la deuxième capacité des Terrains de nidification est mise sur la pile. Vous choisissez quelle sorte de marqueur déplacer au moment où cette capacité se résout.
- Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.
- Si l'un ou l'autre des permanents devient une cible illégale, aucun marqueur n'est retiré ou mis.
- Les deux permanents ciblés ne doivent pas obligatoirement partager un type, ce qui peut entraîner la mise de marqueurs sur des permanents qui n'arriverait normalement pas, par exemple des marqueurs « loyauté » sur des créatures ou des marqueurs +1/+1 sur des terrains. Les marqueurs mot-clé donnent ce mot-clé au permanent même si cela n'a aucun sens (par exemple donner le piétinement à un enchantement non-créature) ; les marqueurs +1/+1 n'affectent pas le permanent à moins que ce ne soit une créature ; et les nombreux marqueurs nommés (comme les marqueurs « âme ») n'ont aucun effet à moins que le permanent destinataire n'y fasse référence d'une manière quelconque.

Terrains des charognards

Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

- Vous pouvez sacrifier les Terrains des charognards pour payer le coût de leur propre dernière capacité.
-

Zone de déflagration

Terrain

Ce terrain arrive avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{X}, {T} : Mettez X marqueurs « charge » sur ce terrain.

{3}, {T}, sacrifiez ce terrain : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur ce terrain.

- Un coût d'activation de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Si vous voulez que X soit 3, vous payez {6} pour activer la capacité de la Zone de déflagration.
 - Tous les jetons ont une valeur de mana de 0 à moins qu'ils ne copient autre chose ou qu'ils aient été créés avec un coût de mana spécifique.
 - Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Zone de guerre contestée

Terrain

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle de ce terrain.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité activée affecte toutes les créatures attaquantes, pas seulement celles que vous contrôlez.
 - Le mot « vous » dans la condition de déclenchement d'un permanent fait toujours référence au contrôleur actuel du permanent.
 - Acquérir le contrôle de la Zone de guerre contestée ne la fait pas s'engager ou se dégager.
 - Dans certains formats multijoueurs, les créatures contrôlées par différents joueurs peuvent vous infliger des blessures de combat simultanément. Si c'est le cas, vous contrôlez chaque capacité déclenchée et vous les mettez sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité à se résoudre déterminera qui obtiendra le contrôle de la Zone de guerre contestée.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *AUX PORTES DES ÉTERNITÉS*

Bourgeonnement

{G}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

- Les effets qui mettent des terrains sur le champ de bataille au lieu de les jouer ne déclenchent pas la capacité du Bourgeonnement.

Brume de paradoxe

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : joueur

Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

- Si deux Brumes de paradoxe enchantent le même joueur, elles se déclenchent toutes les deux quand le premier entretien du tour de ce joueur commence. Le joueur obtient deux étapes d'entretien supplémentaires.
- Les capacités qui se déclenchent « au début de [votre] entretien » se déclenchent également au début de chaque entretien supplémentaire.
- Si un effet fait que le joueur enchanté passe son étape d'entretien, cette capacité ne se déclenche pas.

Mage de la lune

{2} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Les terrains non-base sont des montagnes.

- Si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher.
- Si un terrain non-base a une capacité qui fait qu'il arrive engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont un terrain arrive sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive, comme celle de Vésuva ou de la Caverne des âmes.
- Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu'ils avaient. Ils acquièrent le type de terrain montagne et la capacité « {T} : Ajoutez {R}. »
- Le Mage de la lune n'affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain de base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire et les terrains ne s'appellent pas « Montagne ».

- Si le Mage de la lune perd ses capacités, il continue à transformer les terrains non-base en montagnes. Ceci est dû au fait que les effets qui changent les sous-types sont appliqués avant de prendre en considération les effets qui retirent des capacités, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont commencé.

Nexus du destin

{5} {U} {U}

Éphémère

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Si le Nexus du destin devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Nexus du destin et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

- La dernière capacité du Nexus du destin s'applique s'il devait être mis dans un cimetière d'une manière quelconque, y compris pendant sa résolution.

Robe aux étoiles

{1} {W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +0/+3.

Projection astrale — {1} {W} : La créature équipée passe hors phase.

