

Notes de publication *Kaladesh*

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

Document modifié pour la dernière fois le 9 août 2016

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Kaladesh* contient 264 cartes (101 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares, 15 rares mythiques et 15 terrains de base) disponibles en boosters, plus 10 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *Kaladesh*. Certains boosters *Kaladesh* contiennent une carte Série Chef d'œuvre (voir ci-dessous).

Événements avant-première : 24-25 septembre 2016

Week-end de lancement : 30 septembre – 2 octobre 2016

Game Day : 22-23 octobre 2016

L'extension *Kaladesh* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 30 septembre 2016. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *La bataille de Zendikar*, *Le serment des Sentinelles*, *Ténèbres sur Innistrad*, *La lune hermétique* et *Kaladesh*.

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

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

Série Chef d'œuvre : *Inventions de Kaladesh*

La série Chef d'œuvre qui a commencé avec les *Expéditions de Zendikar* continue avec les *Inventions de Kaladesh*.

Les plus grands génies de *Kaladesh* se sont rassemblés à la Foire des inventeurs pour exposer leurs innovations. Ces *Inventions de Kaladesh* ne manqueront pas de vous impressionner, avec les artefacts passionnants de l'histoire de **Magic** dans un cadre en filigrane unique.

* Il y a 54 cartes dans la série *Inventions de Kaladesh*. Les 30 premières se trouvent dans les boosters *Kaladesh*. Les 24 suivantes seront dans les boosters *La révolte éthérique*. Les cartes *Inventions de Kaladesh* ont leur propre symbole d'extension.

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

* Cependant, les cartes *Inventions de Kaladesh* ne sont pas légales dans les formats Construits où elles n'étaient pas légales auparavant. Être publiées dans les boosters *Kaladesh* ne les rend pas légales en Standard.

* Les cartes *Inventions de Kaladesh* Premium apparaissent en version anglaise dans les boosters de toutes les langues.

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

Nouvelle mécanique de jeu : Énergie

Sur Kaladesh, la magie fonctionne un peu différemment, car elle est alimentée par une source d'énergie appelée l'éther. Seule, une carte peut vous donner au moins un marqueur « énergie », que vous pouvez ensuite dépenser pour alimenter ses capacités. Si vous réunissez plusieurs de ces cartes, non seulement vous aurez une belle réserve d'énergie, mais vous aurez aussi plusieurs possibilités de canaliser cette énergie comme vous le souhaitez.

Rhinocéros prospère

{2} {G}

Créature : rhinocéros

2/3

Quand le Rhinocéros prospère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).

À chaque fois que le Rhinocéros prospère attaque, vous pouvez payer {EE}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

* {E} est le symbole de l'énergie. Il représente un marqueur « énergie ».

* Les marqueurs « énergie » sont une sorte de marqueur qu'un joueur peut avoir. Ils ne sont pas associés à des permanents spécifiques. (Les joueurs peuvent avoir d'autres types de marqueurs comme « poison » et « expérience ».)

* Faites très attention au nombre de marqueurs « énergie » que chaque joueur possède. Vous pouvez tenir un décompte sur une feuille de papier, utiliser un dé, ou une autre méthode claire et acceptée de tous les joueurs.

* Si un effet dit que vous gagnez au moins un {E}, vous gagnez autant de marqueurs « énergie ». Pour payer au moins un {E}, vous perdez autant de marqueurs « énergie ». Vous ne pouvez pas payer plus de marqueurs « énergie » que vous n'en avez. Tous les effets qui interagissent avec les marqueurs qu'un joueur gagne, a ou perd peuvent interagir avec les marqueurs « énergie ».

* Les marqueurs « énergie » ne sont pas du mana. Ils ne disparaissent pas à la fin des étapes, des phases et des tours, et les effets qui ajoutent du mana « de n'importe quel type » à votre réserve ne vous fournissent pas de marqueurs « énergie ».

* Certaines capacités déclenchées indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E}. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois cette quantité pour multiplier l'effet. Vous choisissez de payer ou non cette quantité de {E} au moment où la capacité se résout, et aucun joueur ne peut agir pour empêcher l'effet de la capacité après que vous avez fait votre choix.

* Si une capacité déclenchée avec au moins une cible indique que vous « pouvez payer » une quantité de {E}, et que chaque permanent qu'elle cible est devenue une cible illégale, la capacité est contrecarrée. Vous ne pouvez pas payer de {E} même si vous le souhaitez.

Nouvelle mécanique de jeu : Véhicules et pilotage

Grâce aux inventeurs ingénieux de Kaladesh, vous pouvez assembler des artefacts qui ne manquent pas de puissance au combat, une fois que vous disposez de quelques créatures pour les faire fonctionner.

Express d'Aradara

{5}

Artefact : véhicule

8/6

Menace

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

Les règles officielles des véhicules sont les suivantes :

301.7. Certains artefacts ont le sous-type « véhicule ». Les véhicules ont la capacité de pilotage, qui leur permet de devenir des créatures-artefacts. Voir règle 702.121, « Pilotage. »

301.7a Chaque véhicule a une force et une endurance imprimées, mais n'a ces caractéristiques que s'il est aussi une créature. Voir règle 208.3.

301.7b Si un véhicule devient une créature, il a immédiatement sa force et son endurance imprimées. D'autres effets, y compris l'effet qui fait de lui une créature, peuvent modifier ces valeurs ou les établir à des valeurs différentes.

Les règles officielles de la capacité mot-clé de pilotage sont les suivantes :

702.121. Pilotage

702.121a Le pilotage est une capacité activée des cartes ayant pour sous-type « véhicule. » « Pilotage N » signifie « Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à N : Ce permanent devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour. »

702.121b Une créature « pilote un véhicule » quand elle est engagée pour payer le coût d'activation de la capacité de pilotage d'un véhicule.

702.121c Si un effet déclare qu'une créature « ne peut pas piloter de véhicules », cette créature ne peut pas être engagée pour payer le coût d'une capacité de pilotage d'un véhicule.

* Chaque véhicule est imprimé avec une force et une endurance, mais un véhicule n'est pas une créature. S'il devient une créature (probablement via sa capacité de pilotage, bien que l'extension *Kaladesh* contienne d'autres effets qui peuvent lui permettre de devenir une créature), il aura cette force et cette endurance.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nouveau terme de règle : Créer

« Créer » est un nouveau terme désignant un ancien concept : l'action de mettre un jeton sur le champ de bataille.

Maître bibeloteur

{2} {W}

Créature : nain et artificier

3/2

Les servos et les mécanoptères que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3} {W} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

* Pour créer un jeton, mettez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Ce nouveau terme ne représente pas de changement fonctionnel des jetons par rapport à ce qu'ils étaient. Aucune règle concernant les jetons ou leur mise sur le champ de bataille ne change, excepté les mots utilisés pour représenter ce concept de jeu. Le texte des anciennes cartes qui créent des jetons sera mis à jour.

Nouvelle capacité mot-clé : Fabrication

Kaladesh est un monde d'inventeurs. Donnez-leur des pièces, et ils créeront les outils dont ils ont besoin pour chaque situation. La capacité de fabrication vous donne la même flexibilité.

Façonneur d'armes amateur

{2} {B}

Créature : éthérien et artificier

0/1

Fabrication 2 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle ou créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.*)

Les règles officielles de la fabrication sont les suivantes :

702.122. Fabrication

702.122a La fabrication est une capacité déclenchée. « Fabrication N » signifie « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre N marqueurs +1/+1 sur lui. Si vous ne le faites pas, créez N jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo. »

702.122b Si un permanent a plusieurs occurrences de fabrication, chacune d'elles se déclenche séparément.

* Vous choisissez de mettre des marqueurs +1/+1 sur la créature ou de créer les jetons Servo au moment où la capacité de fabrication se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où les marqueurs sont ajoutés ou les jetons sont créés.

* La fabrication ne fait pas arriver la créature avec la capacité sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 déjà sur elle. Par exemple le Façonneur d'armes amateur arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/1, puis sa capacité de fabrication va sur la pile. Les joueurs peuvent agir (par exemple lancer des éphémères) pendant que la capacité attend de se résoudre.

* Si vous ne pouvez pas mettre de marqueurs +1/+1 sur la créature pour n'importe quelle raison (par exemple, si elle n'est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement des jetons Servo.

Cycle : Carcasses mécaniques

Les Carcasses mécaniques sont cinq des constructions les plus géniales que les ingénieurs de Kaladesh aient créées. Chacune d'elle est une créature-artefact qui nécessite du mana coloré pour être lancée et a une capacité déclenchée puissante quand elle arrive sur le champ de bataille.

Carcasse mécanique délétère

{4} {B} {B}

Créature-artefact : construction

5/4

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétère arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

* Chaque Carcasse métallique est une créature-artefact qui nécessite du mana coloré pour être lancée. Elles ne sont pas incolores : chacune a la même couleur que le mana présent dans son coût de mana.

Cycle : « Terrains rapides » de Kaladesh

L'extension *Kaladesh* contient un cycle de cinq terrains qui produisent deux couleurs de mana et qui arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

Cour dissimulée

Terrain

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {W} ou {B} à votre réserve.

* Si un de ces terrains est votre premier, votre deuxième ou votre troisième terrain, il arrive sur le champ de bataille dégagé. Cependant, si vous contrôlez au moins trois autres terrains, il arrive sur le champ de bataille engagé.

* Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain (à cause du Changelieu ou de la Distorsion du monde, par exemple), il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.