Équipement {1}

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés (y compris la Robe aux étoiles) passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase attachés à la créature à laquelle ils étaient attachés quand ils sont passés hors phase.
- Notamment, cela signifie que vous ne pouvez pas équiper la Robe aux étoiles à une autre créature pendant qu'elle est hors phase. Si vous activez la capacité *Projection astrale* d'une Robe aux étoiles attachée en réponse à la capacité d'équipement, la Robe aux étoiles passe hors phase avant que la capacité d'équipement ne se résolve et n'est pas déplacée.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de la Machine de possession (une carte de l'extension *Aetherdrift*) ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.

- Si un adversaire acquiert le contrôle d'une de vos créatures, que cette créature passe hors phase et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'elle ne repasse en phase, cette créature passe en phase sous votre contrôle au moment où la prochaine étape de dégagement de cet adversaire commence. S'il quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.

Silence assourdissant

{W}

Enchantement

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort non-créature par tour.

- Les joueurs peuvent lancer n'importe quel nombre de sorts de créature plus un sort non-créature à chaque tour.
- Le Silence assourdissant regarde l'ensemble du tour pour déterminer si un joueur a déjà lancé un sort non-créature pendant ce tour-là, même si le Silence assourdissant n'était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Notamment, vous ne pouvez pas lancer le Silence assourdissant, puis lancer un autre sort non-créature ce tour-là.
- Si vous avez lancé un sort non-créature qui a été contrecarré, vous ne pouvez pas lancer un autre sort non-créature pendant ce tour.

Zénith de Vertsoleil

{X} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Si le Zénith de Vertsoleil est contrecarré, aucun de ses effets n'a lieu. Notamment, il est mis dans le cimetière de son propriétaire au lieu d'être mélangé dans la bibliothèque de son propriétaire.
- Dans la plupart des cas, si vous possédez le Zénith de Vertsoleil et que vous le lancez, vous mélangez votre bibliothèque deux fois. En pratique, mélanger une seule fois suffit, mais les effets qui s'intéressent au fait que vous mélangiez votre bibliothèque (par exemple, la Sonde psychogénique) verront que vous l'avez mélangée deux fois.
- Si vous possédez le Zénith de Vertsoleil mais qu'un adversaire le contrôle quand il se résout (probablement parce qu'il l'a lancé), cet adversaire cherche dans sa bibliothèque une carte de créature appropriée, puis mélange cette bibliothèque. Cet adversaire mélange ensuite le Zénith de Vertsoleil dans votre bibliothèque. Vous ne mélangez pas de bibliothèque dans ce cas.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER *AUX PORTES DES ÉTERNITÉS*

Conciliateur en patrouille

{2}{W}

Créature-artefact : robot et soldat

0/0

Cette créature arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'un adversaire commet un crime, proliférez. *(Il commet un crime s'il cible un adversaire, quoi que ce soit qu'un adversaire contrôle et/ou des cartes dans le cimetière d'un adversaire. Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

- Un joueur commet un crime au moment où il lance un sort, active une capacité ou met sur la pile une capacité déclenchée qui cible au moins un adversaire, au moins un permanent, sort ou capacité qu'un adversaire contrôle, et/ou au moins une carte dans le cimetière d'un adversaire.
 - Le sort ou la capacité qui a constitué un crime n'a pas besoin d'être déjà résolue ou de se résoudre tout court. Dès que vous avez fini de lancer le sort, d'activer la capacité ou de mettre la capacité déclenchée sur la pile, vous avez commis un crime.
 - Par exemple, une capacité qui se déclenche quand vous lancez un sort qui cible un adversaire se déclenche en même temps qu'une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous commettez un crime. Ces capacités peuvent être mises sur la pile dans l'ordre de votre choix (si vous les contrôlez toutes les deux), et elles se résolvent toutes les deux avant le sort qui les a déclenchées.
 - Un joueur ne peut commettre qu'un seul crime par sort ou capacité qu'il contrôle. Cibler plusieurs adversaires, permanents, sorts, capacités et/ou cartes avec le même sort ou la même capacité ne fait pas commettre plusieurs crimes.
 - Changer la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité n'affecte pas le fait que le contrôleur de ce sort ou de cette capacité a commis un crime ou non. Seules les cibles initiales choisies pour ce sort ou cette capacité sont utilisées pour déterminer si son contrôleur a commis un crime ou non.
 - Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
 - Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont au moins un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
 - Si un permanent ou un joueur a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
 - Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut la prolifération. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
-

Contrôleur de surcharge

{3}

Créature-artefact : robot

3/2

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton que vous contrôlez arrive, proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Si le Contrôleur de surcharge et au moins un autre artefact non-jeton que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille en même temps, la capacité du Contrôleur de surcharge se déclenche pour chacun de ces artefacts non-jeton.
- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont au moins un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un permanent ou un joueur a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissiez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut la prolifération. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Coquefoyer, la Semence de monde

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

Artefact légendaire : vaisseau spatial

Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 8+.*)

2+ | {1}, {oT}, sacrifiez un terrain : Piochez deux cartes.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

8+ | Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que vous sacrifiez un terrain, chaque adversaire perd 2 points de vie.

6/7

- L'effet de la deuxième capacité de Coquefoyer est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez l'Explorateur laboureur de glace et que vous activez la capacité de Coquefoyer, vous pouvez jouer trois terrains ce tour-ci.
 - La deuxième capacité de Coquefoyer ne vous permet pas de jouer des terrains pendant le tour des autres joueurs.
-

Détecteur longue portée

{2} {R}

Artefact

À chaque fois que vous attaquez un joueur, mettez un marqueur « charge » sur cet artefact.

{1}, retirez deux marqueurs « charge » de cet artefact :

Découvrez 4. N'activez que lorsque vous pourriez lancer

un rituel. (*Exilez les cartes du dessus de votre*

bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la

dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre

bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- La première capacité du Détecteur longue portée se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez.
- Quand vous découvrez, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est de savoir si vous lancez la carte exilée ou si vous la mettez dans votre main.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour le lancer.
- Si la carte découverte 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 ne pouvez pas lancer la carte découverte (peut-être parce qu'il n'y a pas de cibles légales pour le sort), vous la mettez dans votre main.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si découvrir vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés (tant que sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de découvrir de l'effet), mais pas les deux.
- Si vous découvrez une carte d'aventurier, une carte double ou une carte modale recto-verso, vous pouvez lancer cette carte avec l'une ou l'autre des caractéristiques en fonction de la valeur de découvrir de l'effet. Par exemple, si vous découvrez 4 et que vous révélez la Géante zingante (une carte d'aventurier de l'extension *Les friches d'Eldraine* avec une valeur de mana de 4), vous pouvez lancer la Géante zingante, mais pas la Lecture de l'orage (son aventure qui a une valeur de mana de 7). Si vous découvrez 7 et que vous révélez la Géante zingante, vous pouvez soit lancer la Géante zingante, soit la Lecture de l'orage.

Essaim purificateur

{1} {B} {G}

Créature : insecte

1/1

Vol

À chaque fois que vous sacrifiez un terrain, créez, engagé, un jeton qui est une copie de cette créature s'il y a au moins sept cartes de terrain dans votre cimetière.

Sinon, créez, engagé, un jeton de créature 1/1 noire

Insecte avec le vol.

- La dernière capacité de l'Essaim purificateur compte le nombre de cartes de terrain dans votre cimetière au moment où elle se résout. Ceci inclut généralement le terrain que vous avez sacrifié.
- La copie-jeton a les capacités de l'Essaim purificateur et peut créer des copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas le fait que l'Essaim purificateur soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras ou 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 l'Essaim purificateur quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée et qu'il y a au moins sept cartes de terrain dans votre cimetière quand la capacité se résout, le jeton arrive quand même sur le champ de bataille comme une copie de l'Essaim purificateur, en utilisant les valeurs copiables de l'Essaim purificateur au moment où il a quitté le champ de bataille.
- Dans le cas inhabituel où l'Essaim purificateur devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve et qu'au moins sept cartes de terrain sont dans votre cimetière quand la capacité se résout, le jeton arrive en tant que copie de ce que l'Essaim purificateur copie. (Les essaims peuvent prendre bien des formes.)

Éveilleur de déchets eumidien

{2} {B} {B}

Créature : insecte et clerc

4/4

À chaque fois que cette créature attaque, vous et le joueur défenseur vous défaussez chacun d'une carte ou sacrifiez un permanent. Vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans un cimetière de cette manière.