Nouvelle présentation : Cartes Élément de l'histoire

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

Élément de l'histoire 1 : Foire des inventeurs

Élément de l'histoire 2 : Capturée par le consulat

Élément de l'histoire 3 : Piège sans issue

Élément de l'histoire 4 : Confrontation fatidique

Élément de l'histoire 5 : Coup de confiscation

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Alizés d'Éther

{2}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent ciblé que vous contrôlez et un permanent ciblé que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

* Si un permanent ciblé devient une cible illégale, l'autre sera renvoyé dans la main de son propriétaire. Si les deux cibles deviennent illégales, les Alizés d'Éther seront contrecarrés.

Allumez les moteurs !

{3}{R}

Rituel

Les véhicules que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts jusqu'à la fin du tour. Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

* Les véhicules que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts et gagnent également +2/+0.

* La série de véhicules et de créatures affectés par Allumez les moteurs ! est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagneront pas +2/+0 et les véhicules que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne deviendront pas automatiquement des créatures et ne gagneront pas +2/+0.

Ambitions de Tezzeret

{3}{U}{U}

Rituel

Piochez trois cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

* Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous piochez trois cartes et celui où vous vous défaussez. Vous ne pouvez notamment pas essayer de mettre un artefact sur le champ de bataille en utilisant les trois cartes que vous avez piochées pour éviter de vous défausser.

Ange tisseur de nuages

{4}{W}{W}

Créature : ange

4/4

Vol

Quand l'Ange tisseur de nuages arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

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

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

* La capacité déclenchée de l'Ange tisseur de nuages peut cibler un autre Ange tisseur de nuages. Dans ce cas, les deux anges peuvent faire une boucle en entrant et en sortant de l'exil autant de fois que vous le voulez avant que vous choisissiez de cibler une autre créature ou de ne pas utiliser la capacité déclenchée.

Archétype de façonneur d'outils

{W}

Créature : nain et artificier

1/1

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

* Si vous ne contrôlez pas d'artefact au moment où votre phase de combat commence, la capacité déclenchée de l'Archétype de façonneur d'outils ne se déclenche pas du tout. Si vous ne contrôlez pas d'artefact au moment où la capacité déclenchée se résout, elle n'a aucun effet.

* Que vous contrôliez au moins trois artefacts ou non est uniquement vérifié au moment où la capacité déclenchée se résout.

Art de Saheeli

{4}{U}{U}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Créez un jeton qui est une copie de l'artefact ciblé.
- Créez un jeton qui est une copie de la créature ciblée, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (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 dégagé, 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 vous choisissez le deuxième mode, le jeton est un artefact en plus de ses autres types. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier.

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

* Si le permanent copié copie autre chose (par exemple, si le permanent copié est un Ego altéré), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que ce permanent copiait.

* Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé par l'Art de Saheeli copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.

* Si vous choisissez les deux modes, vous pouvez cibler une seule créature-artefact deux fois et gagner deux copies de cette créature-artefact.

* Si vous choisissez les deux modes, les jetons arrivent l'un après l'autre. Ainsi, si le jeton créé par le deuxième mode a une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille », le jeton créé par le premier mode est déjà sur le champ de bataille et ne provoque pas le déclenchement de cette capacité.

* Les capacités qui se déclenchent pendant la résolution de l'Art de Saheeli ne sont pas mises sur la pile avant que l'Art de Saheeli n'ait fini de se résoudre ; si créer le premier jeton provoque le déclenchement d'une capacité, cette capacité peut cibler le deuxième jeton, et vice versa.

Artisanat durable

{1}{G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{5}{G}, sacrifiez l'Artisanat durable : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* Vous ne choisissez pas de payer {1} avant que la capacité déclenchée de l'Artisanat durable ne se résolve. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez de payer et celui où la créature gagne un marqueur +1/+1.

* Vous ne pouvez payer {1} qu'une seule fois à chaque fois que la capacité déclenchée de l'Artisanat durable se résout. Vous ne pouvez pas payer plus pour mettre plusieurs marqueurs +1/+1 sur une créature.

As de la boîte de vitesse

{1}{W}

Créature : nain et pilote

2/1

Initiative

À chaque fois que l'As de la boîte de vitesse pilote un véhicule, ce véhicule acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

* La capacité déclenchée de l'As de la boîte de vitesse se déclenche quand il devient engagé pour activer une capacité de pilotage. Même si l'As de la boîte de vitesse quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, ce véhicule acquiert quand même l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Assistant d'atelier

{3}

Créature-artefact : construction

1/2

Quand l'Assistant d'atelier meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Si une autre carte d'artefact est mise dans votre cimetière en même temps que l'Assistant d'atelier, vous pouvez la cibler avec la capacité déclenchée de l'Assistant d'atelier.

Avaleur territorial

{3}{R}

Créature : gremlin

2/2

Piétinement

À chaque fois que vous gagnez au moins un {E} (*marqueur « énergie »*), l'Avaleur territorial gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* Si vous gagnez plusieurs {E} en même temps, l'Avaleur territorial ne gagne +2/+2 qu'une seule fois, pas +2/+2 par {E}. Si vous gagnez plusieurs {E} à des moments différents, il se déclenche une fois à chaque fois.

Baron de la contrebande

{U}{B}

Créature : éthérien et gredin

1/4

Lien de vie

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

* Si plusieurs artefacts arrivent sur le champ de bataille simultanément, vous appliquerez regard 1 autant de fois. Vous ne regarderez pas plus d'une carte de votre bibliothèque à la fois.

Briseporte de Massepoing

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

4/2

Quand le Briseporte de Massepoing arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).

À chaque fois que le Briseporte de Massepoing attaque, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* La créature ciblée ne peut pas bloquer de créatures ce tour-ci. L'effet n'est pas restreint au blocage du Briseporte de Massepoing par la créature.

Capturée par le consulat

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous ne contrôlez pas

La créature enchantée ne peut pas attaquer.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, s'il a une seule cible, remplacez la cible par la créature enchantée si possible.

* Quand vous attachez Capturée par le consulat à une créature de l'adversaire, vous contrôlez quand même Capturée par le consulat. Sa dernière capacité se déclenche à chaque fois que vos adversaires lancent un sort avec une seule cible, pas quand un adversaire du contrôleur de la créature lance un sort avec une seule cible.

* Quand un joueur lance un sort d'aura, il cible la créature qu'il va enchanter et peut provoquer le déclenchement de la dernière capacité de Capturée par le consulat.

* Si un sort a plusieurs cibles, il n'a pas une seule cible même si le même objet est choisi pour chacune de ces cibles.

* Si le sort ne peut pas cibler la créature enchantée, sa cible demeure inchangée.

* S'il y a plus d'un Capturée par le consulat sur le champ de bataille, la capacité déclenchée de chacune d'elle modifiera la cible si possible. La dernière à se résoudre détermine ce que le sort cible finalement. Si un joueur contrôle plus d'un Capturée par le consulat, il choisit l'ordre dans lequel ils se résolvent. Si plusieurs joueurs contrôlent ces auras, le premier joueur parmi eux dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur dont c'est actuellement le tour) est celui dont la capacité déclenchée se résout en dernier.

Caravane de cultivateur

{3}

Artefact : véhicule

5/5

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

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

* Tant que la Caravane de cultivateur n'est pas une créature-artefact, sa capacité {T} peut être activée si elle est arrivée sous votre contrôle ce tour-ci.

Carcasse mécanique cataclysmique

{3}{W}{W}

Créature-artefact : construction

4/5

Vigilance

Quand la Carcasse mécanique cataclysmique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu'il contrôle, puis sacrifie le reste.

* Le joueur dont c'est le tour choisit en premier les permanents qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Chaque joueur connaîtra les choix faits par les joueurs avant lui. Tous les permanents non-terrain non-choisis sont ensuite sacrifiés simultanément.

* Un permanent avec plus d'un type peut être choisi pour un des types ou les deux. Par exemple, une créature-artefact peut être choisie comme l'artefact, la créature, ou les deux. Choisir le même permanent deux fois de cette manière a le même résultat que le choisir une fois.

* La Carcasse mécanique cataclysmique sera sacrifiée à sa propre capacité si vous ne la choisissez pas comme votre artefact ou votre créature.

* Les terrains ne peuvent pas être choisis et ne seront pas sacrifiés, même s'ils ont d'autres types (comme un terrain-artefact).

* Si vous ne contrôlez pas de permanent d'un des types, vous choisirez quand même les permanents des types que vous contrôlez.

Carcasse mécanique combustible

{4} {R} {R}

Créature-artefact : construction

6/6

Initiative

Quand la Carcasse mécanique combustible arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé peut vous faire piocher trois cartes. Si le joueur ne le fait pas, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis la Carcasse mécanique combustible inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana total de ces cartes.

* Si une des cartes mises dans votre cimetière inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* Si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque, l'adversaire peut choisir de vous faire piocher trois cartes. Dans ce cas, vous perdez la partie au moment où les actions basées sur l'état sont effectuées.

* Pendant que la capacité déclenchée de la Carcasse mécanique combustible se résout, aucun joueur ne peut agir à l'exception des actions spécifiées par la Carcasse. Une fois que l'adversaire fait un choix, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités jusqu'à ce que les cartes aient été piochées ou mises dans le cimetière et que les blessures aient été infligées (le cas échéant).

Carcasse mécanique délétaire

{4} {B} {B}

Créature-artefact : construction

5/4

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

Utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie gagner.

* Si la créature ciblée a l'indestructible, elle n'est pas détruite de cette manière et vous ne gagnez pas de points de vie. Si elle est détruite, mais qu'elle est mise dans une zone autre qu'un cimetière, vous gagnez des points de vie.

Carcasse mécanique de verdure

{3} {G} {G}

Créature-artefact : construction

4/4

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

* Vous choisissez comment les marqueurs seront répartis au moment où vous mettez la capacité déclenchée de la Carcasse mécanique de verdure sur la pile. Chaque créature ciblée doit recevoir au moins un marqueur.

* Si une des créatures ciblées devient une cible illégale en réponse à la capacité déclenchée de la Carcasse mécanique de verdure, les marqueurs +1/+1 qui auraient été mis sur cette créature sont perdus. Ils ne peuvent pas être mis sur une autre cible légale.

* La Carcasse mécanique de verdure peut être la cible de sa propre capacité déclenchée.

Carcasse mécanique torrentielle

{4}{U}{U}

Créature-artefact : construction

5/6

Flash

Quand la Carcasse mécanique torrentielle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Si vous lancez la carte, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de la Carcasse mécanique torrentielle. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps (comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») s'appliquent quand même.

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

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

Casse-cou de la Course ovale

{3}{B}

Créature : humain et pilote

4/2

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Casse-cou de la Course ovale depuis votre cimetière dans votre main.

* La capacité de la Casse-cou de la Course ovale se déclenche uniquement si elle est déjà dans votre cimetière au moment où un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Chandra, pyrogénie (*deck de planeswalker uniquement*)

{4}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

5

+2 : Chandra, pyrogénie inflige 2 blessures à chaque adversaire.

-3 : Chandra, pyrogénie inflige 4 blessures à une créature ciblée.

-10 : Chandra, pyrogénie inflige 6 blessures au joueur ciblé et à chaque créature qu'il contrôle.

* La dernière capacité de Chandra, pyrogénie ne cible pas de créature. Une créature avec la défense talismanique que le joueur ciblé contrôle subit des blessures de cette manière.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Chandra inflige 4 blessures au total à l'équipe adverse.

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

4

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

+1 : Ajoutez {R}{R} à votre réserve.

-3 : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur. »

* Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains. Si la carte exilée par la première capacité de Chandra est une carte de terrain, vous ne pouvez pas la jouer et Chandra inflige 2 blessures à chaque adversaire.

* Si vous lancez la carte exilée, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité de Chandra. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») ne le sont pas.

* Vous payez les coûts de la carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme ceux d'urgence à la place du coût de mana de la carte.

* Les capacités de loyauté ne peuvent pas être des capacités de mana. La deuxième capacité de Chandra utilise la pile et on peut y répondre ou la contrecarrer. Comme toutes les capacités de loyauté, elle ne peut être activée qu'une seule fois par tour, pendant votre phase principale, quand la pile est vide et seulement si aucune autre capacité de loyauté de ce planeswalker n'a été activée ce tour-ci.

* L'emblème créé par la dernière capacité de Chandra est incolore. Les blessures qu'il inflige sont de source incolore.

* La capacité de l'emblème de Chandra se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Chandra inflige 4 blessures au total à l'équipe adverse.

Charge inspirée

{2}{W}{W}

Éphémère

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

* La série de créatures affectées par la Charge inspirée est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+1.

Chargeur à baliste

{5}

Artefact : véhicule

6/6

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

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

* La capacité déclenchée du Chargeur à baliste se résout avant que les bloqueurs ne soient choisis. Une créature qui a subi des blessures mortelles de cette manière ne pourra pas bloquer.

Chasse aux plus faibles

{3}{G}

Rituel

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

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

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

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

Clé de la ville

{2}

Artefact

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

* Vous pouvez activer la première capacité de la Clé de la ville sans cibler de créature.

* Activer la capacité de la Clé de la ville en ciblant une créature qui a déjà été bloquée ne la fera pas devenir débloquée.

* La dernière capacité de la Clé de la ville se déclenche pendant votre étape de dégagement, mais elle est mise sur la pile en même temps que les capacités qui se déclenchent au début de votre étape d'entretien. Même si la capacité de la Clé de la ville s'est déclenchée en premier, vous pouvez l'ordonner avant ou après les autres capacités que vous contrôlez qui sont mises sur la pile à ce moment-là.

* Vous ne pouvez payer {2} qu'une seule fois à chaque fois que la capacité déclenchée de la Clé de la ville se résout. Vous ne pouvez pas payer plus pour piocher des cartes supplémentaires.

Cogneur d'Embraal

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

3/1

Le Cogneur d'Embraal arrive sur le champ de bataille engagé.

Le Cogneur d'Embraal a la menace tant que vous contrôlez un artefact.

* Une fois qu'une créature a bloqué le Cogneur d'Embraal, acquérir la menace ne fait pas que le Cogneur d'Embraal devienne débloqué.

Colonie de frettes

{1}{B}

Créature : insecte

1/1

La Colonie de frettes ne peut pas bloquer.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la Colonie de frettes et vous perdez 1 point de vie.

* Vous perdez 1 point de vie même si vous ne pouvez pas mettre de marqueur +1/+1 sur la Colonie de frettes, par exemple parce qu'elle a quitté le champ de bataille en réponse à sa capacité déclenchée.

Colosse de métallurgie

{11}

Créature-artefact : construction

10/10

Le Colosse de métallurgie coûte {X} de moins à lancer, X étant le coût converti de mana total des artefacts non-créature que vous contrôlez.

Sacrifiez deux artefacts : Renvoyez le Colosse de métallurgie depuis votre cimetière dans votre main.

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

* Le coût total de lancement du Colosse de métallurgie est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois artefacts non-créature ayant chacun un coût converti de mana de 2, y compris un que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total du Colosse de métallurgie est {5}. Ensuite, vous pouvez sacrifier l'artefact quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

* Si le coût converti de mana total des artefacts non-créature que vous contrôlez est supérieur ou égal à 11, le Colosse de métallurgie coûte {0} à lancer.

* Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance le Colosse de métallurgie, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier le nombre d'artefacts que son contrôleur contrôle avant que le coût du sort ne soit verrouillé.

* La dernière capacité du Colosse de métallurgie peut uniquement être activée si le Colosse est dans votre cimetière.

Combustion libératrice (*deck de planeswalker uniquement*)

{4} {R}

Rituel

La Combustion libératrice inflige 6 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyrogénie, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale pour la Combustion libératrice, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne chercherez pas Chandra, pyrogénie.

Compagnon fidèle

{1} {W}

Créature : hyène

3/2

Vigilance

Le Compagnon fidèle ne peut pas attaquer seul.

* Le Compagnon fidèle peut uniquement être déclaré comme attaquant si une autre créature est déclarée comme attaquant en même temps. Une fois qu'il attaque, retirer l'autre créature ne fait pas que le Compagnon fidèle cesse d'attaquer.

* Si vous contrôlez plus d'une créature qui ne peut pas attaquer seule, elles peuvent attaquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque.

* Bien que le Compagnon fidèle ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur ou planeswalker. Par exemple, le Compagnon fidèle peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle.

* Si une créature qui ne peut pas attaquer seule doit aussi attaquer si possible, son contrôleur doit attaquer avec elle et une autre créature si possible.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Compagnon fidèle peut attaquer en même temps qu'une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque.

Conclusion sans bavure

{3} {B} {B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale avant que la Conclusion sans bavure ne se résolve, le sort est contrecarré. Vous ne gagnez pas de points de vie.

* Le nombre d'artefacts que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la Conclusion sans bavure se résout, après que la créature a été détruite. Par exemple, si vous détruisez un Garde de la foire qui a exilé votre créature-artefact, la créature-artefact reviendra et sera ensuite comptée quand vous déterminerez combien d'artefacts vous contrôlez.

Conditions dangereuses

{2} {B} {G}

Rituel

Les créatures sans marqueur sur elles gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

* Les Conditions dangereuses ne s'intéressent pas aux types de marqueurs qu'une créature a sur elle. +1/+1, -1/-1, « charge » ou « destin », tout type de marqueur fait qu'une créature n'est pas affectée.

* La série de créatures affectées par les Conditions dangereuses est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures qui gagnent un marqueur plus tard pendant le tour continuent de gagner -2/-2. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui perdent leurs marqueurs plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Confrontation fatidique

{2} {R} {R}

Éphémère

La Confrontation fatidique inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main. Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes.

* Le nombre de cartes dans votre main est compté uniquement au moment où la Confrontation fatidique se résout. La Confrontation fatidique est sur la pile à ce moment-là, par conséquent, elle n'est pas comptée.

* Si la cible de la Confrontation fatidique devient une cible illégale, vous ne vous défaussez pas de votre main et ne piochez pas de cartes.

Construction impatiente

{2}

Créature-artefact : construction

2/2

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (*Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Au moment où la capacité déclenchée de la Construction impatiente se résout, le joueur dont c'est le tour applique regard 1 en premier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Chaque joueur connaîtra le choix des joueurs qui auront choisi avant lui.

Construit pour détruire

{R}

Éphémère

La créature attaquante ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* Une créature-artefact acquiert le piétinement en plus de gagner +3/+3, pas au lieu de le gagner.

Construit pour durer

{W}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

* Une créature-artefact acquiert l'indestructible en plus de gagner +2/+2, pas au lieu de le gagner.

Coup de confiscation

{3}{U}{U}

Rituel

Choisissez l'artefact ciblé ou la créature ciblée. Vous gagnez {EEEE} (*quatre marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer un nombre de {E} égal au coût converti de mana de ce permanent. Si vous faites ainsi, acquérez-en le contrôle.

* Vous choisissez l'artefact ciblé ou la créature ciblée au moment où vous lancez le Coup de confiscation. Vous ne choisissez pas de payer ou non une quantité de {E} avant que le Coup de confiscation ne se résolve. Si la cible devient une cible illégale, le Coup de confiscation sera contrecarré et vous ne gagnerez pas {EEEE}.

* Si l'artefact ciblé ou la créature ciblée a un coût converti de mana de 0, vous pouvez choisir de payer zéro énergie et d'en acquérir le contrôle.

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

* Le coût converti de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire d'un permanent quitte la partie après que vous en avez acquis le contrôle, le permanent part avec ce joueur. Si vous quittez la partie avant ce joueur, l'effet de modification de contrôle se termine.

Courage ornemental

{G}

Éphémère

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +1/+3 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez lancer le Courage ornemental, ciblant une créature dégagée. Elle gagne quand même +1/+3 jusqu'à la fin du tour.

Cultivatrice de lames

{3}{G}{G}

Créature : elfe et artificier

1/1

Fabrication 2 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle ou créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.*)

À chaque fois que la Cultivatrice de lames attaque, vous pouvez faire que les autres créatures attaquantes gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Cultivatrice de lames.

* La valeur de X est déterminée au moment où la dernière capacité de la Cultivatrice de lames se résout. Elle ne change pas plus tard, même si sa force change. Si la Cultivatrice de lames n'est plus sur le champ de bataille, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

* Vous choisissez de faire gagner ou non +X/+X à vos autres créatures attaquantes au moment où la capacité déclenchée de la Cultivatrice de lames se résout, pas au moment où vous la mettez sur la pile.

* Si la force de la Cultivatrice de lames devient négative, sa dernière capacité abaissera la force et l'endurance. Par exemple, si la force de la Cultivatrice de lames est -2, sa dernière capacité donne -2/-2 (si vous choisissez de donner +X/+X aux créatures).

Curiosité morbide

{1}{B}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Curiosité morbide, sacrifiez un artefact ou une créature.

Piochez un nombre de cartes égal au coût converti de mana du permanent sacrifié.

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

* Pour déterminer le nombre de cartes à piocher, utilisez le coût converti de mana du permanent immédiatement avant de l'avoir sacrifié.

* Si un effet copie la Curiosité morbide, le contrôleur de la copie pioche le même nombre de cartes que celui déterminé par l'original. Son contrôleur ne peut pas et n'est pas contraint de sacrifier un permanent.

Défi douteux

{3}{G}

Rituel

Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez jusqu'à deux cartes de créature parmi elles, puis mélangez votre bibliothèque. L'adversaire ciblé peut choisir une de ces cartes exilées et la mettre sur le champ de bataille sous son contrôle. Mettez le reste sur le champ de bataille, sous votre contrôle.

* Les cartes de créature que vous exilez sont face visible. Votre adversaire peut les voir quand il décide d'en prendre une et laquelle prendre.

* Vous pouvez choisir d'exiler une seule carte de créature. Si vous faites ainsi, l'adversaire cible choisit qui obtient la carte.

* Vous pouvez choisir de ne pas exiler de carte de créature, même s'il y en a au moins une parmi les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

* Les cartes que vous regardez mais que vous n'exilez pas ne quittent pas votre bibliothèque. Elles sont mélangées avec le reste de votre bibliothèque.

* Dans une partie multijoueurs, vous devez choisir l'adversaire ciblé avant de regarder les dix cartes du dessus de votre deck et de décider ce que vous exilez.

Démon aux noirs desseins

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

Créature : démon

5/5

Vol

Quand le Démon aux noirs desseins arrive sur le champ de bataille, toutes les autres créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

{2} {B}, payez {EEEE} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

* La série de créatures affectées par la première capacité déclenchée du Démon aux noirs desseins est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

* La deuxième capacité déclenchée du Démon aux noirs desseins se déclenche à chaque fois qu'une autre créature meurt pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de la première capacité déclenchée.

* Si le Démon aux noirs desseins meurt en même temps qu'une autre créature, sa deuxième capacité déclenchée se déclenche.

* Si le propriétaire d'une créature quitte la partie après que vous avez mis cette créature sur le champ de bataille grâce à la dernière capacité du Démon aux noirs desseins, la créature part avec ce joueur. Si vous quittez la partie avant ce joueur, la créature est exilée.

Dépala, archétype de pilote

{1} {R} {W}

Créature légendaire : nain et pilote

3/3

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

Chaque véhicule que vous contrôlez gagne +1/+1 tant qu'il est une créature.

À chaque fois que Dépala, archétype de pilote devient engagée, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de nain et de véhicule parmi elles dans votre main, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* La dernière capacité de Dépala, archétype de pilote est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas d'engager Dépala à votre guise ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.

* Pour que la capacité se déclenche, Dépala doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente d'engager Dépala, mais qu'elle est déjà engagée, cette capacité ne se déclenche pas.

Désintégration illicite

{1} {B} {R}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale avant que la Désintégration illicite ne se résolve, le sort est contrecarré. Aucun joueur ne subit de blessures.

* Si la créature ciblée est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite par la Désintégration illicite, probablement parce qu'elle a l'indestructible, la Désintégration illicite inflige quand même 3 blessures au contrôleur de la créature.

* Que vous contrôliez un artefact ou non est uniquement vérifié au moment où la Désintégration illicite se résout, après que la créature a été détruite. Par exemple, si vous détruisez un Garde de la foire qui a exilé votre créature-artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur du Garde de la foire.

Dovin Baàn

{2}{W}{U}

Planeswalker : Dovin

3

+1 : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0 et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

-1 : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement. »

* La première capacité de Dovin Baàn peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement une créature qui a une capacité activée. Elle peut également être activée sans cibler de créature.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

* Un adversaire affecté par l'emblème de Dovin Baàn choisit ses deux permanents qu'il veut dégager, pas vous.

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {EEE} (*trois marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

* Vous choisissez la créature ciblée au moment où vous lancez les Éclairs maîtrisés. Vous ne choisissez pas quelle quantité de {E} payer avant que les Éclairs maîtrisés ne se résolvent. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la quantité de {E} à payer et celui où la créature subit un nombre de blessures égal à la quantité de {E} payée de cette manière.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale, les Éclairs maîtrisés sont contrecarrés et aucun de leurs effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas {EEE} et vous ne pouvez pas payer un {E}.

Éliminer la concurrence

{4}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer Éliminer la concurrence, sacrifiez X créatures.

Détruisez X créatures ciblées.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez Éliminer la concurrence, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer des créatures que vous aimeriez sacrifier.

* Si vous lancez Éliminer la concurrence d'une manière quelconque sans payer son coût de mana, vous choisissez quand même une valeur pour X et vous sacrifiez X créatures.

Entailleuse de graine de Kujar

{1}{G}

Créature : elfe et druide

1/2

Quand l'Entailleuse de graine de Kujar arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

* L'Entailleuse de graine de Kujar peut être la cible de sa propre capacité déclenchée.

Ère de l'innovation

{1}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'un artefact ou un artificier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).

Payez {EEEEEE}, sacrifiez l'Ère de l'innovation : Piochez trois cartes.

* Si une créature qui est à la fois un artefact et un artificier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la capacité déclenchée de l'Ère de l'innovation ne se déclenche qu'une seule fois.

* Vous ne pouvez payer {1} qu'une seule fois à chaque fois que la première capacité de l'Ère de l'innovation se résout. Vous ne pouvez pas payer plus pour gagner plus que {EE}.

Étincelle de créativité

{R}

Rituel

Choisissez une créature ciblée. Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez faire que l'Étincelle de créativité inflige à cette créature un nombre de blessures égal au coût converti de mana de la carte exilée. Si vous ne le faites pas, vous pouvez jouer cette carte jusqu'à la fin du tour.

* Vous ne pouvez pas lancer l'Étincelle de créativité sans cibler de créature. Si la créature devient une cible illégale pour l'Étincelle de créativité, aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'exilez pas la carte du dessus de votre bibliothèque.

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

* Si une carte de terrain est exilée de cette manière, vous pouvez jouer cette carte de terrain jusqu'à la fin du tour si vous avez une possibilité de jouer une carte de terrain.

* Vous devez payer tous les coûts pour jouer la carte exilée. Vous pouvez payer des coûts alternatifs ou supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

* L'Étincelle de créativité ne change pas le moment où vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Étincelles de soudure

{2} {R}

Éphémère

Les Étincelles de soudure infligent X blessures à la créature ciblée, X étant 3 plus le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

* Si vous contrôlez zéro artefact, les Étincelles de soudure infligent 3 blessures à la créature ciblée.

* Le nombre d'artefacts que vous contrôlez est compté uniquement au moment où les Étincelles de soudure se résolvent.

Examen attentif

{B}

Rituel

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature. Ce joueur se défausse de cette carte. Regard 1.

* Vous appliquez regard 1 même si ce joueur n'a pas de carte de créature à défausser.

Expérience de tête brûlée

{3} {R}

Rituel

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte d'artefact. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. L'Expérience de tête brûlée vous inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes révélées de cette manière.

* Le nombre de cartes révélées de cette manière inclut la carte d'artefact que vous avez mise sur le champ de bataille.

* Une fois que l'Expérience de tête brûlée commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir autrement que spécifié par l'Expérience de tête brûlée jusqu'à ce qu'elle ait fini de se résoudre.

* Les capacités qui se déclenchent au moment où l'artefact arrive sur le champ de bataille ne sont pas mises sur la pile avant que l'Expérience de tête brûlée ait fini de se résoudre.

* Si vous ne révélez pas de carte d'artefact, vous mettez votre bibliothèque dans un ordre aléatoire et vous subirez un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque.

Extraction d'essence

{1} {B} {B}

Éphémère

L'Extraction d'essence inflige 3 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 3 points de vie.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale, l'Extraction d'essence est contrecarrée et vous ne gagnez pas de points de vie.

Façonneurs de lames élégants

{4} {G} {G}

Créature : elfe et artificier

3/4

Les Façonneurs de lames élégants ne peuvent pas être bloqués par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Fabrication 2 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle ou créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.*)

* Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué les Façonneurs de lames élégants, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que les Façonneurs de lames élégants deviennent débloqués.

Fanatisme du circuit

{1} {R}

Créature : humain et pilote

2/1

Célérité

À chaque fois que la Fanatisme du circuit pilote un véhicule, ce véhicule acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* La capacité déclenchée de la Fanatisme du circuit se déclenche quand elle devient engagée pour activer une capacité de pilotage. Même si la Fanatisme du circuit quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, ce véhicule acquiert quand même la célérité jusqu'à la fin du tour.

Foire des inventeurs

Terrain légendaire

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

* Aucun joueur ne peut agir pendant un tour avant que la capacité déclenchée de la Foire des inventeurs ne vérifie pour voir si elle doit se déclencher. Si vous ne contrôlez pas au moins trois artefacts, elle ne se déclenche pas.

* Si vous contrôlez trois artefacts au moment où la capacité se résout, vous gagnez 1 point de vie. Les artefacts que vous contrôlez au moment où la capacité se résout ne sont pas obligatoirement les mêmes que vous contrôliez au moment où elle s'est déclenchée. Si vous ne contrôlez pas trois artefacts à ce moment-là, vous ne gagnez pas de point de vie.

* Quand vous utilisez la dernière capacité activée de la Foire des inventeurs, le nombre d'artefacts que vous contrôlez est vérifié uniquement au moment où vous l'activez. Il n'est pas vérifié à nouveau au moment où la capacité se résout.

Fragmentation

{W}

Rituel

Détruisez l'artefact ou l'enchantement avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 ciblé.

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

* Le coût converti de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

* Les créatures détruites de cette manière comptent dans le nombre de points de vie gagnés même si elles sont mises dans une zone autre que le cimetière.

* Les créatures avec l'indestructible ne sont pas détruites de cette manière.

Fusion de l'Éther

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Enchanter : créature ou véhicule

Quand la Fusion de l'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).

Le permanent enchanté gagne -4/-0.

* Si la créature ciblée ou le véhicule ciblé devient une cible illégale pendant que la Fusion de l'Éther est sur la pile, la Fusion de l'Éther sera contrecarrée. Elle n'arrivera pas sur le champ de bataille et vous ne gagnerez pas {EE}.

Garde de la foire

{2}{W}

Créature : nain et soldat

1/3

Quand le Garde de la foire arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Garde de la foire quitte le champ de bataille.

* Si le Garde de la foire 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. Tout équipement devient détaché et reste sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.

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

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

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

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}

Créature légendaire : éthérien et gredin

2/3

Contact mortel

Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette

bibliothèque dans un ordre aléatoire. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour la lancer.

* **ERRATUM** : La carte Gonti, seigneur de l'opulence, a été publiée avec le texte erroné : « Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer. » Elle apparaît ici dans sa version corrigée.

* Vous pouvez regarder et lancer cette carte (et dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour le faire) même si Gonti quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle de Gonti, ce joueur ne peut pas regarder ni lancer la carte, et vous le pouvez quand même.

* Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.

* Vous payez les coûts de la carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme ceux de l'émergence à la place du coût de mana de la carte.

* Gonti ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

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

* Si vous quittez la partie, la carte reste exilée face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut la regarder.

Guide de Ghirapur

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur

3/2

{2}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

* Une fois que la créature attaquante a été bloquée, activer la capacité du Guide de Ghirapur ne la fait pas devenir débloquée. Si une créature de force supérieure ou égale à 3 a bloqué une créature affectée par la capacité du Guide de Ghirapur, modifier la force de la créature bloqueuse ne fera pas que la créature attaquante devienne débloquée.

Habile négociation

{4}{U}

Rituel

Échangez le contrôle d'un artefact ciblé que vous contrôlez contre celui d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Si l'un des permanents ciblés est une cible illégale au moment où l'Habile négociation se résout, l'échange n'aura pas lieu.

* Acquérir le contrôle d'un équipement ne le fait pas se déplacer, bien que cela vous permette d'activer sa capacité d'équipement pour l'attacher plus tard à une créature que vous contrôlez.

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

Infiltrateur de façade

{2} {R}

Créature : humain et gredin

3/2

À chaque fois que l'Infiltrateur de façade devient engagé, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

* C'est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas d'engager l'Infiltrateur de façade à votre guise ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.

* Pour que la capacité se déclenche, l'Infiltrateur de façade doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager, mais qu'il est déjà engagé à ce moment-là, cette capacité ne se déclenche pas.

Inspecteur de la fonderie

{3}

Créature-artefact : construction

3/2

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

* Si un sort d'artefact a {X} dans son coût de mana, choisissez la valeur de X en premier, puis réduisez ce coût de {1}. Par exemple, un artefact qui coûte {X} où X est choisi comme étant 4 coûte {3} à lancer si vous contrôlez l'Inspecteur de la fonderie.

* Une fois qu'un joueur a annoncé un sort d'artefact, aucun joueur ne peut agir pour essayer de retirer l'Inspecteur de la fonderie du champ de bataille avant que le coût de ce sort ne soit verrouillé.

Invocations métallurgiques

{3} {U} {U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant le coût converti de mana de ce sort.

{3} {U} {U}, exilez les Invocations métallurgiques : Renvoyez toutes les cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins six artefacts.

* Pour un sort avec {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer son coût converti de mana. Par exemple, le Conflit de volontés est un sort d'éphémère avec un coût de mana de {X} {U}. Si vous choisissez 2 comme valeur pour X, alors le Conflit de volontés a un coût converti de mana de 3 et la capacité des Invocations métallurgiques créera un jeton 3/3.

* La première capacité des Invocations métallurgiques se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

* Si la première capacité des Invocations métallurgiques se résout et que le sort qui a provoqué son déclenchement a été contrecarré, utilisez le coût converti de mana de ce sort au moment où il a quitté la pile pour déterminer la valeur de X.

* Le nombre d'artefacts que vous contrôlez est vérifié uniquement au moment où vous activez la dernière capacité des Invocations métallurgiques. Il n'est pas vérifié à nouveau au moment où elle se résout.

Joueur de trompe de la foire

{2} {G}

Créature : éléphant

2/2

Au début de chaque étape de fin, si un marqueur +1/+1 a été mis sur un permanent sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Joueur de trompe de la foire.

* La capacité du Joueur de trompe de la foire se déclenche si, à tout moment pendant ce tour-ci, un marqueur +1/+1 a été placé sur un permanent que vous contrôliez au moment où le marqueur a été placé. Peu importe que vous contrôliez encore le permanent ou qu'il ait encore un marqueur.

* Si un marqueur +1/+1 n'a pas encore été placé au moment où une étape de fin commence, la capacité du Joueur de trompe de la foire ne se déclenche pas du tout. Si une autre capacité se déclenche pendant l'étape de fin et qu'elle met un marqueur +1/+1 sur un permanent que vous contrôlez, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur le Joueur de trompe de la foire.

Juge des façonneurs d'armures

{3}{G}

Créature : elfe et artificier

3/3

Quand la Juge des façonneurs d'armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Le nombre de créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles n'est compté qu'au moment où la capacité de la Juge des façonneurs d'armures se résout. Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée en essayant de modifier ce nombre.

* La capacité de la Juge des façonneurs d'armures compte le nombre de créatures, pas le nombre de marqueurs. Une créature avec plus d'un marqueur +1/+1 ne vous fera pas piocher plus d'une carte.

Kambal, consul de l'attribution

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* La capacité de Kambal se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

* Un sort non-créature est un sort qui n'est pas une créature. Un sort de créature-artefact n'est pas un sort non-créature. Les terrains ne sont jamais des sorts.

Les rêves les plus fous

{X}{X}{G}

Rituel

Renvoyez X cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez Les rêves les plus fous.

* Si chaque carte ciblée est une cible illégale au moment où Les rêves les plus fous se résolvent, Les rêves les plus fous sont contrecarrés et mis dans le cimetière de leur propriétaire. Ils ne sont pas exilés.

Lunettes d'inventeur

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+2.

À chaque fois qu'un artificier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher les Lunettes d'inventeur.

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

* Si l'artificier qui est arrivé sur le champ de bataille le quitte avant que les Lunettes d'inventeur ne deviennent attachées, les Lunettes d'inventeur restent où elles sont. Si elles sont déjà attachées à une autre créature, elles restent attachées à cette créature.

Maître bibeloteur

{2} {W}

Créature : nain et artificier

3/2

Les servos et les mécanoptères que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3} {W} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

* Une créature qui est à la fois un servo et un mécanoptère gagne +1/+1, pas +2/+2.

Maîtresse des marionnettes

{4} {B} {B}

Créature : humain et artificier

1/3

Fabrication 3 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle ou créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.*)

À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la Maîtresse des marionnettes.

* La quantité de points de vie perdus est déterminée au moment où la dernière capacité de la Maîtresse des marionnettes se résout. Si la Maîtresse des marionnettes n'est plus sur le champ de bataille, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie sont perdus.

* Si la force de la Maîtresse des marionnettes est négative, l'adversaire ciblé ne perd pas (ou ne gagne pas) de points de vie.

* Si la Maîtresse des marionnettes et un artefact que vous contrôlez sont mis dans un cimetière en même temps, la capacité de la Maîtresse des marionnettes se déclenche.

* Les jetons d'artefact qui sont sacrifiés ou détruits sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la dernière capacité de la Maîtresse des marionnettes se déclenche.

Manœuvre acrobatique

{2} {W}

Ephémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Piochez une carte.

* Après que la créature est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Elle n'est pas en combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'elle aurait pu avoir avant d'être exilée. Tous les marqueurs +1/+1 sur elle ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

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

Maraudeur éthérien

{3}{B}

Créature : éthérien et gredin

2/2

Vol, lien de vie

Quand le Maraudeur éthérien arrive sur le champ de bataille, déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'autres permanents que vous contrôlez sur le Maraudeur éthérien.

* Vous pouvez déplacer des marqueurs +1/+1 de n'importe quel nombre d'autres permanents que vous contrôlez, pas uniquement d'un seul.

* Vous choisissez quels marqueurs déplacer au moment où la capacité déclenchée du Maraudeur éthérien se résout.

* Vous pouvez choisir de déplacer zéro marqueur +1/+1.

* Si une créature a subi des blessures, ces blessures restent marquées sur elle jusqu'à l'étape de nettoyage. Si le Maraudeur éthérien prend des marqueurs d'une créature qui a subi des blessures, cette créature sera détruite si les blessures sont maintenant mortelles.

Marteleur électrostatique

{3}

Créature-artefact : construction

1/1

Quand le Marteleur électrostatique arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EEE} (*trois marqueurs « énergie »*).

Payez {EEE} : Le Marteleur électrostatique gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

* La valeur de X est déterminée au moment où la dernière capacité du Marteleur électrostatique se résout.

* Si la force du Marteleur électrostatique devient négative, sa dernière capacité abaissera la force et l'endurance. Par exemple, si la force du Marteleur électrostatique est -2, sa dernière capacité lui donne -2/-2.

Mastodonte du bastion

{5}

Créature-artefact : éléphant

4/5

{W} : Le Mastodonte du bastion acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

* Une fois que le Mastodonte du bastion est engagé et attaquant, acquérir la vigilance ne le fera pas devenir dégagé.

Merveille multiforme

{5}

Créature-artefact : construction

3/3

Quand la Merveille multiforme arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EEE} (*trois marqueurs « énergie »*).

Payez {E} : La Merveille multiforme acquiert, selon votre choix, le vol, la vigilance ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Payez {E} : La Merveille multiforme gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* Au moment où vous activez une des deux capacités activées de la Merveille multiforme, vous devez annoncer laquelle vous activez. Cependant, vous ne choisissez pas l'effet de cette capacité avant qu'elle ne se résolve. Par exemple, vous devez annoncer que vous activez spécifiquement la deuxième capacité de la Merveille multiforme, mais vous ne choisissez pas le mot-clé qu'elle acquiert avant que la capacité ne se résolve.

* Plusieurs occurrences de vol, de vigilance ou de lien de vie sont redondantes.

Messenger de Bomat

{1}

Créature-artefact : construction

1/1

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (*Vous ne pouvez pas la regarder.*)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

* Chaque Messenger de Bomat que vous contrôlez a sa propre sélection de cartes. La dernière capacité du Messenger de Bomat met uniquement ces cartes dans votre main, pas celle d'un autre Messenger de Bomat.

* Si le Messenger de Bomat quitte le champ de bataille avant que vous n'activiez sa dernière capacité, toutes les cartes exilées par sa capacité déclenchée restent exilées face cachée pour le reste de la partie. Si vous renvoyez sur le champ de bataille le même Messenger de Bomat d'une manière quelconque, ce sera un nouvel objet sans lien avec ces cartes face cachée.

* Vous pouvez payer le coût « défaussez-vous de votre main » même si votre main contient zéro carte.

Module d'animation

{1}

Artefact

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

* Si des marqueurs +1/+1 sont placés sur plus d'un permanent que vous contrôlez en même temps, la première capacité du Module d'animation se déclenche une fois pour chacun de ces permanents.

* Les capacités qui se déclenchent quand des marqueurs sont placés sur un permanent se déclenchent quand un permanent arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs et quand un joueur met des marqueurs sur un permanent.

* Vous ne pouvez payer {1} qu'une seule fois à chaque fois que la première capacité du Module d'animation se résout. Vous ne pouvez pas payer plus pour créer des jetons Servo supplémentaires.

Module de fabrication

{3}

Artefact

À chaque fois que vous gagnez au moins {E} (*un marqueur « énergie »*), mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{4}, {T} : Vous gagnez {E}.

* Si vous gagnez plusieurs {E} en même temps, vous ne mettez qu'un marqueur +1/+1 sur une créature, pas un marqueur pour chaque {E}. Si vous gagnez plusieurs {E} à différents moments, la capacité du Module de fabrication se déclenche une fois à chaque fois.

Mourir jeune

{1}{B}

Rituel

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. La créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque {E} payé de cette manière.

* Vous choisissez la créature ciblée au moment où vous lancez Mourir jeune. Vous ne choisissez pas quelle quantité de {E} payer avant que Mourir jeune ne se résolve. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la quantité de {E} à payer et celui où la créature gagne -1/-1 pour chaque {E} payé de cette manière.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale, Mourir jeune est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas {EE} et vous ne pouvez pas payer un {E}.

Motifs sournois

{1}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{1}{B}, sacrifiez les Motifs sournois : Détruisez la créature ciblée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins deux artefacts.

* Vous ne pouvez payer {1} qu'une seule fois à chaque fois que la capacité déclenchée des Motifs sournois se résout. Vous ne pouvez pas payer plus pour faire perdre plus de points de vie à vos adversaires.

* Le nombre d'artefacts que vous contrôlez est vérifié uniquement au moment où vous activez la dernière capacité des Motifs sournois. Il n'est pas vérifié à nouveau au moment où elle se résout.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité des Motifs sournois fait perdre un total de 2 points de vie à l'équipe adverse. Vous ne gagnez quand même qu'1 point de vie.

Myriapode de Prakhata

{3}

Créature-artefact : insecte

2/3

{B} : Le Myriapode de Prakhata acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (*Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.*)

* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

Nissa, artisanne de la nature (*deck de planeswalker uniquement*)

{4}{G}{G}

Planeswalker : Nissa

5

+3 : Vous gagnez 3 points de vie.

-4 : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main.

-12 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

* La série de créatures affectées par la dernière capacité de Nissa est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +5/+5 et n'acquièrent pas le piétinement.

Nissa, force vitale

{3}{G}{G}

Planeswalker : Nissa

5

+1 : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Jusqu'à votre prochain tour, il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

-3 : Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

-6 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

* Vous pouvez activer la première capacité de Nissa, ciblant un terrain qui est déjà dégagé.

* Après avoir résolu la première capacité de Nissa, le terrain ciblé a toujours les capacités et les autres types qu'il avait avant de devenir une créature.

* Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de planeswalker ou de terrain.

Nuit blanche

{2}{B}{B}

Enchantement

La Nuit blanche arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs « heure » sur elle.

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire et retirez deux marqueurs « heure » de la Nuit blanche.

La taille maximale de votre main est égale au nombre de marqueurs « heure » sur la Nuit blanche.

À chaque fois que vous vous défaissez d'une carte, vous perdez 1 point de vie.

* Si plusieurs effets essaient d'établir la taille maximale de votre main à une certaine valeur ou déclarent que vous n'avez pas de taille maximale de la main, celui créé en dernier est celui qui s'applique.

* Si la Nuit blanche n'a qu'un seul marqueur « heure » sur elle, sa première capacité déclenchée retirera ce marqueur.

* Si la Nuit blanche n'a pas de marqueur « heure » sur elle, sa première capacité déclenchée continue de se déclencher et vous fait piocher une carte supplémentaire, même si vous ne pouvez pas lui retirer de marqueur.

* Votre taille de main maximale est uniquement vérifiée pendant l'étape de nettoyage de votre tour. À d'autres moments, vous pouvez avoir plus de cartes dans votre main que la taille maximale de votre main.

* Si vous vous défaissez d'une carte pendant votre étape de nettoyage pendant que vous contrôlez la Nuit blanche, sa dernière capacité se déclenche et les joueurs auront la priorité pendant votre étape de nettoyage. Vous aurez une autre étape de nettoyage après celle-ci avant de passer au tour du joueur suivant.

Obsolescence

{2}{B}

Ephémère

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

* La série de créatures affectées par l'Obsolescence est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vos adversaires commencent à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -1/-1.

Oviya Pashiri, sage façonneuse de vie

{G}

Créature légendaire : humain et artificier

1/2

{2}{G}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

{4}{G}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité d'Oviya Pashiri se résout. La force et l'endurance ne changeront pas à mesure que le nombre de créatures que vous contrôlez changera.

* Le jeton Construction que vous créez ne compte pas pour X pour la capacité qui le crée.

Padeem, consul de l'innovation

{3}{U}

Créature légendaire : vedalken et artificier

1/4

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez l'artefact ayant le coût converti de mana le plus élevé ou partageant le coût converti de mana le plus élevé, piochez une carte.

* L'artefact que vous contrôlez doit avoir le coût converti de mana le plus élevé uniquement parmi les artefacts sur le champ de bataille, pas parmi tous les permanents sur le champ de bataille.

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

* Si vous ne contrôlez pas un artefact avec le coût converti de mana le plus élevé au moment où votre entretien commence, la deuxième capacité de Padeem ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas lancer un éphémère pour détruire l'artefact d'un adversaire pendant votre tour avant que votre entretien ne commence.

* Si vous ne contrôlez plus un artefact avec le coût converti de mana le plus élevé au moment où la capacité déclenchée de Padeem se résout, vous ne piochez pas de carte.

Panharmonicus

{4}

Artefact

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

* Le Panharmonicus affecte les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand un artefact ou une créature arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».

* Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs sur lui, ne sont pas affectées.

* Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une créature à copier avec le Clone, ne sont pas affectées.

* L'effet du Panharmonicus ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous la mettez 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 gagner des marqueurs ou des servos pour la fabrication, sont aussi effectués individuellement.

* L'événement déclencheur ne doit pas spécifiquement faire référence à des « artefacts » ou des « créatures ». Par exemple, l'Amulette de vigueur dit « À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le. » Si une créature arrive sur le champ de bataille engagée et sous votre contrôle, la capacité de l'Amulette de vigueur se déclenche deux fois. Si un terrain (qui n'est pas aussi un artefact ou une créature) arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, la capacité de l'Amulette de vigueur se déclenche qu'une seule fois.

* Vérifiez le permanent tel qu'il existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si vous contrôlez la Treille de mycosynthèse, qui dit en partie : « Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types », un enchantement qui arrive sur le champ de bataille provoquera le déclenchement des capacités déclenchées une fois supplémentaire.

* Si vous contrôlez deux Panharmonicus, un artefact ou une créature qui arrive sur le champ de bataille provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Panharmonicus provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.

* Le Panharmonicus affecte les capacités déclenchées des permanents que vous contrôlez qui se déclenchent quand un artefact ou une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de n'importe quel joueur, pas seulement le vôtre.

* Si le Panharmonicus et un artefact ou une créature arrivent sur le champ de bataille en même temps, ces permanents qui arrivent sur le champ de bataille provoqueront le déclenchement des capacités déclenchées une fois supplémentaire.

* 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 la capacité déclenchée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Sceptre isochronique se déclenche deux fois et que deux cartes d'éphémère sont exilées, les deux seront copiées quand sa deuxième capacité sera activée. Vous pouvez lancer une copie ou les deux, dans l'ordre de votre choix.

* 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 sur le champ de bataille 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 coûts convertis de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez lancer aucune, une ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.

Paon de Dukhara

{4}

Créature-artefact : oiseau

2/4

{U} : Le Paon de Dukhara acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

* Activer la capacité du Paon de Dukhara après qu'il a été bloqué par une créature sans le vol ou la portée ne le fera pas devenir débloqué.

Patrouille du neuvième pont

{1}{W}

Créature : nain et soldat

1/1

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la Patrouille du neuvième pont.

* Si la Patrouille du neuvième pont et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'elles attaquaient ou bloquaient toutes les deux), la Patrouille du neuvième pont ne sera pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résoudra. Elle ne peut pas être sauvée par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur elle.

* La capacité de la Patrouille du neuvième pont ne s'intéresse pas à l'endroit où la créature est allée, ni si c'est une créature dans sa nouvelle zone. Elle peut être morte, avoir été exilée, renvoyée dans votre main, et ainsi de suite. Elle ne se déclenche pas si un objet reste sur le champ de bataille mais cesse d'être une créature.

Pia Nalaar

{2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

2/2

Quand Pia Nalaar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{1}{R} : La créature-artefact ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{1}, sacrifiez un artefact : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* Une fois qu'une créature a bloqué une créature attaquante, activer la dernière capacité de Pia Nalaar ne fera pas que la créature attaquante devienne débloquée.

* La « règle de légende » s'intéresse aux permanents légendaires ayant le même nom anglais exact. La carte Pia Nalaar de *Kaladesh* et la carte Pia et Kiran Nalaar de *Magic Origines* ont des noms différents, alors vous pouvez contrôler les deux en même temps.

Piège sans issue

{3}

Artefact

Le Piège sans issue arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Piège sans issue arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EE} (deux marqueurs « énergie »).

{T}, payez {E} : Engagez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées ce tour-ci.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

* Une fois qu'un joueur a annoncé une capacité, le Piège sans issue ne peut pas être utilisé pour la prévenir. La dernière capacité doit être activée avant que ce joueur n'active cette capacité.

* Les joueurs peuvent répondre à la dernière capacité du Piège sans issue en activant une capacité du permanent ciblé si les permissions de temps de cette capacité le permettent.

* Après qu'un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille, le joueur actif reçoit la priorité et peut activer une capacité de ce planeswalker avant qu'un joueur puisse activer la dernière capacité du Piège sans issue.

* Un planeswalker engagé peut être attaqué ou subir des blessures normalement.

* Si la créature engagée devient déagée pour une raison quelconque, elle peut attaquer et bloquer normalement, mais ses capacités ne peuvent quand même pas être activées ce tour-ci.

Piétineur de démolition

{6}

Artefact : véhicule

10/7

Le Piétineur de démolition ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Pilotage 5 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 5 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

* Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué le Piétineur de démolition, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que le Piétineur de démolition devient débloqué.

Pilote vétéran

{R} {W}

Créature : nain et pilote

3/1

Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.

À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* La dernière capacité déclenchée du Pilote vétéran se déclenche quand il devient engagé pour activer une capacité de pilotage. Même si le Pilote vétéran quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, ce véhicule gagne quand même +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* La dernière capacité du Pilote vétéran se résout avant la capacité de pilotage qu'il a activé en étant engagé. Le bonus de +1/+1 prend effet au moment où le véhicule devient une créature-artefact.

Planétaire mécanique de Ghirapur

{4}

Artefact

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, ce joueur pioche trois cartes.

* La première capacité du Planétaire mécanique de Ghirapur permet à un joueur de jouer un terrain supplémentaire pendant sa phase principale. Ceci suit les règles et le déroulement normal de mise en jeu d'un terrain.

* La première capacité du Planétaire mécanique de Ghirapur est cumulative si plus d'un exemplaire est sur le champ de bataille.

* Aucun joueur ne peut agir pendant un tour avant que la deuxième capacité du Planétaire mécanique de Ghirapur ne vérifie pour voir si elle devrait se déclencher. Si le joueur dont c'est le tour a des cartes en main, elle ne se déclenche pas.

* Si le joueur a des cartes en main au moment où la deuxième capacité du Planétaire mécanique de Ghirapur se résout, la capacité ne fait rien. Notez qu'un deuxième Planétaire mécanique de Ghirapur ne fait pas qu'un joueur pioche trois autres cartes à moins que le joueur ne vide sa main après avoir résolu le déclenchement du premier.

* L'étape de pioche a lieu après l'étape d'entretien, alors piocher une carte en tant qu'action basée sur le tour n'affecte pas le déclenchement de la deuxième capacité du Planétaire mécanique de Ghirapur.

* En partie en Troll à deux têtes, la deuxième capacité du Planétaire mécanique de Ghirapur se déclenche séparément pour chaque joueur d'une équipe. Si un joueur a des cartes en main, elle peut quand même se déclencher pour l'autre joueur.

Pompe éthérique modèle

{4}

Artefact légendaire

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

{T}, payez {EEEEEE} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer une carte parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* La première capacité de la Pompe éthérique modèle se déclenche à chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, y compris la Pompe éthérique modèle elle-même et d'autres permanents mis dans un cimetière en même temps qu'elle.

* Les jetons qui sont sacrifiés ou détruits sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si vous contrôlez le jeton, la première capacité de la Pompe éthérique modèle se déclenche.

* La carte lancée avec la deuxième capacité de la Pompe éthérique modèle est lancée depuis votre bibliothèque.

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

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

Procédé naturel

{1}{G}

Rituel

La créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

* Si une des cibles est une cible illégale au moment où le Procédé naturel se résout, aucune blessure n'est infligée.

* Si la créature que vous ne contrôlez pas est une cible illégale au moment où le Procédé naturel essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez acquiert quand même la vigilance et le piétinement.

* Le piétinement s'applique uniquement à l'attribution des blessures de combat, pas aux blessures que le Procédé naturel fait infliger par la créature.

Puissance artificielle

{3}{G}{W}

Rituel

Choisissez l'un —

- La créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

* La série de créatures affectées par le deuxième mode de la Puissance artificielle est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+2 et n'acquièrent pas la vigilance.

Pyrohélice de Chandra

{1}{R}

Ephémère

La Pyrohélice de Chandra inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles, créatures et/ou joueurs.

* Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez la Pyrohélice de Chandra, et pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En d'autres mots, au moment où vous lancez la Pyrohélice de Chandra, vous choisissez de lui faire infliger 2 blessures à une seule cible, ou 1 blessure à chacune des deux cibles.

* Si la Pyrohélice de Chandra cible deux créatures et qu'une d'elles devient une cible illégale, la cible restante subit 1 blessure, pas 2.

Rashmi, façonneuse des Éternités

{2}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et druide

2/3

À chaque fois que vous lancez votre premier sort à chaque tour, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur à celui de ce sort, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne lancez pas la carte révélée, mettez-la dans votre main.

* Si la carte révélée est une carte de terrain, vous la mettez dans votre main.

* La capacité de Rashmi se déclenche quand vous lancez votre premier sort à chaque tour, pas seulement pendant votre tour.

* Rashmi doit être sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre premier sort. Si ce sort est Rashmi elle-même, la capacité de Rashmi ne peut pas se déclencher. Si ce sort fait que Rashmi quitte le champ de bataille en tant que coût supplémentaire pour la lancer, la capacité de Rashmi ne peut pas se déclencher.

* La capacité de Rashmi se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Si vous lancez un sort en utilisant la capacité, il se résout également avant le sort initial.

* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort. Pour les cartes de votre bibliothèque qui incluent {X} dans leur coût de mana, X est considéré être 0.

* Si la première capacité de Rashmi se résout et que le sort qui a provoqué son déclenchement a été contrecarré, utilisez le coût converti de mana de ce sort au moment où il a quitté la pile pour déterminer si vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque ou non.

* Si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité de Rashmi. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») ne le sont pas.

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

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

Représailles furieuses

{3} {R}

Rituel

Ciblez deux cibles, créatures et/ou joueurs. Les Représailles furieuses leur infligent 2 blessures à chacune.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature ou le même joueur deux fois pour infliger 4 blessures à un seul destinataire.

Réserve séquestrée

Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{4}, {T}, sacrifiez la Réserve séquestrée : Mettez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Vous pouvez ensuite mettre une carte d'artefact depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

* La capacité de la Réserve séquestrée ne cible pas la carte d'artefact de votre cimetière. Vous pouvez choisir une des cinq cartes que vous avez mises là depuis votre bibliothèque.

Réservoir de flux éthérique

{4}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à une cible, créature ou joueur.

* La première capacité compte le sort qui a provoqué son déclenchement plus tout autre sort que vous avez lancé plus tôt pendant le tour.

* La première capacité compte les sorts que vous avez lancés plus tôt pendant le tour, même si vous ne contrôliez pas le Réservoir de flux éthérique au moment où vous les avez lancés, et même si ces sorts ont été contrecarrés.

* Le nombre de sorts que vous avez lancé est compté uniquement au moment où la capacité déclenchée du Réservoir de flux éthérique se résout. Par exemple, si vous lancez un sort, puis que vous répondez à la capacité déclenchée par un autre sort, vous gagnerez 4 points de vie au total.

* La première capacité du Réservoir de flux éthérique ne se déclenche pas quand vous lancez le Réservoir de flux éthérique lui-même.

Résultat paradoxal

{3} {U}

Éphémère

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

* Si vous contrôlez mais que vous ne possédez pas certains des permanents ciblés, ils ne comptent pas quand vous déterminez le nombre de cartes que vous piochez.

* Si un permanent assimilé est renvoyé dans votre main de cette manière, vous piochez deux cartes pour lui.

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer les Retrouvailles cathartiques, défaussez-vous de deux cartes.

Piochez trois cartes.

* Comme se défausser de deux cartes est un coût supplémentaire, vous ne pouvez pas lancer les Retrouvailles cathartiques si vous n'avez pas deux autres cartes en main.

Rokh tempéther

{2}{W}{W}

Créature : oiseau

3/3

Vol

À chaque fois que le Rokh tempéther ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

À chaque fois que le Rokh tempéther attaque, vous pouvez payer {EE}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui et engagez jusqu'à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

* Une créature qui arrive sur le champ de bataille en même temps que le Rokh tempéther provoque le déclenchement de sa première capacité déclenchée.

* La dernière capacité déclenchée du Rokh tempéther se résout avant que les bloqueurs ne soient choisis. Toute créature engagée de cette manière ne pourra pas bloquer.

* Vous n'êtes pas obligé de cibler une créature avec la dernière capacité du Rokh tempéther. Si vous choisissez une cible, et que cette cible devient illégale, la capacité est contrecarrée et vous ne pourrez pas payer {EE} pour mettre un marqueur sur le Rokh tempéther.

Sablier perpétuel

{2}

Artefact

{T} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

{2}, exilez le Sablier perpétuel : Mélangez n'importe quel nombre de cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

* Vous pouvez activer la deuxième capacité du Sablier perpétuel sans cible rien que pour mélanger votre bibliothèque. Si vous choisissez des cibles et qu'elles deviennent toutes des cibles illégales, la capacité sera contrecarrée et vous ne mélangerez pas votre bibliothèque.

Saheeli Rai

{1}{U}{R}

Planeswalker : Saheeli

3

+1 : Regard 1. Saheeli Rai inflige 1 blessure à chaque adversaire.

-2 : Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

-7 : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'artefact ayant des noms différents, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (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 dégagé, 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.

* Le jeton est un artefact en plus de ses autres types. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier. La célérité et la capacité déclenchée à retardement de la capacité ne sont pas copiables.

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

* Si le permanent copié copie autre chose (par exemple, si le permanent copié est un Ego altéré), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que ce permanent copiait.

* Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé par Saheeli copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.

* Au moment où la dernière capacité de Saheeli se résout, les trois artefacts arrivent sur le champ de bataille en même temps. Les capacités déclenchées de ces artefacts verront les trois artefacts arriver sur le champ de bataille. Les effets de remplacement, comme celui de l'Acier sculpteur, ne verront pas les autres sur le champ de bataille car ils sont en train d'être appliqués.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de Saheeli inflige 2 blessures au total à l'équipe adverse.

Sélection pour l'inspection

{U}

Éphémère

Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

* Si la créature ciblée devient dégagée ou qu'elle devient une cible illégale d'une autre manière avant que la Sélection pour l'inspection ne se résolve, le sort est contrecarré. La créature reste sur le champ de bataille et vous n'appliquez pas regard 1.

Serpent mécanochercheur

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

5/6

Le Serpent mécanochercheur coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.

{5}{U} : Le Serpent mécanochercheur ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

* Le coût total de lancement du Serpent mécanochercheur est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois artefacts, y compris un que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total du Serpent mécanochercheur est {2}{U}{U}. Ensuite, vous pouvez sacrifier l'artefact quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

* Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance le Serpent mécanochercheur, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier le nombre d'artefacts que son contrôleur contrôle avant que le coût du sort ne soit verrouillé.

* La première capacité du Serpent mécanochercheur ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {U}{U}.

* Une fois que le Serpent mécanochercheur a été bloqué, activer sa dernière capacité ne le fait pas devenir débloqué.

Surveillance du consulat

{3}{W}

Enchantement

Quand la Surveillance du consulat arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EEEE} (*quatre marqueurs « énergie »*).

Payez {EE} : Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci par une source de votre choix.

* La deuxième capacité de la Surveillance du consulat ne cible rien. Vous choisissez une source de blessures au moment où elle se résout.

* Si la source choisie devait infliger des blessures à vous et à d'autres joueurs ou permanents, seules les blessures qui devaient vous être infligées sont prévenues.

* Si plusieurs effets de prévention et/ou de remplacement essaient de s'appliquer aux mêmes blessures, le joueur qui devait subir les blessures choisit l'ordre dans lequel les appliquer. Notez que si des blessures non-combat devaient vous être infligées par une source contrôlée par un adversaire, et que vous contrôlez un planeswalker, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer l'effet de la Surveillance du consulat et l'effet de redirection du planeswalker. Si vous appliquez d'abord l'effet de la Surveillance du consulat, les blessures sont prévenues et l'effet de redirection du planeswalker ne s'applique pas.

Surveillant de Vive-soudure

{3}

Créature-artefact : lézard

3/2

{R} : Le Surveillant de Vive-Soudure acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

* Une fois qu'une créature a bloqué le Surveillant de Vive-Soudure, acquérir la menace ne fait pas que le Surveillant de Vive-Soudure devienne débloqué.

* Plusieurs occurrences de menace sont redondantes.

Tir du baleinier volant

{2}{W}

Ephémère

Détruisez une créature avec une force supérieure ou égale à 3 ciblée. Regard 1.

* Si la force de la créature ciblée devient inférieure ou égale à 2 avant que le Tir du baleinier volant ne se résolve, le sort est contrecarré. La créature reste sur le champ de bataille et vous n'appliquez pas regard 1.

Tissefeu téméraire

{1}{R}

Créature : humain et artificier

1/3

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1 blessure à chaque adversaire.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Tissefeu téméraire inflige 2 blessures au total à l'équipe adverse.

Tour dynavolt

{3}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).
{T}, payez {EEEE} : La Tour dynavolt inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

* La capacité déclenchée de la Tour dynavolt se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Vigie du marché nocturne

{B}

Créature : humain et gredin

1/1

À chaque fois que la Vigie du marché nocturne devient engagée, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* C'est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas d'engager la Vigie du marché nocturne à votre guise ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.

* Pour que la capacité se déclenche, la Vigie du marché nocturne doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager, mais qu'elle est déjà engagée à ce moment-là, cette capacité ne se déclenche pas.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Vigie du marché nocturne fait perdre un total de 2 points de vie à l'équipe adverse.

Volonté insidieuse

{2} {U} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez le sort ciblé.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort ciblé.
- Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Si vous choisissez de nouvelles cibles pour le sort ciblé ou pour la copie, les nouvelles cibles doivent être légales.

* Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie.

* Le troisième mode peut 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 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 le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.

* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour Éliminer la concurrence), la copie a la même valeur pour X.

* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (comme la Pyrohélice de Chandra), la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore).

* Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Magic: The Gathering, Magic, Kaladesh, La bataille de Zendikar, Le serment des Sentinelles, Ténèbres sur Innistrad, La lune hermétique, La révolte éthérique et Magic Origines sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2016 Wizards.