Encore {6} {B} {B} ({6} {B} {B}), *exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Quand la première capacité de l'Éveilleur de déchets eumidien se résout, vous choisissez de vous défausser d'une carte ou de sacrifier un permanent, puis le joueur défenseur choisit de se défausser d'une carte ou de sacrifier un permanent. Si l'un de ces joueurs ne peut pas se défausser d'une carte (par exemple s'il n'a pas de cartes en main), ce joueur *doit* sacrifier un permanent.
- Vous piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes de terrain mises dans les cimetières par défausses et sacrifices. Ne comptez que les cartes qui sont des cartes de terrain dans le cimetière. Si un joueur sacrifie un jeton de terrain, vous ne piochez pas de carte pour lui. De même, si un joueur sacrifie Ashaya, âme de la nature (qui possède une capacité qui en fait un terrain sur le champ de bataille), c'est une carte de créature du cimetière et pas une carte de terrain. Vous ne piochez donc pas de carte pour elle.
- L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton de cette carte qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.

- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Explorateur d'horizon

{2} {G}

Créature : insecte et éclaireur

2/4

Les terrains que vous contrôlez arrivent dégagés.

À chaque fois que vous attaquez un joueur, créez un jeton Module de descente. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. »*)

- Si un terrain a une capacité qui dit qu'il arrive engagé, vous choisissez l'ordre dans lequel l'effet de cette capacité et l'effet de la première capacité de l'Explorateur d'horizon s'appliquent. Cela signifie que vous pouvez choisir de faire arriver le terrain engagé ou dégagé. Si un terrain que vous contrôlez est simplement mis sur le champ de bataille engagé sans qu'un effet de remplacement ne soit appliqué, il arrive toujours dégagé si vous contrôlez l'Explorateur d'horizon.
- La dernière capacité de l'Explorateur d'horizon se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez.

Halliers pourrissants

Terrain : marais et forêt

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

- Contrairement à certains autres terrains doubles, les Halliers pourrissants ont deux types de terrain de base. Ils ne sont pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base (comme la capacité d'un jeton Module de descente) ne peuvent pas les trouver, mais ils ont les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui de l'Orée de Boisrebut (de l'extension *Aetherdrift*).

Kilo, esprit de l'apogée
{U}{R}{W}
Créature-artefact légendaire : robot et artificier
3/3
Célérité
À chaque fois que Kilo devient engagé, proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou
de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre
marqueur de chaque sorte déjà présente.)

- Si Kilo est engagé pour qu'il utilise la station sur un permanent, sa dernière capacité se résout avant que la capacité de station ne se résolve.
- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont au moins un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un permanent ou un joueur a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissiez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut la prolifération. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Maremme vernale
Terrain : marais et forêt
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.)
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
au moins deux terrains de base.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, la Maremme vernale a deux types de terrain de base. Elle n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base (comme la capacité d'un jeton Module de descente) ne peuvent pas la trouver, mais elle a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui de l'Orée de Boisrebut (de l'extension *Aetherdrift*).

Massif scintillant
Terrain : montagne et plaine
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.)
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2} ({2}, défaissez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

- Contrairement à certains autres terrains doubles, le Massif scintillant a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base (comme la capacité d'un

jeton Module de descente) ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui de l'Orée de Trombesoleil (de l'extension *Aetherdrift*).

Matrice solaire

{3}

Artefact

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

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'artefact, ce sort acquiert la solarisation. *(Si c'est une créature, il arrive avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. Sinon, il arrive avec autant de marqueurs « charge » sur lui.)*

- Si un sort a plusieurs occurrences de solarisation, chacune d'elles s'applique. Par exemple, si vous activez les capacités de deux Matrices solaires puis que vous lancez le Mécan autoconstructeur (une créature-artefact), il a deux occurrences de solarisation et il arrive donc avec deux marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana dépensé pour le lancer.
 - La solarisation vérifie le mana qui a été dépensé pour lancer le sort. Si un effet vous autorise à dépenser du mana « comme s'il était » du mana de n'importe quelle couleur ou n'importe quel type, cela vous autorise à dépenser du mana que vous ne pourriez autrement pas dépenser, mais cela ne change pas le mana que vous dépensez pour lancer le sort.
 - Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. « Incolore » n'est pas une couleur.
-

Moteur de l'Exhortation

{2} {U}

Artefact

{2}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur cet artefact, puis piochez une carte pour chaque marqueur « charge » sur lui.

- Si le Moteur de l'Exhortation quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, aucun marqueur « charge » n'est mis sur lui quand la capacité se résout. Utilisez le nombre de marqueurs « charge » sur lui au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher.
-

Navire de recherche d'Uthros
{2} {U}
Artefact : vaisseau spatial
Station (*Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 12+.*)
3+ | À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte. Mettez un marqueur « charge » sur ce vaisseau spatial.
12+ | Vol
Ce vaisseau spatial gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
0/8

- La capacité déclenchée accordée par la deuxième capacité du Navire de recherche d'Uthros se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Premier baloth
{3} {G}
Créature : bête
10/10
Cette créature arrive engagée avec six marqueurs « étourdissement » sur elle. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)
À chaque fois que vous sacrifiez un terrain, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête engagé, et dégagez cette créature.
{4}, sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

- Si le Premier baloth quitte le champ de bataille au moment où vous sacrifiez au moins un terrain (probablement parce que vous avez aussi sacrifié le Premier baloth), sa deuxième capacité se déclenche pour chacun de ces terrains.
-

Rasebroussailles d'Évendo
{2} {R}
Créature : insecte et guerrier
2/2
À chaque fois que vous sacrifiez un permanent non-jeton, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Pendant votre tour, tant que vous avez sacrifié un permanent non-jeton ce tour-ci, vous pouvez jouer les cartes exilées par cette créature.
{T}, sacrifiez un terrain : Ajoutez {R} {R}.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la deuxième capacité du Rasebroussailles d'Évendo. Par exemple, si une des

cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Sommet radieux

Terrain : montagne et plaine

(*{T}* : Ajoutez *{R}* ou *{W}*.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

- Contrairement à certains autres terrains doubles, le Sommet radieux a deux types de terrain de base. Il n'est pas de base, ce qui veut dire que les effets qui cherchent des terrains de base (comme la capacité d'un jeton Module de descente) ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets tels que celui de l'Orée de Trombesoleil (de l'extension *Aetherdrift*).
-

Szarek, berger de genèse

{2} {B} {R} {G}

Créature légendaire : insecte et druide

2/5

Vol

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent non-jeton pendant votre tour, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de Szarek sur jusqu'à une autre créature ciblée.

- La deuxième capacité de Szarek ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours le faire que pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
 - La deuxième capacité de Szarek ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
 - Si Szarek quitte le champ de bataille au moment où vous sacrifiez au moins un autre permanent non-jeton pendant votre tour (probablement parce que vous avez aussi sacrifié Szarek), sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces autres permanents non-jeton.
 - Si Szarek quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 mettre sur la créature ciblée.
-

Titan ébranleur des profondeurs

{5} {R} {R}

Créature-artefact : robot

5/5

Quand cette créature arrive, n'importe quel nombre d'artefacts non-créature ciblés que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts 3/3. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

Chaque créature-artefact que vous contrôlez a la mêlée, le piétinement et la célérité. *(À chaque fois qu'une créature avec la mêlée attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)*

- Si la première capacité du Titan ébranleur des profondeurs fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.
- Si la première capacité du Titan ébranleur des profondeurs fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, sa force et son endurance de base sont définies à 3/3. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance. De même, si la capacité fait qu'un permanent avec la station devient une créature-artefact, mettre sur lui un nombre de marqueurs « charge » supérieur ou égal à la quantité requise pour qu'il devienne une créature-artefact ne remplace pas la force et l'endurance de base définies par la première capacité du Titan ébranleur des profondeurs.

Vaisseau-covée d'exploration

{G}

Artefact : vaisseau spatial

Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez :*

Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 8+.)

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

8+ | Vol

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre cimetière en sacrifiant un terrain en plus de payer ses autres coûts.

4/4

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes lancées avec la permission accordée par la dernière capacité du Vaisseau-covée d'exploration. Par exemple, vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide.