Notes de publication Magic: The Gathering | Star Trek

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 15 septembre 2026

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur **Magic.Wizards.com/Rules** pour accéder aux règles les plus à jour.

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes Magic: The Gathering | Star Trek portant le code d'extension TRK sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Fondations de Magic: The Gathering, Les friches d'Eldraine, Les cavernes oubliées d'Ixalan, Meurtres au manoir Karlov, Les hors-la-loi de Croisetonnerre, Le casse du siècle, Bloomburrow, Mornebrune : la Maison de l'horreur, Aetherdrift, Tarkir : la tempête des dragons, Magic: The Gathering—FINAL FANTASY, Aux portes des Éternités, Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man, Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air, Lorwyn éclipsé, Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles, Les secrets de Strixhaven, Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes, Magic: The Gathering | Le Hobbit, Réalité fracturée,* et *Magic: The Gathering | Star Trek.*

Les nouvelles cartes Commander *Magic: The Gathering | Star Trek* portant le code d'extension TRC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension TRC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes Date stellaire Magic: The Gathering | Star Trek portant le code d'extension SDS sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

Rendez-vous sur **Magic.Wizards.com/Commander** pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

Nouvelle capacité mot-clé : téléportation

Quand l'équipe d'exploration est en danger, il est temps d'activer le téléporteur pour les ramener ! Certaines cartes d'éphémère et de rituel de cette extension ont la capacité mot-clé *téléportation*, qui vous permet de les lancer depuis votre cimetière en payant un coût et en renvoyant une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

> Il y a du café dans cette nébuleuse
> {1}{W}
> Rituel
> Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de plaine ou une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
> Téléportation {2}{W} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {2}{W} si vous renvoyez aussi une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Puis exilez ce sort.)*
>
> Énergie !
> {1}{U}
> Rituel
> Renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.
> Téléportation {3}{U} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {3}{U} si vous renvoyez aussi une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Puis exilez ce sort.)*

- « Téléportation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] et en renvoyant une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer son coût de mana » et « Si le coût de téléportation a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec la téléportation uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de téléportation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec la téléportation est toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec la téléportation même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec la téléportation est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Nouvelle action mot-clé : assimiler

Une rencontre avec les Borgs garantit deux choses : vous serez *assimilés*, et toute résistance est futile. Assimiler est une action mot-clé qui vous donne le contrôle d'une créature ou qui met une carte de créature sur le champ de bataille sous votre contrôle. Dans un cas comme dans l'autre, un marqueur +1/+1 est mis sur cette créature, elle devient une créature-artefact Borg et perd ses autres types de créature.

> La mort est sans valeur
> {6}{B}{B}
> Enchantement
> Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.
> Au début de votre étape de fin, les Borgs assimilent une carte de créature ciblée d'un cimetière. *(Mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1. C'est une créature-artefact Borg et elle perd tous ses autres types de créature.)*
>
> Le meilleur des deux mondes
> {4}{W}{U}
> Enchantement : saga
> *(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)*
> I — Les Borgs assimilent une créature non-artefact ciblée qu'un adversaire contrôle. *(Acquérez-en le contrôle et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. C'est une créature-artefact Borg et elle perd tous ses autres types de créature.)*
> II — Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
> III — Exilez le Borg assimilé par cette saga, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire.

- La créature ou la carte de créature assimilée perd tout autre type de créature qu'elle avait, mais garde tous ses autres super-types, types et sous-types. Par exemple, si une Charmille dryade (une créature-terrain Forêt et Dryade) est assimilée, elle devient une créature-terrain-artefact Forêt et Borg.

Nouveau terme : être confronté à un dilemme

Les officiers de Starfleet doivent prendre beaucoup de décisions difficiles et si vous pensez avoir les épaules pour cela, nous avons la mécanique qu'il vous faut. Certaines cartes de cette extension ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un joueur « est confronté à un dilemme », ce qui se produit à chaque fois qu'un joueur choisit au moins un mode pour un sort ou une capacité.

Elim Garak, simple tailleur
{2}{B}
Créature légendaire : cardassien et gredin
3/3
Menace
À chaque fois que vous êtes confronté à un dilemme, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. *(Vous êtes confronté à un dilemme au moment où vous choisissez au moins un mode pour un sort ou une capacité.)*

Jett Reno, solution à tous les problèmes
{1}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
1/2
À chaque fois que Jett Reno devient engagée, surveillez 1. Si sa force est supérieure ou égale à 4, à la place piochez une carte.
À chaque fois que vous êtes confronté à un dilemme, mettez un marqueur +1/+1 sur Jett Reno. *(Vous êtes confronté à un dilemme au moment où vous choisissez au moins un mode pour un sort ou une capacité.)*

- Un sort ou une capacité est modal si elle a au moins deux options dans une liste à puces et des instructions pour qu'un joueur choisisse un certain nombre de ces options, comme « Choisissez l'un » ou « Choisissez l'un ou plus ». Chacune de ces options est un mode. Les sorts avec l'impétuosité ou des niveaux de difficulté sont des sorts modaux.
- Les sorts modaux et les cartes avec des capacités modales imprimés avant l'extension *Les Khans de Tarkir* n'utilisaient pas de listes à puces pour les modes ; ces cartes ont reçu des errata dans la référence de cartes Oracle.
- Tant que vous choisissez au moins un mode pour un sort ou une capacité, vous avez été confronté à un dilemme. Peu importe si ce sort ou cette capacité se résout ou non.
- Une capacité qui se déclenche à chaque fois qu'un joueur est confronté à un dilemme se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si un joueur choisit plus d'un mode pour un sort ou une capacité, ce joueur n'est quand même confronté qu'à un seul dilemme.
- Si un joueur ne choisit aucun mode pour un sort ou une capacité, ce joueur n'a pas été confronté à un dilemme. Cela peut arriver parce que l'instruction de choisir des modes pour le sort ou la capacité est optionnelle (« Vous pouvez choisir l'un » ou similaire) ou parce qu'il n'y a pas de mode légal à choisir pour une capacité déclenchée modale.

Nouveau mot de capacité : fédération

La Fédération rassemble un nombre important de mondes membres et leurs habitants, et cette diversité est l'un des principaux atouts de la Fédération. Le mot de capacité *fédération* regroupe des capacités qui s'intéressent au nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg qu'un joueur contrôle.

Starfleet Académie
Terrain légendaire
{T} : Ajoutez {C}.
Fédération — {5}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale au nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez.

- Ne tenez pas du tout compte des créatures Borg quand vous comptez les types de créature pour les capacités de fédération, même si elles ont des types de créature supplémentaires. Cependant, le fait qu'un borg ait un type de créature ne signifie pas que ce type ne doit pas être compté, tant qu'un non-Borg l'a aussi. Par exemple, si vous contrôlez un borg et noble et un humain et noble, le nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez est deux (humain et noble).

Nouveau mot de capacité : de nouveaux mondes étranges

L'exploration de planètes inconnues est l'une des missions de Starfleet, et vous pouvez contribuer à cet effort. Le mot de capacité *de nouveaux mondes étranges* regroupe des capacités qui s'intéressent au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

Le Voyageur
{G}{U}
Créature légendaire : éclaireur
*/3
Portée, vigilance
De nouveaux mondes étranges — La force de Le Voyageur est égale au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

Bifurcation de ligne temporelle
{6}{G}{G}
Rituel
De nouveaux mondes étranges — Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Mettez toutes les cartes de permanent révélées de cette manière sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

Nouveau mot de capacité : front

L'Empire Klingon est connu pour sa force militaire, et avec cette extension, vous pouvez faire appel à cette force pour résister à vos adversaires. Le goût des Klingons pour le combat est ici reflété par le mot de capacité *front*, qui regroupe des capacités qui s'intéressent au nombre d'adversaires que vous avez attaqués ce tour-ci.

Martok, héros de l'Empire
{2}{W}
Créature légendaire : klingon et guerrier
2/2
Front — À chaque fois que vous attaquez, ciblez jusqu'à X créatures que vous contrôlez, X étant le nombre d'adversaires que vous avez attaqués ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Saisir le jour
{4}{R}{R}
Rituel
Front — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire que vous avez attaqué ce tour-ci. Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

- Les adversaires que vous avez attaqués ce tour-ci et qui ont quitté la partie plus tard dans le tour sont quand même comptés par les capacités de front. Par exemple, si vous attaquez trois adversaires et que l'un d'entre eux perd la partie en conséquence, puis que vous lancez Saisir le jour pendant votre deuxième phase principale, il vous coûtera {3} de moins à lancer.
- Les capacités de front ne comptent pas un adversaire si vous n'avez attaqué que des planeswalkers que ce joueur contrôlait et/ou des batailles que ce joueur protégeait et pas le joueur lui-même.

Nouveau mot de capacité : découvrir

Vous espérez sonder l'espace inexploré pour découvrir de nouvelles formes de vie et de nouvelles civilisations, mais vous n'avez pas le temps de partir pour une mission de cinq ans ? Eh bien, qui sait ce que vous trouverez si vous continuez tout simplement à piocher des cartes ? Cet esprit de découverte est représenté par le mot de capacité *découvrir*, qui regroupe des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour.

Beverly Crusher, médecin de bord
{2}{W}
Créature légendaire : humain et docteur
2/2
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, ciblez jusqu'à trois créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Rom et Leeta, couple invraisemblable
{3}{R}
Créature légendaire : ferengi et bajoran
4/3
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez deux jetons Trésor engagés.

- Un permanent avec la capacité de découvrir ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.

Retour de mot de capacité : toucheterre

Pour poursuivre sur le thème de l'exploration, la capacité de *toucheterre* est de retour dans cette extension. Elle regroupe des capacités qui vous récompensent à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive.

> Patrouille planétaire
> {1}{R}
> Créature : éclaireur
> 2/2
> *Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

> Jake Sisko, correspondant de guerre
> {1}{G}
> Créature légendaire : humain et citoyen
> 2/2
> *Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).

Retour de type de terrain : planète

Où peut-on trouver ces nouvelles formes de vie et ces nouvelles civilisations ? Bonne nouvelle : nous faisons revenir le type de terrain *planète* pour que vous sachiez où chercher.

> Terre, secteur 001
> Terrain : planète
> Ce terrain arrive engagé.
> Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
> {T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Qo’noS
Terrain : planète
Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Retour de mécanique : cartes avec la station
Retour de mot-clé : station
Retour de type d’artefact : vaisseau spatial

Si vous avez déjà voulu commander un vaisseau de la Fédération, un croiseur de combat klingon voire même un cube borg, c’est l’occasion. La mécanique de *station* est de retour pour vous aider à mettre vos vaisseaux spatiaux en état de marche ; avec le bon nombre de marqueurs « charge », ils seront prêts à déployer toutes leurs capacités. Dans la plupart des cas, cela les transforme aussi en créatures prêtes à attaquer et bloquer.

U.S.S. Enterprise-A, un esprit libre
{3}{W}{W}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
5/5
Parade {2}
Quand l’*U.S.S. Enterprise*-A arrive, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Officier.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N’utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C’est une créature-artefact à 6+.)*
6+ | Vol, lien de vie

Oiseau de proie romulien
{1}{U}
Artefact : vaisseau spatial
4/4
Bouclier occulteur — Tant que ce vaisseau spatial n’est pas une créature, il a la défense talismanique.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si ce vaisseau spatial n’est pas une créature, mettez deux marqueurs « charge » sur lui.
Station
8+ | Vol

- Vaisseau spatial est un type d’artefact sans signification spéciale. Il ne confère pas de capacités intrinsèques à l’artefact. D’autres cartes peuvent s’intéresser à quels artefacts sont des vaisseaux spatiaux.
- Une carte de station est une carte avec la capacité mot-clé station. Le mot-clé station signifie « Engagez une autre créature dégagée que vous contrôlez : Mettez sur ce permanent un nombre de marqueurs « charge » égal à la force de la créature engagée. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

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

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

Académie des sciences de Ni'Var
Terrain
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
Quand ce terrain arrive dégagé, choisissez l'un —
• Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
• Surveillez 1.
{T} : Ajoutez {U}.

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.

Action !
{1}{R}{G}
Enchantement
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Quand cet enchantement arrive, révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de terrain parmi elles sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre cimetière.

- Le texte Oracle d'Action ! a reçu une mise à jour mineure pour préciser que les cartes sont révélées dans la dernière capacité. Le texte corrigé apparaît ci-dessus. S'il y a au moins une carte de terrain parmi les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, vous devez en mettre une sur le champ de bataille.
- Même si des cartes du dessus de votre bibliothèque sont mises dans votre cimetière, ce n'est pas un effet de meulage et les autres cartes qui s'intéressent au fait que vous meuliez des cartes n'interagissent pas avec Action !.

Adjonction de l'Unimatrice primaire
{3}{W}
Créature-artefact : borg
2/3
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la double initiative.

- Si une créautre pers la double initiative après avoir assigné les blessures de combat lors de l'étape d'initiative (potentiellement car l'Adjonction de l'Unimatrice primaire a quitté le champ de bataille), cette créature n'attribue pas de blessures de combat lors de l'étape de combat normal.

Analyste du Tal Shiar
{2}{R}
Créature : romulien et scientifique
3/2
{T} : Cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez cette créature.

- La dernière capacité de l'Analyste du Tal Shiar se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Anomalie spatiale
terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{4}{R}, {T}, sacrifiez ce terrain : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée. Créez un jeton de terrain Planète engagé appelé Nouvelle planète avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Anomalie spatiale essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créerez pas les jetons indiqués.

Avant-poste de la Fédération
Terrain
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
Quand ce terrain arrive dégagé, choisissez l'un —
• Vous gagnez 2 points de vie.
• Surveillez 1.
{T} : Ajoutez {W}.

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.

Bar de Quark
Terrain
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
Quand ce terrain arrive dégagé, choisissez l'un —
• Ce terrain inflige 1 blessure à chaque adversaire.
• Surveillez 1.
{T} : Ajoutez {R}.

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.

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

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).

- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Bifurcation de ligne temporelle
{6}{G}{G}
Rituel
De nouveaux mondes étranges — Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Mettez toutes les cartes de permanent révélées de cette manière sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Bifurcation de ligne temporelle se résout.

Bluff éhonté
{R}{R}
Éphémère
Choisissez un sort non-créature ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut l'exiler. S'il ne fait pas ainsi, vous pouvez lancer un sort non-créature depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où le Bluff éhonté essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne lancez pas de sort depuis votre main.
- Si l'adversaire choisit de ne pas exiler le sort qu'il contrôle, le sort non-créature que vous lancez depuis votre main est lancé pendant que le Bluff éhonté se résout et qu'il est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Bouclier occulteur et phaseur
{8}{U}
Rituel
De nouveaux mondes étranges — Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.
Créez deux jetons de créature 2/2 noire Romulien.
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Brad Boimler, enseigne enthousiaste
{1}{W}
Créature légendaire : humain et officier
2/2
Lien de vie
À chaque fois que Brad Boimler devient engagé, jusqu'à la fin du tour, si au moins un marqueur devait être mis sur un permanent que vous contrôlez, mettez autant de chacune de ces sortes de marqueur plus un sur ce permanent à la place.

- Si un permanent que vous contrôlez devait arriver avec des marqueurs sur lui pendant un tour où la dernière capacité de Brad Boimler s'est résolue, il arrive avec autant de marqueurs plus un de chacune de ces sortes de marqueur à la place.
- Si la dernière capacité de Brad Boimler s'est résolue deux fois ce tour-ci, le nombre de marqueurs mis sur un permanent que vous contrôlez est augmenté de deux. Si elle s'est résolue trois fois, ce nombre est augmenté de trois, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.

But commun
{1}{G}
Rituel
Ciblez une ou deux créatures que vous contrôlez.
Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si vous choisissez deux créatures ciblées que vous contrôlez pour le But commun, et que l'une de ces créatures est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez qui est toujours une cible légale inflige quand même des blessures à la créature qu'un adversaire contrôle (en supposant qu'elle reste une cible légale aussi).

Capitaine Benjamin Sisko
{1}{W}
Créature légendaire : humain et officier
2/2
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 rouge Officier pour chaque dilemme auquel vous avez été confronté ce tour-ci.
{2}{W}{U}{B}{R}{G}, {T} : Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre d'officiers que vous contrôlez parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

- Vous choisissez de lancer ou non des sorts parmi les cartes exilées au moment où la dernière capacité du Capitaine Sisko se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Capitaine James T. Kirk
{2}{R}
Créature légendaire : humain et officier
2/2
À chaque fois que le Capitaine Kirk arrive ou attaque, choisissez l'un. Si vous n'avez pas de carte en main, choisissez au moins l'un à la place.
• Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.
• Créez un jeton de créature 1/1 rouge Officier.
• Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où le premier mode a lieu, vous piochez simplement une carte.

Capitaine Jean-Luc Picard
{2}{W}
Créature légendaire : humain et officier
2/3
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature ou de vaisseau spatial, créez un jeton de créature 1/1 rouge Officier.
Engagez sept officiers dégagés que vous contrôlez : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de vaisseau spatial, mettez-la sur le champ de bataille avec sept marqueurs « charge » sur elle, puis mélangez.

- La deuxième capacité du Capitaine Picard se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Vous pouvez engager n'importe quels officiers dégagés que vous contrôlez pour activer la dernière capacité du Capitaine Picard, y compris le Capitaine Picard lui-même et ceux que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Capitaine Kathryn Janeway
{3}{G}
Créature légendaire : humain et officier
2/3
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que la Capitaine Janeway ou une autre créature que vous contrôlez arrive, la créature qui est arrivée explore. *(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- L'effet de la première capacité de la Capitaine Janeway est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez la Capitaine Janeway et l'Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours »), vous pouvez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
- Si une capacité instruit à une créature d'explorer, son contrôleur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, il la met dans sa main. Sinon, il met un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis choisit soit de laisser cette carte au-dessus de sa bibliothèque soit de la mettre dans son cimetière.
- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature explore commence à se résoudre, aucun joueur ne peut effectuer une autre action avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la créature qui explore après que vous avez révélé une carte non-terrain mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
- Si aucune carte n'est révélée, probablement parce que la bibliothèque de ce joueur est vide, la créature qui explore reçoit un marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit à une créature spécifique d'explorer, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Si vous révélez une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pouvez mettre la carte révélée dans votre cimetière. Les effets qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature explore » se déclenchent le cas échéant.
- Dans certains cas inhabituels, des permanents non-créature peuvent explorer. Par exemple, si une créature que vous contrôlez arrive mais n'est, d'une manière quelconque, pas une créature au moment où la capacité de la Capitaine Janeway se résout, elle peut quand même explorer. Vous faites toutes les mêmes actions, et vous pouvez même finir par mettre un marqueur +1/+1 sur ce permanent.

Capitaine Pike, avec le recul du temps
{1}{G}{G}
Créature légendaire : humain et officier et éclaireur
/
De nouveaux mondes étranges — La force et l'endurance du Capitaine Pike sont chacune égales au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Capitaine Pike fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités pouvant être activées depuis votre main.

Choix impossible
{2}{B}
Éphémère
Choisissez l'un —
• *Séparation chirurgicale* — Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur crée deux jetons de créature 1/1 rouge Officier.
• *Fusion maintenue* — Vous piochez deux cartes et chaque joueur perd 2 points de vie.

- Si vous choisissez le premier mode et que la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Choix impossible essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne crée de jetons.

Combadge
{3}
Artefact : communicateur et équipement
Quand vous lancez ce sort, copiez-le. *(La copie devient un jeton.)*
La créature équipée à « À chaque fois que cette créature attaque tant que vous contrôlez une autre créature avec un communicateur qui lui est attaché, cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci. »
Équipement {2} *({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- La première capacité du Combadge se résout avant le Combadge. Elle se résout même si le Combadge est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Une copie d'un sort de permanent arrive sur le champ de bataille comme un jeton. Ce n'est pas la même chose qu'un effet qui crée un jeton, et les effets qui font référence à créer un jeton ne s'appliquent pas aux copies des sorts de permanent.
- Une fois que la capacité déclenchée accordée par le Combadge à la créature équipée se résout, cette créature ne pourra pas être bloquée pendant ce tour, même si elle cesse d'être équipée par le Combadge ou que l'autre créature cesse d'être équipée d'un communicateur.

Commander Raffi Musiker
{2}{B}
Créature légendaire : humain et officier
3/2
Quand la Commander Musiker arrive, choisissez l'un —
• Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.
• Enquêtez. Vous perdez 2 points de vie. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour le premier mode. Cependant, si vous le faites et que la carte ciblée est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Conduits de vapeur
Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Conquérant temporel
{2}{G}
Créature : na'kuhl et guerrier
2/3
Quand cette créature arrive, meulez trois cartes. Puis renvoyez une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main. Si vous ne pouvez pas le faire, créez un jeton Trésor. *(Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Renvoyer une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main n'est pas optionnel. S'il y en a au moins une, vous devez en renvoyer une. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le faire, même si vous préféreriez le trésor.

Continuum Q
Terrain
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
Quand ce terrain arrive dégagé, choisissez l'un —
• Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
• Surveillez 1.
{T} : Ajoutez {G}.

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.

Contretemps
{3}{W}{B}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Tous les artefacts et toutes les créatures passent hors phase. Créez un jeton de créature 0/1 blanche Humain avec « Les permanents ne peuvent pas passer en phase. »
(Traitez les permanents hors phase et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas.)
II — Vous piochez deux cartes et chaque joueur perd 2 points de vie.
III — Sacrifiez un jeton de créature. Si vous faites ainsi, vous gagnez 5 points de vie.

- Un permanent qui est hors phase pendant que le jeton de créature créé par la première capacité de chapitre de cette saga est sur le champ de bataille ne passe pas en phase normalement pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Une fois qu'il n'y a plus de permanent avec la capacité « Les permanents ne peuvent pas passer en phase » sur le champ de bataille (d'ordinaire, c'est une fois que ce jeton a quitté le champ de bataille), chaque permanent hors phase passe en phase normalement pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.

- Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.

- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer pendant ce tour-là, et leurs capacités activées avec {T} dans leur coût peuvent être activées. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il aura ces marqueurs quand il repassera en phase.

- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».

- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.

- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- La capacité du chapitre III n'est pas optionnelle. Vous devez sacrifier un jeton de créature si vous en contrôlez un au moment où cette capacité se résout, mais il ne doit pas nécessairement s'agir de celui créé par la capacité du chapitre I.

Cosmozoaire vorace
{5}{R}
Créature : poisson
3/3
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte non-créature, non-terrain dans votre cimetière.
Vol, célérité

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Crypte de sang
Terrain : marais et montagne
({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Cube borg
{5}{W}{B}
Artefact : vaisseau spatial
6/6
Affinité pour les créatures-artefacts
À chaque fois que ce vaisseau spatial arrive ou attaque, les Borgs assimilent une carte de créature exilée par lui. Si vous ne pouvez pas le faire, exilez jusqu'à une créature ciblée. *(Pour qu'une carte soit assimilée par les Borgs, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1. C'est une créature-artefact Borg et elle perd tous ses autres types de créature.)*
Station
12+ | Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.

- Affinité pour les créatures-artefacts signifie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature-artefact que vous contrôlez. »
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Culber et Stamets, amants maudits
{3}{G}
Créature légendaire : humain et docteur et artificier
3/4
Quand Culber et Stamets arrivent, choisissez l'un —
• Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
• Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

- La capacité de Culber et Stamets n'est pas une capacité de mana même si le dernier mode est choisi. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Dal R'El, orphelin amélioré
{1}{R}{G}
Créature légendaire : humain et mutant et gredin
3/3
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, ajoutez {R} ou {G}.
{3}, sacrifiez un terrain : Piochez une carte.

- La capacité de toucheterre de Dal R'El n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Dathon, le cœur ouvert
{G}{U}{R}
Créature légendaire : tamarien et officier
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, piochez une carte. Si c'est un sort de saga, Dathon inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2} : Choisissez un marqueur sur un enchantement ciblé que vous contrôlez. Mettez un autre marqueur de cette sorte sur lui. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de Dathon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- La bête à Tanagra. Kiteo, les yeux fermés. Temba, les bras grand ouverts. Sokath, les yeux grand ouverts.

Dévolution
{1}{B}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -4/-0, ne peut pas bloquer et est une salamandre. *(Elle perd tous ses autres types de créature.)*
Seuil — Au début de chaque entretien, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, exilez la créature enchantée.

- La capacité de seuil de la Dévolution vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle se résout. S'il n'y a pas au moins sept cartes dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Dr Beverly Crusher
{2}{W}
Créature légendaire : humain et docteur
2/2
Si le fait que vous gagniez des points de vie provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Dr Crusher.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La première capacité de la Dr Crusher ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués lors de la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- La deuxième capacité de la Dr Crusher se déclenche naturellement une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de Jake Sisko, correspondant de guerre ou de 2 d'Elim Garak, simple tailleur, mais sa première capacité fait que sa deuxième capacité se déclenche une fois de plus.
- Si la Dr Crusher subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle mourra avant que sa deuxième capacité ne se résolve.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures que vous contrôlez avec le lien de vie infligent des blessures de combat au même moment, la deuxième capacité de la Dr Crusher se déclenche naturellement deux fois (mais sa première capacité fait que ce sera quatre fois). Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche naturellement qu'une seule fois (avec sa première capacité qui fait que c'est deux fois).

- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de la Dr Crusher ne se déclenche naturellement qu'une seule fois (avec sa première capacité qui fait que c'est deux fois).
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la deuxième capacité de la Dr Crusher, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Dr Joseph M'Benga
{2}{G}{G}
Créature légendaire : humain et docteur
3/3
Les autres créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles ont la défense talismanique.
Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur une créature que vous contrôlez, mettez deux fois ce nombre de chacune de ces sortes de marqueur sur cette créature à la place.

- Si un permanent arrive avec des marqueurs sur lui, l'effet qui fait que le permanent reçoit des marqueurs peut spécifier quel joueur met ces marqueurs sur lui. Si l'effet ne spécifie pas un joueur, le contrôleur de l'objet met ces marqueurs sur lui.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.

Dr Leonard « Prof » McCoy
{1}{G}{G}
Créature légendaire : humain et docteur
3/2
Flash
Quand le Dr McCoy arrive, choisissez l'un —
• Renvoyez une carte de permanent non-Docteur ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
• Choisissez jusqu'à une autre créature ciblée. Quand elle meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

- Pour le deuxième mode, si la créature choisie meurt après le début de l'étape de fin de ce tour (y compris pendant l'étape de nettoyage de ce tour), la capacité déclenchée à retardement qui la renvoie sur le champ de bataille se déclenche au début de l'étape de fin du tour suivant.

Dr McCoy, chirurgien revêche
{2}{W}{W}
Créature légendaire : humain et docteur
2/2
Quand le Dr McCoy arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.
Si une autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devrait être détruite, à la place retirez-lui tous les marqueurs +1/+1 et toutes les blessures qui lui sont déjà infligées sont soignées.

- L'effet de remplacement du Dr McCoy s'applique que la créature doive être détruite à cause de blessures mortelles ou pour toute autre raison. Il ne remplace pas les effets ou les coûts qui nécessitent que vous sacrifiiez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle ou qui réduisent l'endurance d'une créature avec un marqueur +1/+1 à 0 ou moins.

Drone du collectif
{1}{B}
Créature-artefact : borg
*/2
La force du Drone du collectif est égale au nombre de créatures-artefacts que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force du Drone du collectif s'applique dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.

Effet Genesis
{4}{R}
Éphémère
L'Effet Genesis inflige 6 blessures à une créature ciblée.
Détruisez un terrain ciblé que vous contrôlez. Créez un jeton de terrain Planète engagé appelé Nouvelle planète avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Vous devez choisir deux cibles, la créature et le terrain que vous contrôlez, pour lancer l'Effet Genesis. Si seule l'une des cibles est encore légale au moment où le sort essaie de se résoudre, l'effet affectant la cible encore légale a quand même lieu et vous créez le jeton Nouvelle planète. Si les deux cibles sont illégales au moment où le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas le jeton Nouvelle planète.
- Tant que l'Effet Genesis se résout, vous créez quand même le jeton Nouvelle planète, même si le terrain que vous contrôlez n'est pas détruit. Par exemple, si ce terrain a l'indestructible, l'Effet Genesis inflige 6 blessures à la créature ciblée et vous créez un jeton Nouvelle planète. Surtout, ne le dites pas à Kruge.

Éjectez le réacteur de distorsion !
{1}{B}
Éphémère
Kick — Sacrifiez un artefact ou une créature. *(Vous pouvez sacrifier un artefact ou une créature en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)*
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne -6/-6 jusqu'à la fin du tour à la place.

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

Énergie pure
{1}{W}
Rituel
Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.
Téléportation {2}{W} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {2}{W} si vous renvoyez aussi une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Puis exilez ce sort.)*

- Vous choisissez le nombre de cibles et comment les marqueurs sont distribués au moment où vous lancez l'Énergie pure. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si vous choisissez deux cibles pour l'Énergie pure et qu'une seule des créatures reste légale au moment où le sort essaie de se résoudre, la répartition initiale des marqueurs est appliquée et le marqueur qui aurait du s'appliquer à la cible illégale est perdu. Il n'est pas mis sur la cible légale restante.

Enseigne Pavel Chekov
{3}{U}
Créature légendaire : humain et pilote
1/5
De nouveaux mondes étranges — Quand l'Enseigne Chekov arrive, chaque adversaire exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Pour chaque adversaire, choisissez une carte de terrain que ce joueur possède exilée de cette manière. Vous pouvez jouer les cartes choisies tant qu'elles restent exilées.

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

- Vous devez quand même suivre toutes les règles de restriction de temps quand vous jouez des cartes de cette manière. Vous ne pouvez jouer des cartes de terrain que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Équipage à sang froid
{4}{G}{G}
Créature : gorn et guerrier
4/4
Quand cette créature arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.
Recyclage de terrain de base {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)*

- Une fois que l'Équipage à sang froid a été bloqué, réduire la force d'une créature bloqueuse à 2 ou moins ne le fait pas devenir non-bloqué.

Équipe d'assaut MACO
{G}
Créature : humain et soldat
2/1
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, créez, engagé, un jeton de créature 1/1 rouge Officier.

- La capacité de l'Équipe d'assaut MACO se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre.

Erica Ortegas, pilote courageuse
{3}{R}
Créature légendaire : humain et pilote
3/3
Célérité
À chaque fois qu'Erica Ortegas devient engagée, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Si vous faites ainsi, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la capacité déclenchée d'Erica Ortegas ne compte pas comme jouer le terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille de cette manière même si vous avez déjà joué un terrain pour le tour.
- Le terrain que vous renvoyez dans la main de son propriétaire n'est pas obligatoirement le même que celui que vous avez mis sur le champ de bataille avec la capacité d'Erica Ortegas.

Espèce 8472
{4}{G}{G}
Créature : insecte et bête
7/5
De nouveaux mondes étranges — Quand cette créature arrive, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.
Cette créature ne peut pas être bloquée par les créatures-artefacts.
Cette créature ne peut pas être la cible de capacités de sources Artefact que vos adversaires contrôlent.

- Une fois que l'Espèce 8472 a été bloquée, transformer une créature qui la bloque en créature-artefact ne fait pas que cette créature ne la bloque plus.

Esprit du Pah
{5}{R}{R}
Créature : apparition
4/4
Initiative, célérité
De nouveaux mondes étranges — À chaque fois que cette créature attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de l'Esprit du Pah se résout.

Être ou ne pas être
{2}{W}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Exilez jusqu'à une cible, artefact ou créature non-jeton.
II — Enquêtez. *(Créez un jeton Indice. (C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*
III — Renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la première capacité de chapitre de Être ou ne pas être a exilé plus d'un permanent (généralement parce que la capacité a été copiée), sa troisième capacité de chapitre renvoie toutes les cartes exilées sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires.
- Si la troisième capacité de chapitre de Être ou ne pas être se résout alors qu'il n'y a aucune carte exilée, vous gagnez quand même 2 points de vie.

Exécution
{3}{U}
Rituel
Choisissez l'un —
• Dégagez un permanent ciblé que vous contrôlez. Un joueur ciblé pioche deux cartes.
• Créez un jeton de créature 1/1 rouge Officier et piochez deux cartes.

- Vous devez choisir les deux cibles, le permanent que vous contrôlez et le joueur, pour utiliser la première option d'Exécution. Si seule l'une des cibles est toujours légale au moment où le sort essaie de se résoudre, l'effet affectant la cible encore légale a quand même lieu. Si les deux cibles sont illégales au moment où le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Inversement, la seconde option d'Exécution ne nécessite aucune cible.

Explosifs artificiels
{X}
Artefact
Solarisation *(Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer.)*
{2}, sacrifiez cet artefact : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur cet artefact.

- Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour X au moment où vous lancez les Explosifs artificiels. La valeur choisie pour X n'affecte pas directement le nombre de marqueurs « charge » avec lesquels les Explosifs artificiels arrivent sur le champ de bataille, mais elle vous permet de payer plus de mana et donc, de dépenser plus de couleurs de mana pour les lancer.
- Le mana incolore ne donne pas aux Explosifs artificiels un autre marqueur « charge ». « Incolore » n'est pas une couleur.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Fantôme d'Illyria
{3}{W}
Créature : élémental et esprit
3/3
Vol
Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.

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

Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine
({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer
2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Lèvebrume (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Fontaine sacrée
Terrain : plaine et île
({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer
2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Fusion mentale vulcaine
{U}
Rituel
Un adversaire ciblé regarde la carte du dessus de votre bibliothèque, puis l'exile face cachée. Vous regardez les deux cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous les exilez face cachée. Pour chaque carte exilée de cette manière, le joueur qui l'a exilée peut la jouer tant qu'elle reste exilée. Du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer des sorts de cette manière.

- Les joueurs payent tous les coûts et suivent toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Georgiou, impératrice terrienne
{4}{B}{B}
Créature légendaire : humain et gredin et noble
4/6
Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.
Au début de votre étape de fin, vous perdez 3 points de vie et vous piochez une carte. Puis, si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0, créez dix jetons de créature 1/1 rouge Officier.

- Si vous êtes à 0 point de vie ou moins et que Georgiou quitte le champ de bataille, vous perdez la partie (à moins qu'un autre effet vous empêche de perdre).
- Si vous avez 0 point de vie ou moins, vous ne pouvez pas payer un nombre de points de vie autre que 0. Vous pouvez quand même perdre des points de vie à cause de blessures ou d'un effet (comme l'effet de la dernière capacité de Georgiou).
- Vous pouvez quand même perdre la partie pour d'autres raisons, y compris en piochant une carte dans une bibliothèque vide ou en ayant au moins dix marqueurs « poison ».

Gray et Adira, symbiose éternelle
{2}{U/R}{U/R}
Créature légendaire : trill et humain et officier
2/3
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton créé par la capacité de Gray et Adira copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception listée.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.
- Les capacités « Quand [cette créature] arrive » de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « Au moment où [cette créature] arrive » ou « [Cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Gul Dukat, préfet colonial
{4}{B}{B}{B}
Créature légendaire : cardassien et gredin
6/6
Menace
Au début de chaque étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que ce joueur a perdus ce tour-ci. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. *(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)*

- Dans quelques rares cas, le nombre de points de vie perdus par chaque adversaire à cause de la dernière capacité de Gul Dukat peut être différent du nombre de points de vie qu'il a perdus avant que la capacité ne se résolve. (Par exemple, vous pouvez contrôlez un Gravesang d'Aclazotz, une créature avec « Si un adversaire devait perdre des points de vie pendant votre tour, il perd deux fois ce nombre de points de vie à la place. ») Dans ces cas-là, le nombre de points de vie que vous gagnez est basé sur le nombre de points de vie perdus à cause de la dernière capacité de Gul Dukat.

Gwyndala, la Progéniture
{1}{U}
Créature légendaire : vau-n'akat et conseiller
1/1
Quand Gwyndala arrive, créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé Héritage neuroflux avec « La créature équipée gagne +1/+1 » et équipement {2}. Attachez-le à Gwyndala.
{2} : Chaque jeton Équipement que vous contrôlez devient une copie d'un équipement ciblé que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Les jetons Équipement copient exactement ce qui est imprimé sur l'équipement d'origine et rien de plus (à moins que cet équipement copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que cet équipement soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si l'équipement copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'équipement copié est un jeton, alors chaque jeton Équipement que vous contrôlez copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
- Si l'équipement copié copie autre chose, les jetons Équipement deviennent des copies de ce que ce permanent copiait.
- Comme les jetons n'arrivent pas sur le champ de bataille quand ils deviennent des copies de l'équipement ciblé, les capacités « quand [cet équipement] arrive » ou « [cet équipement] arrive avec » du permanent copié ne s'appliquent pas.

H.M.S. Bounty, vaisseau temporel improbable
{4}{U}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
3/4
Quand le *H.M.S. Bounty* arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de baleine, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
Station
8+ | Vol
À chaque fois que le *H.M.S. Bounty* inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. Si vous contrôlez une baleine et que vous n'avez pas joué de tour supplémentaire pendant cette partie, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

- Si vous deviez commencer un tour supplémentaire mais qu'un effet le remplace (généralement en le sautant, comme avec l'effet de la dernière capacité de la Strangulation), vous n'avez pas commencé ce tour supplémentaire.

Holo-ingénieur
{2}{G}{G}
Créature : humain et artificier
3/3
Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Illusion.
Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature-artefact 3/3 incolore Illusion sont créés à la place.

- Les caractéristiques du jeton sont entièrement remplacées par un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Illusion. Il n'a pas les capacités avec lesquelles le jeton aurait été créé. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique quand même.
- Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait être créé, cet effet s'applique avant l'effet de la dernière capacité de l'Holo-ingénieur. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après que l'effet de la dernière capacité de l'Holo-ingénieur peut être appliqué.

Holodeck défaillant
{2}{W}
Artefact
Parade {2}*(À chaque fois que cet artefact devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.)*
Quand cet artefact arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet artefact quitte le champ de bataille.

- Si le Holodeck défaillant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.

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

Hologramme Janeway
{2}{W}
Créature-artefact légendaire : illusion et officier
3/3
À chaque fois que vous attaquez tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Si les créatures que vous contrôliez avaient une force supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez terminé de déclarer les attaquants, peu importe ce qu'est la force totale des créatures que vous contrôlez quand la capacité de l'Hologramme Janeway se résout. Vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Hologramme médical d'urgence
{W}
Créature-artefact : illusion et docteur
0/1
Quand cette créature arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Vous gagnez 1 point de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de l'Hologramme médical d'urgence essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Hoshi Sato, exolinguiste
{4}{U}
Créature légendaire : humain et scientifique
3/3
Fédération — Quand Hoshi Sato arrive, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Hoshi Sato se résout.

Il est mort, Jim
{3}{B}
Éphémère
Détruisez une créature ciblée. Surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Il est mort, Jim essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.

Il y a du café dans cette nébuleuse
{1}{W}
Rituel
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de plaine ou une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Téléportation {2}{W} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour {2}{W} si vous renvoyez aussi une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Puis exilez ce sort.)*

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

Impulsion téméraire
{1}{R}
Rituel
Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Infiltration par le Dominion
{X}{R}{R}{R}
Rituel
Choisissez X créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Pour chacune d'elles, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a le changelin. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin. *(Ils ont tous les types de créature.)*

- Chaque jeton créé par l'Infiltration par le Dominion copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si une créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception listée.
- Si une créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.
- Les capacités « Quand [cette créature] arrive » d'une créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « Au moment où [cette créature] arrive » ou « [Cette créature] arrive avec » de cette créature copiée fonctionnent aussi.

Infinie diversité
{7}{R}{R}
Rituel
Fédération — Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez cette carte X fois, X étant le nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana. Exilez l'Infinie diversité.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où l'Infinie diversité se résout.
- Vous lancez les copies pendant que l'Infinie diversité se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour.
- 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.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si vous ne voulez pas lancer au moins une des copies, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; les copies que vous ne lancez pas cessent d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.

Infirmerie
{5}
Artefact
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie.
Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant 1 plus le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de l'Infirmerie se résout.

Inspecteur de silicate
{4}{R}
Créature : tholien et éclaireur
4/4
Portée
Quand cette créature arrive, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Instructeur de l'académie
{2}{R}
Créature : bolien et officier
0/3
Cette créature gagne +1/+0 pour chaque jeton Officier que vous contrôlez.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 rouge Officier.

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

Intrusion dans l'univers Miroir
{1}{U}{B}
Rituel
Kick {4}{U}{B} *(Vous pouvez payer {4}{U}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, excepté qu'il a la menace. Si ce sort a été kické, à la place, pour chaque créature qu'un adversaire ciblé contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la menace.

- Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».

- La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
- Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.
- Si l'Intrusion dans l'univers Miroir est kickée, elle cible un adversaire et ne cible aucune créature.
- Chaque jeton créé par l'Intrusion dans l'univers Miroir copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si une créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception listée.
- Si une créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.
- Les capacités « Quand [cette créature] arrive » d'une créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « Au moment où [cette créature] arrive » ou « [Cette créature] arrive avec » de cette créature copiée fonctionnent aussi.

Jadzia Dax, héritage vivant
{1}{G}
Créature légendaire : trill et scientifique
0/1
Au début de votre première phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur Jadzia Dax, puis ajoutez une quantité de {G} égale au nombre de marqueurs sur elle.
Transférer le symbiote — {2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

- La première capacité de Jadzia Dax n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Si Jadzia Dax n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs qu'elle avait sur elle avant de quitter le champ de bataille pour déterminer combien de {G} vous ajoutez.

Jardin du temple
Terrain : forêt et plaine
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Lèvebrume (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Jett Reno, solution à tous les problèmes
{1}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
1/2
À chaque fois que Jett Reno devient engagée, surveillez 1. Si sa force est supérieure ou égale à 4, à la place piochez une carte.
À chaque fois que vous êtes confronté à un dilemme, mettez un marqueur +1/+1 sur Jett Reno. *(Vous êtes confronté à un dilemme au moment où vous choisissez au moins un mode pour un sort ou une capacité.)*

- La première capacité de Jett Reno vérifie sa force au moment où elle se résout. Si elle n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si vous piochez une carte ou si vous surveillez 1.

Kai Winn, dirigeante sans foi
{1}{B}
Créature légendaire : bajoran et clerc
3/1
Au moment où Kai Winn arrive, choisissez un nom de carte non-terrain.
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort du nom choisi ou qu'il active une capacité d'une source du nom choisi, ce joueur perd 3 points de vie.

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « Coût : Effet ». Certains mots-clés sont des capacités activées (comme l'équipement) ; ils ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées et statiques de sources du nom choisi ne sont pas affectées.

Khaaaaaaaaaaannn !
{X}{R}
Éphémère
Khaaaaaaaaaaannn ! inflige deux fois X blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de remplacement de Khaaaaaaaaaaannn ! exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. (La réplique est amusante à lire dans tous les cas.)

Khan, cœur rempli de vengeance
{2}{B}{B}
Créature légendaire : humain et guerrier
5/3
Quand Khan arrive, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre artefact. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.
Vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps quand vous lancez Khan depuis l'exil.

Kira Nerys, brandon
{1}{R}{W}
Créature légendaire : bajoran et soldat
4/3
Piétinement
Si une créature que vous contrôlez devait arriver tant que vous contrôlez une créature attaquante, à la place elle arrive engagée et attaquante.
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si la deuxième capacité de Kira Nerys fait qu'une créature que vous contrôlez arrive engagée et attaquante, vous choisissez l'adversaire, le planeswalker ou la bataille qu'elle attaque au moment où elle arrive. Dans certains cas inhabituels, une créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille en attaquant un adversaire, un planeswalker ou une bataille spécifique. Dans ces cas-là, la créature arrive attaquant ce joueur ou ce permanent et vous ne choisissez pas.
- Les créatures qui arrivent engagées et attaquantes à cause de la deuxième capacité de Kira Nerys n'ont jamais été déclarées comme créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ces créatures arrivent attaquantes.

Kirk, officier commandant
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et officier
3/3
À chaque fois que vous attaquez tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.
{2}, sacrifiez Kirk : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

- Si les créatures que vous contrôliez avaient une force totale supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez fini de déclarer vos attaquants, peu importe ce qu'est la force totale des créatures que vous contrôlez au moment où la première capacité de Kirk se résout. Vous exilez quand même la carte du dessus de votre bibliothèque, et vous pouvez encore la jouer pendant ce tour.
- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

L’Unicomplexe
Terrain
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
Quand ce terrain arrive dégagé, choisissez l’un —
• Mettez une carte de créature ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
• Surveillez 1.
{T} : Ajoutez {B}.

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu’un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive engagé ou dégagé.

La’An Noonien-Singh, sécurité
{2}{R}{R}
Créature légendaire : humain et soldat
4/3
À chaque fois que vous attaquez tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- Si les créatures que vous contrôliez avaient une force totale supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez fini de déclarer vos attaquants, peu importe ce qu’est la force totale des créatures que vous contrôlez au moment où la capacité de La’An Noonien-Singh se résout. La créature ciblée ne peut quand même pas bloquer ce tour-ci.

La destruction de Praxis
{3}{B}{B}
Rituel
De nouveaux mondes étranges — Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Si X est supérieur ou égal à 6, créez deux jetons de créature 2/1 rouge Klingon et Guerrier avec la célérité.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où La destruction de Praxis se résout.

La paix pour notre temps
{3}{W}
Enchantement
Au début du combat pendant le tour de chaque joueur, ce joueur peut piocher une carte. S’il fait ainsi, il ne peut pas attaquer ce tour-ci et vous mettez un marqueur « paix » sur cet enchantement.
Au début de votre entretien, si cet enchantement a au moins douze marqueurs « paix » sur lui, vous gagnez la partie.

- La dernière capacité de La paix pour notre temps vérifie au début de votre entretien s'il y a au moins douze marqueurs « paix » sur elle. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si La paix pour notre temps n'a pas douze marqueurs « paix » ou plus à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Si la dernière capacité de La paix pour notre temps se déclenche mais que La paix pour notre temps quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, prenez en compte le nombre de marqueurs « paix » présents sur la carte juste avant qu'elle ne quitte le champ de bataille pour déterminer si la capacité se résout.

Le Docteur, HMU
{3}{G/W}{G/W}
Créature-artefact légendaire : illusion et docteur
3/3
Quand Le Docteur arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle.

- Si la cible de la capacité de Le Docteur est illégale au moment où elle essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez aucun marqueur sur aucune créature.

Le holodeck
{7}
Artefact légendaire
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer une carte de permanent que vous possédez en dehors de la partie ou dans votre cimetière.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière.
- Dans une partie amicale, une carte que vous jouez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous jouez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Dans les événements en format Limité, votre réserve inclut un nombre arbitraire de terrains de base en plus des cartes draftées ou ouvertes que vous n'avez pas mises dans votre deck. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Le Pourvoyeur
{5}{U}
Créature légendaire : élémental
5/6
Vigilance, parade {2}
Au début de chaque étape de fin, si vous avez été confronté à un dilemme ce tour-ci, un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. *(Vous êtes confronté à un dilemme au moment où vous choisissez au moins un mode pour un sort ou une capacité.)*

- La dernière capacité de Le Pourvoyeur vérifie au moment où votre étape de fin commence si vous avez été confronté à un dilemme pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Lancer un sort modal ou activer une capacité modale pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- Vous choisissez de lancer ou non la carte non-terrain au moment où la dernière capacité de Le Pourvoyeur se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Le Voyageur
{G}{U}
Créature légendaire : éclaireur
*/3
Portée, vigilance
De nouveaux mondes étranges — La force de Le Voyageur est égale au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force de Le Voyageur s'applique dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.

Les Devises de l'Acquisition
{3}{U}{U}
Rituel
Choisissez l'un —
• *Suivre la 3ème Devise* — Acquérez le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. Cet adversaire pioche trois cartes.
• *Suivre la 98ème Devise* — Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez. S'il fait ainsi, vous piochez trois cartes.

- Si le premier mode est choisi et que le permanent ciblé est une cible illégale au moment où Les Devises de l'Acquisition essaient de se résoudre, elles ne se résolvent pas et aucun de leurs effets n'a lieu. Aucun joueur ne pioche de cartes.
- Si le deuxième mode est choisi et qu'une des cibles est illégale au moment où Les Devises de l'Acquisition essaient de se résoudre, l'adversaire ne prendra pas le contrôle du permanent. Si les deux cibles sont illégales, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Dans les deux cas, vous ne piocherez pas de cartes.

Lieutenant Commander Data
{2}{U}
Créature-artefact légendaire : androïde et scientifique
2/2
À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lieutenant Commander Data.
{1}, retirez trois marqueurs d'une ou plusieurs créatures que vous contrôlez : Piochez une carte.

- La première capacité du Lieutenant Commander Data se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Les marqueurs que vous retirez pour payer le coût de la dernière capacité du Lieutenant Commander Data ne doivent pas obligatoirement être des marqueurs de mêmes sortes, et ils ne doivent pas obligatoirement être sur la même créature. Par exemple, vous pourriez retirer un marqueur « étourdissement » d'une créature, un marqueur -1/-1 d'une autre créature et un marqueur +1/+1 d'une troisième créature.

Locutus, la voix des Borgs
{W}{B}
Créature-artefact légendaire : borg
1/1
Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{W}{B}, défaussez-vous de cette carte : Elle inflige 2 blessures à une créature ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Locutus essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Longue vie et prospérité
{5}{W}{U}
Rituel
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Doublez votre total de points de vie. Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main jusqu'à votre prochain tour.

- Pour doubler votre total de points de vie, gagnez autant de points de vie que nécessaire pour que votre total de points de vie soit le double de ce qu'il était auparavant. Si votre total de points de vie est négatif, à la place, perdez autant de points de vie que nécessaire pour que votre total de points de vie soit deux fois plus en dessous de 0 que ce qu'il était auparavant. D'autres effets interagissent avec ce gain ou cette perte de points de vie en conséquence.

Lt. Cmdr. Geordi La Forge
{2}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
3/2
Si vous deviez mettre au moins un marqueur « charge » sur un artefact que vous contrôlez, mettez deux fois ce nombre de marqueurs « charge » sur cet artefact à la place.

- Si un permanent arrive avec des marqueurs sur lui, l'effet qui fait que le permanent reçoit des marqueurs peut spécifier quel joueur met ces marqueurs sur lui. Si l'effet ne spécifie pas un joueur, le contrôleur de l'objet met ces marqueurs sur lui.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.

Lwaxana Troi, invitée charmante
{1}{R}
Créature legendaire : bétazoïde et conseiller
2/2
Vous pouvez choisir de ne pas dégager Lwaxana Troi pendant votre étape de dégagement.
{2}, {T} : Choisissez une autre créature ciblée que vous contrôlez. Tant que Lwaxana Troi reste engagée, si une capacité déclenchée de cette créature se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Si Lwaxana Troi devient dégagée avant que sa dernière capacité ne soit résolue, la capacité se résout quand même, mais elle ne déclenche pas les capacités déclenchées de la créature ciblée une fois de plus.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La capacité de Lwaxana Troi ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués lors de la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.

M. Spock, officier scientifique
{2}{U}{U}
Créature légendaire : vulcain et humain et scientifique
2/4
Si vous deviez piocher une carte, piochez-en deux à la place.

- Si un sort ou une capacité vous fait piocher plusieurs cartes, la capacité de M. Spock double chaque pioche de carte. Par exemple, si vous lancez l'Harmonisation (« Piochez trois cartes »), vous piochez six cartes.

- Les effets de plusieurs effets semblables sont cumulatifs. Par exemple, si vous contrôlez à la fois M. Spock et la Réverbération de pensée (un enchantement avec la même capacité), vous piochez quatre fois le nombre de cartes d'origine.
- Si au moins deux effets de remplacement devaient s'appliquer à une capacité de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.

Maître *Dahar*
{3}{R}
Créature : klingon et guerrier
4/3
Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un autre permanent non-terrain. Quand vous faites ainsi, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de Maître *Dahar* au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un autre permanent non-terrain de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Maître de jeu excalbian
{5}{W}
Créature : excalbian
6/6
De nouveaux mondes étranges — Quand cette créature arrive, créez X jetons de créature 1/1 rouge Officier, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.
À chaque fois que cette créature ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la première capacité du Maître de jeu excalbian se résout.

Miles O'Brien, opérateur du téléporteur
{2}{W}
Créature légendaire : humain et artificier
3/3
Quand Miles O'Brien arrive, renvoyez jusqu'à une autre cible que vous contrôlez, créature ou artefact, dans la main de son propriétaire.
Au début de chaque étape de fin, si un permanent est revenu dans votre main depuis le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

- La dernière capacité de Miles O'Brien vérifie au moment où chaque étape de fin commence si un permanent a été renvoyé dans votre main depuis le champ de bataille pendant ce tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Renvoyer un permanent dans votre main depuis le champ de bataille durant l'étape de fin ne déclenchera pas cette capacité.

Mission anthropologique
{2}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Piochez une carte. Puis défaussez-vous d'une carte à moins que cet enchantement n'ait au moins trois marqueurs « quête » sur lui.

- La capacité de la Mission anthropologique se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si la Mission anthropologique n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « quête » qu'elle avait sur elle avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si vous devez ou non vous défausser d'une carte, en notant que vous ne pourrez pas mettre un autre marqueur « quête » sur elle pour cette fois où la capacité se résout.

Mission d'exploration
{2}{R}{R}
Enchantement
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Puis exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. Si cet enchantement a au moins cinq marqueurs « quête » sur lui, ajoutez {R}{R}.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si la Mission d'exploration n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « quête » qu'elle avait sur elle avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si vous ajoutez ou non {R}{R}, en notant que vous ne pourrez pas mettre un autre marqueur « quête » sur elle pour cette fois où la capacité se résout.

Mission de conquête
{2}{W}
Enchantement
À chaque fois qu'un artefact non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Borg. Si cet enchantement a au moins six marqueurs « quête » sur lui, créez deux de ces jetons à la place.

- Si la Mission de conquête n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « quête » qu'elle avait sur elle avant de quitter le champ de bataille pour déterminer

si vous créez ou non deux jetons, en notant que vous ne pourrez pas mettre un autre marqueur « quête » sur elle pour cette fois où la capacité se résout.

Mission de soutien
{2}{G}
Enchantement
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Si cet enchantement a au moins cinq marqueurs « quête » sur lui, à la place mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- Si la Mission de soutien n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « quête » qu'elle avait sur elle avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si vous devez ou non mettre deux marqueurs +1/+1 sur la créature, en notant que vous ne pouvez pas mettre un autre marqueur « quête » sur la Mission de soutien pour cette fois où la capacité se résout.

Mission de vengeance
{2}{B}
Enchantement
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. Un adversaire ciblé perd 1 point de vie. Ce joueur perd 2 points de vie à la place s'il y a au moins sept marqueurs « quête » sur cet enchantement.

- Si la Mission de vengeance n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « quête » qu'elle avait sur elle avant de quitter le champ de bataille pour déterminer si l'adversaire doit ou non perdre 2 points de vie, en notant que vous ne pouvez pas mettre un autre marqueur « quête » sur elle pour cette fois où la capacité se résout.

Naufragés
{U}
Enchantement : aura
Enchanter : artefact ou créature
Quand cette aura arrive, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, engagez le permanent enchanté.
Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur et il ne peut pas être téléporté.

- Un permanent qui « ne peut pas être téléporté » ne peut pas être renvoyé dans la main d'un joueur pour payer un coût de téléportation. Il peut toujours être la cible de sorts lancés en payant leurs capacités de téléportation.

Neelix, soutien moral
{1}{G}
Créature légendaire : talaxien et conseiller
1/1
Quand Neelix arrive, créez un jeton nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, Sacrifiez ce jeton : gagnez 3 points de vie. »)*
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur Neelix.

- La deuxième capacité de Neelix ne se declenche qu'une fois pour chaque événement de gain de points de vie, qu'il s'agisse du point de vie donné par Jake Sisko, correspondant de guerre ou des 2 points de vie donnés par Elim Garak, simple tailleur.
- Si Neelix subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il meurt avant que sa deuxième capacité ne se résolve.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de Neelix se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de Neelix ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la deuxième capacité de Neelix, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Nog, cadet ambitieux
{B}{G}
Créature légendaire : ferengi et gredin
2/2
Menace
{1} : Si Nog est un gredin, il devient ferengi et éclaireur avec une force et une endurance de base de 3/4 et gagne « À chaque fois que Nog devient engagé, surveillez 2. »
{3} : Si Nog est un éclaireur, il devient ferengi et officier et gagne « Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière. » et « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours. »

- Aucune des capacités activées de Nog n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle reste effective jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à ce que Nog quitte le champ de bataille ou qu'un effet subséquent change ses caractéristiques, selon ce qui arrive en premier.
- Vous pouvez activer les capacité activées de Nog indépendamment de ses types de créature. Chacune de ces capacités vérifie les types de créature de Nog quand cette capacité se résout. Si Nog n'a pas le type de créature correspondant au moment de résoudre la capacité, celle-ci ne fait rien.
- La deuxième capacité de Nog vérifie s'il est un gredin et sa dernière vérifie s'il est un éclaireur. La façon dont il a acquis le type de créature approprié n'a aucune importance, pas plus que ses éventuels autres types de créature.

- L’effet de la capacité « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours. » est cumulatif avec d’autres effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Nog qui possède cette capacité ainsi que l’Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours »), vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
- La capacité « Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière. » ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer des terrains que pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide. Elle ne vous permet pas non plus d’activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.

Nyota Uhura, communications
{2}{U}
Créature légendaire : humain et officier
2/4
Fréquences d’appel — Au moment où Nyota Uhura arrive, choisissez un nombre entre 0 et 10.
Ouvrez une fréquence — À chaque fois qu’un adversaire lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre choisi, vous piochez une carte.

- Les choix de nombres possibles pour la première capacité de Nyota Uhura incluent 0 et 10.
- Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d’un sort n’affectent pas la valeur de mana de ce sort.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur de X afin de déterminer si la valeur de mana du sort est le nombre choisi. Par exemple, si le nombre choisi est 4, un sort avec un coût de mana de {X}{R}{R} lancé avec X égal à 2 provoque le déclenchement de la dernière capacité de Nyota Uhura.
- La dernière capacité de Nyota Uhura se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu’il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Officier tactique
{1}{W}
Créature : humain et officier
2/1
À chaque fois que vous attaquez tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
Dégagez-la.

- Si les créatures que vous contrôliez avaient une force totale supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez fini de déclarer vos attaquants, peu importe quelle est la force totale des créatures que vous contrôlez au moment où la capacité de l’Officier tactique se résout. Vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur l’Officier tactique et vous la dégagez.

Oiseau de proie romulien
{1}{U}
Artefact : vaisseau spatial
4/4
Bouclier occulteur — Tant que ce vaisseau spatial n'est pas une créature, il a la défense talismanique.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, si ce vaisseau spatial n'est pas une créature, mettez deux marqueurs « charge » sur lui.
Station
8+ | Vol

- La deuxième capacité de l'Oiseau de proie romulien vérifiera à chaque fois que vous lancerez un sort non-créature pour déterminer si l'Oiseau de proie romulien est une créature. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle se résout. Si l'Oiseau de proie romulien est une créature à ce moment-là, la capacité ne se résoudra pas et ses effets ne se produiront pas.

Panne des systèmes de guidée
{3}{U}
Éphémère
Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante.
Le propriétaire d'une cible, créature ou vaisseau spatial, la met, selon son choix, au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de la Panne des systèmes de guidée). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Parasite blastoneurone
{3}{B}
Créature : méduse et sangsue
2/2
Vol
Quand cette créature arrive, exilez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière. Créez un jeton qui en est une copie. Ce jeton acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

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

- Le jeton créé par la deuxième capacité du Parasite blastoneurone copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que cette carte était avant d'avoir été mise dans ce cimetière ou avant d'avoir été exilée.

- Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « Quand [cette créature] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent. De même, les capacités « Au moment où [cette créature] arrive » ou « [Cette créature] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité du Parasite blastoneurone ne se déclenche qu'une seule fois.

Passez en alerte rouge !
{2}{R}
Éphémère
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si une créature vous attaque.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité de réduction de coût de la carte Passez en alerte rouge ! ne s'applique pas si des créatures n'attaquent que des Planeswalkers que vous contrôlez et/ou des batailles que vous protégez.

Picard, montrant l'exemple
{1}{W}
Créature légendaire : humain et officier
2/2
{1}, {T} : Une autre créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de Picard.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité de Picard se résout. Si Picard n'est plus sur le champ de bataille à ce moment, utilisez sa force au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Processeur isolinéaire
{2}
Artefact
{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'artefact ou activer une capacité d'une source artefact.
{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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

Q, fausseur de jeu
{2}{R}{R}
Créature légendaire : Q
4/4
Quand Q arrive, mélangez votre bibliothèque, puis exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Cette carte non-terrain acquiert « Exilez une carte depuis votre main : Créez une copie de cette carte. Vous pouvez lancer la copie. N'activez que pendant votre tour et uniquement si cette carte est exilée. »

- Vous lancez la copie pendant que la capacité activée de la carte exilée se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.

Quark, humble commerçant
{2}{R}
Créature légendaire : ferengi et gredin
1/2
Vous ne pouvez pas sacrifier de jeton Trésor.
Au début de chaque entretien, créez un jeton Trésor.
(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

- ERRATUM : La version française de la carte a une erreur dans son texte de règles. La deuxième capacité de Quark a été imprimée avec le texte « Au début de votre entretien, créez un jeton Trésor » au lieu de « Au début de chaque entretien, créez un jeton Trésor ». La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
- La première capacité de Quark vous empêche de sacrifier des jetons Trésor pour quelque raison que ce soit. Vous ne pouvez pas en sacrifier pour payer un coût qui nécessite de sacrifier un artefact ni pour payer le coût de leurs propres capacités. Si un effet vous demande de sacrifier un jeton Trésor, vous ne le pouvez pas, et ce jeton reste sur le champ de bataille.
- Si un effet vous impose de sacrifier un artefact et que vous contrôlez n'importe quels artefacts qui ne sont pas des jetons Trésor, vous devez sacrifier un de ces autres artefacts. Vous ne pouvez pas essayer de sacrifier un jeton Trésor, échouer et par conséquent ignorer l'effet.

Réfléchir à la directive première
{2}{U}
Éphémère
Choisissez l'un —
• *Interférer* — Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
• *Observer* — Engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Piochez une carte. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour le deuxième mode de Réfléchir à la directive première. Cependant, si vous le faites et que la créature ciblée est une cible illégale au moment où Réfléchir à la directive première essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais
({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Rencontre avec l'inconnu
{1}{R}{R}
Éphémère
Choisissez l'un —
• *Nous venons en paix* — Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.
• *Tirez pour tuer* — La Rencontre avec l'inconnu inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

- Si vous venez en paix, vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Rutherford, enseigne actualisé
{2}{W}
Créature légendaire : humain et artificier
2/2
Quand Rutherford arrive, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que vous lancez un sort de vaisseau spatial, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

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

Saavik, élève stoïque
{4}{W}
Créature légendaire : vulcain et conseiller
2/2
Flash
Fédération — Quand Saavik arrive, elle inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Saavik se résout.

Saboteur du Dominion
{4}{U}
Créature : changeforme
3/3
Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle n'est pas légendaire. Si vous faites ainsi, elle arrive avec, sur elle, un nombre de marqueurs supplémentaires égal au même nombre et aux mêmes sortes de marqueurs que le permanent copié a sur lui.

- Le Saboteur du Dominion copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (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 n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le Saboteur du Dominion copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec l'exception listée.

- Si le permanent copié copie autre chose, le Saboteur du Dominion arrive comme une copie de ce que ce permanent copiait, avec l'exception listée.
- Les capacités « Quand [ce permanent] arrive » du permanent copié se déclenchent quand le Saboteur du Dominion arrive. Toutes les capacités « Au moment où [ce permanent] arrive » ou « [Ce permanent] arrive avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.

Sarcophage, le vaisseau des morts
{2}{R}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
4/4
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois qu'une créature meurt, si le *Sarcophage* n'est pas une créature, mettez un marqueur « charge » sur lui.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 10+.)*
10+ | Vol

- *Sa deuxième capacité vérifie à chaque fois qu'une créature meure si le Sarcophage* est une créature. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle se résout. Si le *Sarcophage* est une créature à ce moment-là, la capacité ne se résoudra pas et ses effets ne se produiront pas.

Sarek, ambassadeur de la Fédération
{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : vulcain et conseiller
0/5
Fédération — Au début du combat pendant votre tour, piochez une carte pour chaque groupe de cinq types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez. Si vous piochez au moins trois cartes de cette manière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- S'il y a entre cinq et neuf types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez, vous piochez une carte. S'il y a entre onze et quatorze types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez, vous piochez deux cartes, et ainsi de suite.

Scénario du *Kobayashi Maru*
{1}{U}{U}
Enchantement
Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —
• *Communication* — Renvoyez jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 dans la main de son propriétaire.
• *Senseurs* — Piochez deux cartes.
• *Téléporter* — Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Officier.
• *Abandonner le navire* — Vous perdez la partie.

- Si une créature a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si vous choisissez le premier mode avec une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas, mais ce mode a quand même été choisi pour les occurrences ultérieures de la capacité.
- Dans quelques rares situations, vous ne pourrez peut-être pas choisir de mode parce que tous les modes ont déjà été choisis. Dans ce cas, la capacité est simplement retirée de la pile sans effet. Malin, capitaine.
- Peu importe qui a choisi un mode particulier. Par exemple, si vous avez choisi les trois premiers modes et qu'un adversaire acquiert le contrôle de ce Scénario du *Kobayashi Maru*, il ne pourra choisir que le quatrième mode. *Très* malin, capitaine.

Scotty, faiseur de miracles
{1}{U}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
2/3
Pendant votre phase principale, chaque carte dans votre cimetière a la téléportation. Le coût de téléportation est égal au coût de mana de ce sort. Scotty ne peut pas être téléporté pour lancer un sort de cette manière. *(Seuls les sorts d'éphémère et de rituel peuvent être lancés de cette manière. Vous pouvez lancer une carte depuis votre cimetière pour son coût de téléportation si vous renvoyez aussi une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Puis exilez ce sort.)*

- Scotty ne peut pas être renvoyé dans votre main pour payer le coût de téléportation de sorts lancés grâce à la capacité de téléportation conférée par sa capacité. Il peut être renvoyé dans votre main pour payer le coût de téléportation de sorts qui utilisent leurs propres capacités de téléportation.

Sehlat domestique
{2}{W}
Créature : ours
4/3
Cette créature ne peut pas attaquer seule.

- Le *Sehlat* domestique peut uniquement être déclaré comme attaquant si une autre créature est déclarée comme attaquante en même temps. Une fois qu'il attaque, retirer l'autre créature ne fait pas que le *Sehlat* domestique 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 *Sehlat* domestique ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille. Par exemple, le *Sehlat* domestique 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.

Sela, paradoxe du Tal Shiar
{3}{B}
Créature légendaire : romulien et humain et gredin
3/3
À chaque fois que Sela attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Romulien.

- Si plusieurs cartes quittent votre cimetière en même temps, la dernière capacité de Sela ne se déclenche qu'une seule fois.

Seven of Nine, non assimilée
{1}{U}
Créature-artefact légendaire : humain et officier
0/4
Au début de votre première phase principale, piochez une carte. Puis défaussez-vous d'une carte à moins que vous ne contrôliez au moins cinq terrains appelés différemment.
{6}{U} : La force et l'endurance de base de Seven of Nine deviennent 7/9. N'activez que si vous contrôlez au moins sept terrains appelés différemment.

- La dernière capacité de Seven of Nine n'a pas de durée. Si elle se résout, elle reste effective jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à ce que Seven of Nine quitte le champ de bataille ou jusqu'à ce qu'un effet subséquent change sa force et son endurance de base, selon ce qui arrive en premier.

Sonder l'espace profond
{4}{U}{U}
Rituel
De nouveaux mondes étranges — Piochez X cartes, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main jusqu'à votre prochain tour.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où Sonder l'espace profond se résout.

Starfleet Académie
Terrain légendaire
{T} : Ajoutez {C}.
Fédération — {5}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale au nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez.

- La dernière capacité de Starfleet Académie est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Une fois qu'elle est activée, vous choisissez une couleur et ajoutez le mana avant que n'importe quel joueur ne puisse essayer de changer quelles créatures vous contrôlez.

Station cétacés
{3}{U}
Créature : baleine et officier
3/3
Parade {1} *(À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)*
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La dernière capacité de la Station cétacés se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Sub-commander T'Pol
{2}{U}
Créature légendaire : vulcain et scientifique
3/1
Flash
Quand le Sub-commander T'Pol arrive, choisissez l'un —
• Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
• Engagez jusqu'à une cible, artefact ou créature. Mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.

Submatrice de débordement
{2}{B}
Créature-artefact : borg
3/3
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature-artefact depuis votre cimetière. Si vous lancez un sort de cette manière, cette créature-artefact arrive avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

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

Sulu, brétailleur spatial
{1}{W}
Créature légendaire : humain et pilote
2/2
Initiative
À chaque fois que Sulu devient engagé, si un équipement ou un vaisseau spatial est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, piochez une carte.

- La dernière capacité de Sulu vérifie au moment où il devient engagé si un équipement ou un vaisseau spatial est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci. Si au moins un est arrivé, la capacité se déclenche. Peu importe si cet équipement ou ce vaisseau spatial est toujours sur le champ de bataille ou encore sous votre contrôle.

Sylvia Tilly, joie de la découverte
{2}{G}
Créature légendaire : humain et scientifique et artificier
2/2
Quand Sylvia Tilly arrive, surveillez 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)*
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {1} et exiler une carte depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Sylvia Tilly au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {1} et exilez une carte du cimetière de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Synthétiseur
{2}
Artefact
Quand cet artefact arrive, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, Sacrifiez ce jeton : gagnez 3 points de vie. »)*
{2}, {T} : Créez un jeton engagé qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.

- Le jeton copie les caractéristiques originales du jeton ciblé telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite. Notamment, le jeton que vous créez n'attaque pas, même si le jeton original le fait.
- Si le jeton d'origine copie autre chose, le nouveau jeton arrive comme ce que ce jeton copiait. S'il copie quelque chose avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le jeton ciblé avait des capacités « Quand [ce jeton] arrive », le nouveau jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « Au moment où [ce jeton] arrive » ou « [Ce jeton] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Tasha Yar, à court de temps
{1}{R}
Créature légendaire : humain et officier
2/1
Célérité
Quand Tasha Yar meurt, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
{2}{R}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Créez un jeton qui est une copie de cette carte. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Le jeton créé par la dernière capacité de Tasha Yar copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que cette carte était avant d'avoir été mise dans ce cimetière ou avant d'avoir été exilée.

Terrain de prédilection
Terrain : montagne et forêt
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Lèvebrume (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Test de conviction
{1}{W}
Rituel
Choisissez l'un —
• *Tous aux postes de combat* — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
• *Démarrez les négociations* — Un adversaire ciblé pioche une carte. Vous piochez deux cartes.

- Si le deuxième mode est choisi et que l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où le Test de conviction essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez aucune carte.

Test de courage
{G}
Éphémère
Choisissez l'un —
• *Modifier le passé* — Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.
• *Anéantir le réseau de transdistorsion* — Détruisez une cible, artefact ou enchantement, avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Si le premier mode est choisi et que la carte ciblée est une cible illégale au moment où le Test de courage essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Test de loyauté
{B}
Rituel
Choisissez l'un —
• *Tout simplement Garak* — Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.
• *De l'Ordre Obsidien* — Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si le premier mode est choisi et que la carte ciblée est une cible illégale au moment où le Test de loyauté essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Test de priorités
{1}{U}
Éphémère
Choisissez l'un —
• *Toute puissance aux moteurs* — Surveillez 2, puis piochez une carte.
• *Toute puissance aux systèmes de survie* — Exilez une créature ciblée que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

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

Tombe aquatique
Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer
2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Tombeau luxuriant
Terrain : marais et forêt
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer
2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

- Ce terrain a deux types de terrain de base. Comme il n'est pas de base, les cartes telles que la Frontière de l'infini ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui du Village de Kishla (de l'extension *Tarkir : la tempête des dragons*).
- Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

Toute résistance est inutile
{1}{B}
Rituel
Choisissez l'un —
• Détruisez une créature non-artefact ciblée.
• Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature-artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

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

Toutes les bonnes choses...
{3}{G}{U}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I, II, III — Piochez deux cartes, puis exilez une carte de votre main.
IV — Si toutes les cartes exilées par cette saga partagent un type de carte, vous gagnez 10 points de vie.

- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, de clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; vulcain, vaisseau spatial et planète sont des sous-types, pas des types de carte.

- Au moment où la capacité de chapitre IV se résout, vérifiez les cartes qui sont exilées par cette saga pour déterminer si elles partagent toutes un type de carte, même s'il y a moins de trois cartes (peut-être parce qu'au moins une des cartes exilées a quitté l'exil ou que trois cartes n'ont jamais été exilées au départ). Vous gagnez 10 points de vie s'il n'y a qu'une seule carte exilée, parce qu'elle partage un type de carte avec elle-même. S'il n'y a pas de cartes exilées, vous gagnez également 10 points de vie. (Consultez votre officier scientifique si vous êtes intéressé à en savoir plus sur les vérités vides de sens.)

Torpille Genesis
{2}{G}
Artefact légendaire
Quand la Torpille Genesis arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou de planète, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
{3}{G}{G}, {T}, sacrifiez la Torpille Genesis : Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains que vous contrôlez, puis cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à autant de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous choisissez combien de terrains vous sacrifiez, quels terrains vous sacrifiez, puis vous sacrifiez les terrains, le tout en tant que partie de la résolution de la capacité activée de la Torpille Genesis.

Totalement illogique
{1}{U}
Éphémère
Kick {1}{U} *(Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Si ce sort a été kické, à la place, contrecarrez un sort ciblé.

- Si un sort sur la pile a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur de X pour déterminer sa valeur de mana.

- Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».

- La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.

- Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.

- Si Totalement illogique a été kické, il peut cibler n'importe quel sort, pas seulement un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

Tribulations de tribules
{2}{W}
Créature : tribule
0/1
Cette créature ne peut pas bloquer.
Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

- La copie-jeton nait enceinte... Autrement dit, elle a les capacités des Tribulations de tribules, y compris la capacité qui crée des copies-jetons d'elles-mêmes.
- Les jetons ne copient pas le fait que les Tribulations de tribules soient engagées ou dégagées, qu'elles aient des marqueurs sur elles ou des auras qui leur soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié leurs types, leur couleur, et ainsi de suite.
- Si les Tribulations de tribules quittent le champ de bataille avant la résolution de leur dernière capacité, le jeton arrive quand même comme une copie des Tribulations de tribules, en utilisant leurs valeurs copiables au moment où elles ont quitté le champ de bataille.
- Dans le cas inhabituel où les Tribulations de tribules deviennent une copie d'autre chose pendant que leur dernière capacité est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que les Tribulations de tribules copient.

Trimatrice de collation
{B}
Créature-artefact : borg
1/1
Engagez trois créatures-artefacts dégagées que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures-artefacts dégagées que vous contrôlez pour activer la capacité de la Trimatrice de collation, y compris la Trimatrice de collation elle-même et celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

U.S.S. Enterprise-D, classe *Galaxy*
{3}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
4/5
À chaque fois qu'au moins un marqueur « charge » est mis sur l'*U.S.S. Enterprise*-D pour la première fois à chaque tour, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 7+.)*
7+ | Vol, vigilance

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant

votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

U.S.S. Reliant, du cœur de l'enfer
{2}{B}{B}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
4/3
À chaque fois que l'*U.S.S. Reliant* arrive ou inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, avec un marqueur « fatalité » sur elle, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 10+.)*
10+ | Vol

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

Una Chin-Riley, Numéro Un
{4}{W}
Créature légendaire : illyrien et officier
4/5
À chaque fois que vous attaquez tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, une créature attaquante ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si les créatures que vous contrôliez avaient une force totale supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez fini de déclarer vos attaquants, peu importe quelle est la force totale des créatures que vous contrôlez au moment où la capacité d'Una Chin-Riley se résout. La créature attaquante ciblée gagne toujours +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Unité d'avulsion organique
{2}{B}
Créature-artefact : borg
2/3
{2} : Les créatures-artefacts que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. *(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

- Une fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez a été légalement bloquée par une seule créature, lui donner la menace n'a aucun impact sur le combat. Elle reste bloquée.

Vétérane illustre
{B}
Créature : klingon et conseiller
2/1
Cette créature ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, elle arrive avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Vous payez quand même les coûts et vous obéissez à toutes les règles de restriction de temps quand vous lancez la Vétérane illustre depuis votre cimetière avec la permission de sa dernière capacité.
- Si la Vétérane illustre est contrecarrée après avoir été lancée depuis votre cimetière, elle retourne dans votre cimetière. Elle peut être de nouveau lancée de cette manière (et si c'est le cas, elle arrive avec une glorieuse histoire de la guerre de contresort qui s'est déroulée, le cas échéant).
- Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.

Vitesse de distorsion
{2}{G}
Enchantement
Les terrains que vous contrôlez arrivent dégagés.
Quand cet enchantement arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de planète, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
De nouveaux mondes étranges — {7}{U}{U}, sacrifiez cet enchantement : Piochez deux cartes. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.

- Si un terrain a une capacité qui dit qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, vous choisissez l'ordre dans lequel l'effet de cette capacité et l'effet de la Vitesse de distorsion s'appliquent. Cela signifie que vous pouvez choisir de faire arriver le terrain engagé ou dégagé. Si un terrain que vous contrôlez est simplement mis sur le champ de bataille engagé sans qu'un effet de remplacement ne soit appliqué, il arrive toujours dégagé si vous contrôlez la Vitesse de distorsion.
- Si la Vitesse de distorsion arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un terrain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille engagé, ce terrain arrive quand même sur le champ de bataille engagé.

Wesley Crusher, cadet de Starfleet
{2}{U}{U}
Créature légendaire : humain et officier
2/2
Flash
Quand Wesley Crusher arrive, choisissez deux —
• Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
• Renvoyez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 dans la main de son propriétaire.
• Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
• Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez ne pas pouvoir choisir légalement deux modes. Dans ces cas-là, la capacité est retirée de la pile sans effet. Vous ne pouvez pas choisir qu'un seul mode.

Worf, guerrier lié par l'honneur
{R/W}{R/W}
Créature légendaire : klingon et guerrier et officier
1/1
À chaque fois que vous attaquez tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, doublez la force de Worf jusqu'à la fin du tour.
Engagez deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur Worf. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si les créatures que vous contrôliez avaient une force totale supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez fini de déclarer vos attaquants, peu importe quelle est la force totale des créatures que vous contrôlez au moment où la première capacité de Worf se résout. Vous doublez quand même la force de Worf jusqu'à la fin du tour.
- Vous pouvez engager n'importe quels artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez pour activer la dernière capacité de Worf, y compris Worf lui-même et celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Worf, prestataire des services secrets
{2}{R}
Créature légendaire : klingon et guerrier et espion
3/2
Quand Worf arrive, pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle devient un guerrier en plus de ses autres types et acquiert la célérité.

- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Zefram Cochrane, pionnier de la distorsion
{2}{U}
Créature légendaire : humain et pilote
2/3
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'artefact depuis le dessus de votre bibliothèque.
Les vaisseaux spatiaux que vous contrôlez arrivent avec deux marqueurs « charge » supplémentaires sur eux.

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités pouvant être activées depuis votre main.
- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DATES STELLAIRES SANS BORDURE *STAR TREK :*

Arcum Dagsson
(Nom alternatif : Scotty, téléporteur en transdistorsion)
{3}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
2/2
{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- La capacité d'Arcum Dagsson cible une créature-artefact, pas le joueur qui la contrôle.
- Si la créature-artefact ciblée est une cible illégale au moment où la capacité d'Arcum Dagsson essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche dans sa bibliothèque. Si la cible est légale mais pas sacrifiée (probablement à cause d'un effet tel que celui de Sigarda de la Milice des hérons), son contrôleur cherche une carte d'artefact non-créature dans sa bibliothèque.

- Les capacités déclenchées qui se déclenchent quand la créature est sacrifiée sont mises sur la pile en même temps que les capacités déclenchées qui se déclenchent quand l'artefact non-créature arrive sur le champ de bataille.

Bruvac le grandiloquent
(Nom alternatif : Spock, complètement logique)
{2}{U}
Créature légendaire : humain et conseiller
1/4
Si un adversaire devait meuler au moins une carte, il meule deux fois ce nombre de cartes à la place. *(Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

- Si un joueur a pour instruction de mettre une carte dans son cimetière sans utiliser le mot « meulez », la capacité de Bruvac ne s'applique pas.
- De nombreuses cartes imprimées avant la sortie de l'Édition de base 2021 ont reçu un erratum pour demander au joueur de meuler des cartes au lieu de mettre les cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Utilisez la référence de carte Oracle sur **Gatherer.Wizards.com** pour déterminer si une carte spécifique a reçu cet erratum. En règle générale, si un effet dit à un joueur de regarder ou de révéler une carte avant de la mettre dans le cimetière de son propriétaire, il est improbable qu'il ait reçu un erratum.
- Comme Bruvac est légendaire, il est improbable qu'un joueur en contrôle deux. Cependant, si cela se produit, chaque adversaire meule quatre fois autant de cartes qu'il le devait à l'origine. S'il en contrôle trois, ses adversaires en meulent huit fois autant, et ainsi de suite.

Capitaine Sissay
(Nom alternatif : Pike, mentor implacable)
{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
2/2
{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte légendaire, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- Puisque la « recherche » vous demande de trouver une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de trouver la carte si vous ne le souhaitez pas.

Décret de souffrance
{6}{B}{B}
Rituel
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.
Recyclage {3}{B}{B} *({3}{B}{B}, défaussez-vous de cette carte : piochez une carte.)*
Quand vous recyclez cette carte, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
- La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée), la capacité de recyclage se résout quand même, et vous piochez une carte.

Djoïra, capitaine de l'Aquilon
(Nom alternatif : Nyota Uhura, perspicacité illimitée)
{2}{U}{R}
Créature légendaire : humain et artificier
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

- Un sort est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type d'enchantement saga. Posséder deux de ces qualités ne rend pas un sort plus historique qu'un autre, et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un sort est historique ou il ne l'est pas.
- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Drivnod, Dominus du carnage
(Nom alternatif : Intendante Kira Nerys)
{3}{B}{B}
Créature légendaire : phyrexian et horreur
8/3
Si la mort d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
{B/P}{B/P}, exilez trois cartes de créature depuis votre cimetière : Mettez un marqueur « indestructible » sur l'Intendante Kira Nerys. *({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)*

- Drivnod affecte les propres capacités déclenchées « quand cette créature meurt » d'une créature ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand cette créature meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- L'effet de Drivnod ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme payer ou non un coût pour cette capacité déclenchée, sont aussi effectués séparément.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » se déclencherait deux fois si une créature-artefact mourait pendant que Drivnod, Dominus du carnage est sur le champ de bataille.

- Une capacité qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » se déclenche deux fois si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature ne se déclenche pas deux fois. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » ne se déclenche qu'une seule fois.
- Vérifiez chaque créature telle qu'elle 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 un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt se déclenche deux fois.
- Si une créature qui meurt en même temps qu'un autre permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de ce permanent, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une créature qui meurt en même temps que Drivnod (y compris Drivnod lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si vous contrôlez deux Drivnod d'une manière quelconque, une créature qui meurt provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Drivnod provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite. Cela signifie également que si vous contrôlez Drivnod et que vous en lancez un deuxième, une capacité qui se déclenche quand elle meurt à cause de la « règle de légende » se déclenche trois fois.
- Une créature non-jeton qui meurt provoque le déclenchement d'une capacité d'un permanent qui se déclenche à chaque fois qu'une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » deux fois uniquement si Drivnod et ce permanent sont tous les deux encore sur le champ de bataille immédiatement après que la créature est morte.

Ertaï revenu à la vie
(Nom alternatif : Nero, dernier vestige de l'Empire)
{2}{U}{B}
Créature légendaire : phyrexian et humain et sorcier
3/2
Flash
Quand Nero arrive, choisissez jusqu'à l'un —
• Contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée. Son contrôleur pioche une carte.
• Détruisez une autre cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur pioche une carte.

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « Coût : Effet ». Certaines capacités mot-clé, comme équipement et pilotage, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme la prouesse et la fabrication, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées. De même, l'effet de remplacement qui empêche une créature avec un marqueur « étourdissement » sur elle de se dégager ne peut pas être contrecarré.

Flamboiement de fortitude
{2}{W}{W}
Éphémère
Vous pouvez sacrifier une créature blanche non-jeton à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Jusqu'à la fin du tour, votre total de points de vie ne peut pas changer, et les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible.

- Les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
- Si un coût devait inclure que vous gagniez des points de vie, ce coût ne peut pas être payé. De même, vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie. Cependant, vous pouvez choisir de subir des blessures, même si ces blessures ne changent pas votre total de points de vie.
- L'effet du Flamboiement de fortitude ne prévient pas les blessures. À la place, il modifie les résultats de ces blessures. Par exemple, si une créature avec le lien de vie vous inflige des blessures, vous ne perdrez pas de points de vie, mais son contrôleur gagne quand même autant de points de vie. De même, si une créature que vous contrôlez avec le lien de vie inflige des blessures à un autre joueur, ce joueur perd des points de vie mais vous n'en gagnez pas.
- Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que des blessures vous sont infligées se déclenchent quand même car les blessures sont quand même infligées, même si votre total de points de vie ne change pas en conséquence.
- Les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie.
- Les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie finissent par remplacer l'événement par rien.
- Si un effet dit de fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, cette partie de l'effet ne fait rien.
- Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.
- Dans une partie de Commander, les blessures de combat qui vous sont infligées par des commandants sont quand même comptées, même si elles ne vous ont pas fait perdre de points de vie.

Isshin, réunion des firmaments
(Nom alternatif : Janeway, miroir fêlé)
{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et samouraï
3/4
Si une créature attaquante provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La capacité d'Isshin, réunion des firmaments n'affecte que les capacités déclenchées avec des conditions directement liées à l'attaque, comme « à chaque fois que [cette créature] attaque » ou « à chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature ». Elle n'affecte pas les capacités déclenchées avec d'autres conditions de déclenchement comme « à chaque fois que [cette créature] devient engagée ».
- L'effet d'Isshin ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués lors de la résolution sont également effectués individuellement.

Kenrith, le roi réapparu
(Nom alternatif : Général Picard, seigneur de guerre terrien)
{4}{W}
Créature légendaire : humain et noble
5/5
{R} : Toutes les créatures acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 5 points de vie.
{3}{U} : Un joueur ciblé pioche une carte.
{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

- La dernière capacité de Kenrith peut cibler une carte de créature dans le cimetière de n'importe quel joueur. Son propriétaire contrôle la créature, et elle reste sur le champ de bataille même si vous quittez la partie (si vous ne la possédez pas).

Mogis, dieu du Massacre
(Nom alternatif : Worf, régent de Terok Nor)
{2}{B}{R}
Créature-enchantement légendaire : dieu
7/5
Indestructible
Tant que votre dévotion au noir et au rouge est inférieure à sept, Worf n'est pas une créature.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, Worf inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature de son choix.

- La capacité de changement de type qui fait que Mogis n'est pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion à ses couleurs. C'est toujours un sort de créature pendant qu'il est sur la pile.
- Au moment où Mogis arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à ses couleurs détermine si les effets de remplacement qui affectent les créatures qui arrivent sur le champ de bataille s'appliquent à ce dieu. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que Mogis ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
- Quand Mogis arrive sur le champ de bataille, votre dévotion à ses couleurs (y compris les symboles de mana dans le coût de mana de Mogis lui-même) détermine si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille.
- Si Mogis cesse d'être une créature, il perd le type créature et le type de créature dieu. Il continue d'être un enchantement légendaire.
- Les capacités de Mogis fonctionnent tant qu'il est sur le champ de bataille, que ce soit une créature ou non.
- Si Mogis attaque ou bloque et qu'il cesse d'être une créature, il est retiré du combat. Il ne revient pas au combat s'il redevient une créature plus tard pendant ce combat.
- Les marqueurs mis sur Mogis restent sur lui quand il n'est pas une créature, même s'ils n'ont aucun effet.
- Si un effet fait que Mogis perd toutes ses capacités, sa capacité qui le fait cesser d'être une créature s'applique toujours le cas échéant.

Pique Bill, semeur d'épines
(Nom alternatif : Dr Leonard McCoy, médecin de campagne)
{1}{G}
Créature légendaire : plante et druide
2/2
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{3}{G}{G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elles interagissent avec cet effet en conséquence.

Portes-serres de Madara
(Nom alternatif : Base stellaire Yorktown)
Terrain : porte
Quand ce terrain arrive, jusqu'à une créature ciblée passe hors phase.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{4} : Mettez cette carte sur le champ de bataille depuis votre main.

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer pendant ce tour-là, et leurs capacités activées avec {T} dans leur coût peuvent être activées. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Quand vous activez la dernière capacité des Portes-serres de Madara, vous devez révéler les Portes-serres de Madara depuis votre main jusqu'à ce que cette capacité se résolve ou qu'elle quitte autrement la pile. Si les Portes-serres de Madara ne sont plus dans votre main au moment où cette capacité se résout, il ne se passe rien.

Prosper, lié au grimoire
(Nom alternatif : Spock, malfaiteur miroir)
{2}{B}{R}
Créature légendaire : tieffelin et sorcier
1/4
Contact mortel
Au début de votre étape de fin, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
À chaque fois que vous jouez une carte depuis l'exil, créez un jeton Trésor.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la deuxième capacité.
- La dernière capacité se déclenche à chaque fois que vous jouez des cartes depuis l'exil, pas seulement celles exilées par la deuxième capacité.

Rapine, explorateur exubérant
(Nom alternatif : Hikaru Silu, pilote sans égal)
{2}{G}
Créature légendaire : bête et noble
1/4
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
{4}{G}{G}, {T} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez parmi elles et la mettre sur le champ de bataille. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- L'effet de la première capacité de Rapine est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Rapine ainsi que l'Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours »), vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
- Si une carte de créature dans votre bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Riku des maints chemins
(Nom alternatif : Spock, capitaine cross-temporel)
{G}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort modal, choisissez jusqu'à X, X étant le nombre de fois que vous avez choisi un mode pour ce sort —
• Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez la jouer.
• Mettez un marqueur +1/+1 sur Spock. Il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
• Créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

- Un sort est modal s'il a au moins deux options dans une liste à puces et des instructions pour qu'un joueur choisisse un certain nombre de ces options, comme « Choisissez l'un » ou « Choisissez l'un ou plus ». Chacune de ces options est un mode. Les sorts avec l'impétuosité ou des niveaux de difficulté sont des sorts modaux.
- Les sorts modaux imprimés avant l'extension *Les Khans de Tarkir* n'utilisaient pas de listes à puces pour les modes ; ces cartes ont reçu des errata dans la référence de cartes Oracle.
- Le X dans la capacité de Riku est le nombre de fois où vous avez choisi un mode pour le sort modal que vous avez lancé, pas le nombre de modes distincts que vous avez choisis. Par exemple, si vous lancez un sort modal qui vous permet de choisir le même mode plus d'une fois et que vous choisissez le même mode trois fois, X est trois et vous pouvez choisir jusqu'à tous les modes de la capacité de Riku.
- Vous ne pouvez pas choisir le même mode de la capacité déclenchée de Riku plus d'une fois chaque fois qu'elle se déclenche.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la capacité déclenchée de Riku. Par exemple, si la carte exilée est une carte de

terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Rishkar, renégat de Peema
(Nom alternatif : Keenser, assistant de Scotty)
{2}{G}
Créature légendaire : elfe et druide
2/2
Quand Keenser arrive, ciblez jusqu'à deux créatures.
Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

- Rishkar peut être une cible de sa propre capacité déclenchée.
- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour faire gagner deux marqueurs +1/+1 à un même permanent.
- Chaque créature que vous contrôlez a la capacité de mana de Rishkar tant que cette créature a n'importe quelle sorte de marqueur sur elle. L'effet n'est pas limité aux créatures avec des marqueurs +1/+1.

Sheoldred, l'Apocalypse
(Nom alternatif : Khan, mal génétiquement conçu)
{2}{B}{B}
Créature légendaire : phyrexian et praetor
4/5
Contact mortel
À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

- Si vous et un adversaire piochez une carte en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel les capacités déclenchées se résolvent.

Sissay, capitaine de l'Aquilon
(Nom alternatif : Kirk, impulsif et attirant)
{2}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
2/2
Kirk gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les autres permanents légendaires que vous contrôlez.
{W}{U}{B}{R}{G} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent légendaire avec une valeur de mana inférieure à la force de Kirk, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Si Sissay quitte le champ de bataille après que vous avez activé sa dernière capacité mais avant la résolution de cette dernière, utilisez son existence au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer quelles cartes vous pouvez trouver.

- Si une carte d'une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Stella Lee, l'élément imprévisible
(Nom alternatif : Spock, étrangement humain)
{1}{U}{R}
Créature légendaire : humain et gredin
2/4
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
{T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. N'activez que si vous avez lancé au moins trois sorts ce tour-ci.

- Les sorts qui ont été lancés avant que Stella Lee n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si Stella Lee était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la première capacité de Stella Lee. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- La copie créée par la dernière capacité de Stella Lee 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres. Notamment, vous n'avez pas choisi de mode pour la copie et que cela ne compte pas comme faire face à un dilemme.
- Si le sort copié partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles, le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si un sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie créée par la dernière capacité de Stella Lee est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».

Tatyova, druidesse benthique
(Nom alternatif : Chekov, jeune navigateur)
{3}{G}{U}
Créature légendaire : ondin et druide
3/3
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre de votre choix. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre. Par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix.

Thada Adel, acquéresse
(Nom alternatif : Carol Marcus, limière scientifique)
{1}{U}{U}
Créature légendaire : ondin et gredin
2/2
Traversée des îles *(Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)*
À chaque fois que Carol Marcus inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Puis ce joueur mélange. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Quand la capacité déclenchée se résout, vous devez chercher dans la bibliothèque de ce joueur (et il doit la mélanger), même si elle ne contient pas de carte d'artefact ou que vous choisissez de ne pas en trouver.
- La carte exilée est jouée selon les règles de restriction de temps normales pour un artefact, ainsi que toutes les autres restrictions applicables. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer la carte pendant votre phase de combat à moins qu'elle ne possède le flash. De même, si la carte exilée est un terrain artefact, vous ne pouvez la jouer que si vous n'avez pas déjà joué un terrain durant ce tour. Si c'est une carte non-terrain, vous devez payer son coût de mana. La seule chose qui change est que vous la jouez depuis la zone d'exil.
- Si vous ne jouez pas la carte avant la fin du tour, elle reste simplement exilée.

Torbran, Thane de Mont Rouge
(Nom alternatif : Michael Burnham, exécutrice)
{1}{R}{R}{R}
Créature légendaire : nain et noble
2/4
Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

- Les 2 blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures ne sont pas infligées par Torbran à moins que Torbran ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures que votre source rouge devait infliger, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Torbran ne s'applique plus.
- Si les blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou assignée à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou parmi un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, divisez la quantité d'origine avant d'ajouter 2. Par exemple, si vous attaquez avec une créature rouge 5/5 avec le piétinement et que votre adversaire bloque avec une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite modifiés à 4 et 5, respectivement.

Triplettes Sen
(Nom alternatif : Reine des Borgs, héritage de haine)
{2}{W}{U}{B}
Créature-artefact légendaire : humain et sorcier
3/3
Au début de votre entretien, choisissez un adversaire ciblé. Ce tour-ci, ce joueur ne peut pas lancer de sorts ou activer de capacités et il joue avec sa main révélée. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis la main de ce joueur ce tour-ci.

- L'adversaire ciblé ne peut pas activer de capacités, y compris des capacités de mana.
- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme le recyclage) sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Les capacités déclenchées ne sont pas affectées par les Triplettes Sen.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne sont pas affectées par les Triplettes Sen. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive » sont également des effets de remplacement et ne sont pas affectées.
- Vous ne pouvez pas activer les capacités des cartes dans la main de l'adversaire ciblé.
- Les Triplettes Sen ne vous permettent pas de jouer plus d'un terrain pendant votre tour ou de changer le moment où vous pouvez lancer des sorts depuis la main de l'adversaire ciblé.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN COMMANDER *STAR TREK :*

Alexander, idiot à bord
{3}{R}{W}
Créature légendaire : klingon et humain
3/5
Vigilance, célérité
{T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, puis pioche une carte. Alexander inflige X blessures à un adversaire aléatoire, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes révélées de cette manière.

- Sauf en de très rares occasions, la carte que chaque joueur révèle est celle qu'il pioche.
- Si une carte dans une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Amanda Grayson, lien de logique
{3}{G}
Créature légendaire : humain et conseiller
2/3
Affinité pour les vulcains *(Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque vulcain que vous contrôlez.)*
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Amas de tribules
{2}{W}
Créature : tribule
1/1
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
Quand cette créature meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Tribule avec « Ce jeton ne peut pas bloquer », X étant la force de cette créature.

- Utilisez la force de l'Amas de tribules au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Ambassadeur K’Ehleyr
{2}{W}
Créature légendaire : klingon et humain et conseiller
2/2
Vigilance
Pourparler — Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, puis il pioche une carte. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur l’Ambassadeur K’Ehleyr.

- Sauf en de très rares occasions, la carte que chaque joueur révèle est celle qu’il pioche.

Amibe spatiale géante
{4}{U}
Créature : germe
3/3
Vol
À chaque fois que cette créature attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle gagne -3/-0 jusqu’à la fin du tour, puis créez un jeton qui est une copie de l’Amibe spatiale géante.

- Si le joueur défenseur ne contrôle aucune créature, la capacité déclenchée de l’Amibe spatiale géante n’est pas mise sur la pile. Aucun de ses effets n’a lieu, et vous ne créez pas de jeton qui en est une copie
- De même, si la capacité se déclenche mais que la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n’a lieu. Vous ne créez pas non plus de jeton dans ce cas.
- Le jeton qui est une copie de l’Amibe spatiale géante aura ses capacités, y compris celle qui crée des copies jetons d’elle-même.
- Le jeton ne copie pas le fait que l’Amibe spatiale géante soit engagée ou dégagée, qu’elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n’importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si l’Amibe spatiale géante quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, le jeton arrivera quand même comme une copie de l’Amibe spatiale géante, en utilisant ses valeurs copiables au moment où elle a quitté le champ de bataille.
- Dans le cas inhabituel où l’Amibe spatiale géante devient une copie d’autre chose pendant que sa dernière capacité est sur la pile mais avant qu’elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que l’Amibe spatiale géante copie.

Annexe d’optimisation
{1}{U}
Créature-artefact : borg
1/3
Si au moins un marqueur « charge » devait être mis sur un artefact que vous contrôlez, autant de marqueurs « charge » plus un sont mis sur lui à la place.

- Si un artefact que vous contrôlez devait arriver avec un nombre de marqueurs « charge » sur lui, il arrive avec ce nombre plus un à la place.
- Si vous contrôlez deux exemplaires de l'Annexe d'optimisation, le nombre de marqueurs « charge » mis sur un artefact que vous contrôlez augmente de deux. Si vous contrôlez trois exemplaires de l'Annexe d'optimisation, le nombre de marqueurs augmente de trois, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.

B'Elanna Torres, combative
{1}{U}{R}
Créature légendaire : klingon et humain et artificier
2/2
Vigilance, piétinement
{2}, {T} : Surveillez 2, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte d'artefact est révélée de cette manière, piochez une carte. Si vous ne piochez pas une carte de cette manière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur B'Elanna Torres.

- B'Elanna Torres a reçu une mise à jour mineure de formulation pour clarifier sa fonction si vous choisissez de ne pas révéler la carte du dessus de votre bibliothèque mais que vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée en raison d'un effet tel que celui créé par Benjamin Sisko, assiégé. Le texte corrigé apparaît ci-dessus.

Bataille de Wolf 359
{3}{B}{B}
Rituel
Toutes les créatures non-artefact gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures-artefacts que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Bataille de Wolf 359 se résout.

Capitaine de la flotte Christopher Pike
{2}{U}
Créature légendaire : humain et officier
0/6
Oui — {1}, {T} : Dégagez deux autres créatures ciblées.
Non — {2}, {T} : Engagez deux autres créatures ciblées.

- Bien que vous deviez choisir deux créatures ciblées pour chacune des capacités, ces cibles peuvent être engagées ou dégagées.

Capitaine Janeway, la fin du jeu
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et officier
3/3
À chaque fois qu'au moins un officier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous piochez une carte et vous créez un jeton de créature 1/1 rouge Officier.
{2}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : La Capitaine Janeway ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois que la Capitaine Janeway a été bloquée, activer sa dernière capacité ne la fait pas devenir non-bloquée.
- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour activer la dernière capacité de la Capitaine Janeway, y compris elle-même ou une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Centre de transdistorsion
{2}{U}
Artefact : vaisseau spatial
Quand ce vaisseau spatial arrive, meulez cinq cartes. Vous pouvez mettre jusqu'à deux cartes d'artefact parmi elles dans votre main.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*
3+ | {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois qu'une créature a été bloquée, activer la dernière capacité du Centre de transdistorsion en ciblant cette créature ne la fera pas devenir non-bloquée.

Chambre de maturation
{1}{W}
Artefact
À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, mettez un marqueur « charge » sur cet artefact.
{4}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Borg pour chaque marqueur « charge » sur cet artefact. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de la Chambre de maturation se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si la Chambre de maturation n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « charge » qui étaient sur elle au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de jetons de créature Borg créer.

Championne de sport de combat
{1}{B}
Créature : klingon et guerrier
2/2
Kick {2} *(Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*
Contact mortel
Quand cette créature arrive, si elle a été kickée, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».
- La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
- Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.

Chef Kyle, technicien de téléportation
{2}{W}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
3/2
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- 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. Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Chef Miles O'Brien
{2}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
2/4
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible que vous contrôlez, artefact ou créature.

- Pour doubler le nombre de chaque sorte de marqueur sur un artefact ou une créature, mettez un autre marqueur sur elle pour chaque marqueur qu'elle a déjà. Les effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur des artefacts ou des créatures s'appliquent selon le cas approprié.

Christine Chapel, infirmière de combat
{3}{G}
Créature légendaire : humain et docteur
2/2
De nouveaux mondes étranges — Quand Christine Chapel arrive, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Christine Chapel.

- La deuxième capacité de Christine Chapel ne se declenche qu'une fois pour chaque événement de gain points de vie, qu'il s'agisse du point de vie donné par Jake Sisko, correspondant de guerre ou des 2 points de vie donnés par Elim Garak, simple tailleur.
- Si Christine Chapel subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle mourra avant que sa deuxième capacité ne se résolve.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de Christine Chapel se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de Christine Chapel ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la deuxième capacité de Christine Chapel, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Cmdr. Troi, empathe sociable
{2}{U}{R}
Créature légendaire : bétazoïde et humain et conseiller
3/3
Vigilance
{T} : Un adversaire ciblé dont c'est le tour peut lancer un sort depuis sa main sans payer son coût de mana. S'il fait ainsi, vous copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. S'il ne le fait pas, vous piochez une carte.

- Le joueur ciblé lance le sort pendant que la capacité activée du Cmdr. Troi est en train de se résoudre et toujours sur la pile. Les règles de restriction de temps basées sur ses types sont ignorées.
- Un joueur qui lance un sort « sans payer son coût de mana », ne peut pas payer de coûts alternatifs. Il peut cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, il doit les payer.
- Si un joueur lance un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, il doit choisir 0 pour la valeur de X quand il le lance sans payer son coût de mana. La copie que vous créez sur la pile hérite de la valeur de X du sort original, et la valeur de X est donc 0 pour la copie également.

- La copie que vous créez est créée sur la pile et n'est donc pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie que vous créez se résout avant le sort lancé par l'adversaire ciblé. Elle se résout même si le sort original est contrecarré ou quitte la pile sans se résoudre pour une raison quelconque.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si les mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si vous copiez un sort modal de cette manière (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie a le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent. Notamment, vous n'avez pas choisi de mode pour la copie et que cela ne compte pas comme faire face à un dilemme.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

Communicateur de Starfleet
{3}
Artefact : communicateur et équipement
Quand vous lancez ce sort, copiez-le. *(La copie devient un jeton.)*
La créature équipée a « À chaque fois que cette créature attaque, piochez X cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagées, jusqu'à X cartes de terrain de votre main, X étant le nombre des autres créatures que vous contrôlez avec un communicateur qui leur est attaché. »
Équipement {1}

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

Colon féroce
{1}{R}
Créature : klingon et citoyen
0/1
Double initiative
Mêlée *(À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)*

- Vous déterminez la taille du bonus au moment où la capacité de mêlée se résout. Comptez chaque adversaire que vous avez attaqué avec au moins une créature. Peu importe si les créatures attaquantes attaquent toujours ou si elles sont toujours sur le champ de bataille. Peu importe aussi si l'adversaire que vous avez attaqué est toujours dans la partie.

- Le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué un joueur n'a pas d'importance, seulement le fait que vous ayez attaqué un joueur avec au moins une créature. Par exemple, si vous attaquez un joueur avec le Colon féroce et un autre joueur avec cinq créatures, le Colon féroce gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- La mêlée se déclenche si la créature avec la mêlée attaque un planeswalker ou une bataille. Cependant, l'effet ne compte que les adversaires (et pas les planeswalkers ou les batailles) que vous avez attaqués avec au moins une créature pour déterminer le bonus.
- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes, donc elles ne comptent pas pour l'effet de la mêlée. De même, si une créature avec la mêlée arrive sur le champ de bataille attaquante, la mêlée ne se déclenche pas.

Commander Spock
{2}{G}{W}{U}
Créature légendaire : vulcain et humain et scientifique
3/5
De nouveaux mondes étranges — À chaque fois que le Commander Spock arrive ou attaque, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si la valeur de mana de ce sort est inférieure ou égale au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si cette carte est toujours au-dessus de votre bibliothèque, piochez une carte.

- Vous lancez la carte pendant que la capacité de Commander Spock se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur ses types sont ignorées.
- Si la carte révélée a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Contournement du collectif
{2}{W}{U}
Éphémère
Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.
• Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Borg pour chaque créature attaquante.
• Piochez une carte pour chaque créature attaquante.

- Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.

- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer le commandant que vous contrôlez pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
- Le fait que vous contrôliez ou non un commandant n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où vous choisissez les modes pour ce sort. Si vous perdez le contrôle de ce commandant d'une manière quelconque avant de finir de lancer le sort (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana), cela ne change pas le nombre de modes choisis.

Cuisinier de *Gagh*
{2}{R}
Créature : klingon et guerrier
3/2
Les sorts de klingon et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'un autre klingon ou qu'un autre guerrier que vous contrôlez arrive, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Les sorts que vous lancez qui ont ces deux types coûtent {1} de moins à lancer, pas {2} de moins.

Curzon Dax, lié par le sang
{2}{R}{W}
Créature légendaire : trill et guerrier
4/3
À chaque fois qu'un autre klingon ou qu'un autre guerrier que vous contrôlez meurt, Curzon Dax inflige 1 blessure à chaque adversaire.
Quand Curzon Dax meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre main.

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

Data, explorateur d'humanité
{4}{U}
Créature-artefact légendaire : androïde et scientifique
4/4
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, découvrez 4. *(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

- Quand vous découvrez, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est de lancer la carte exilée ou la mettre dans votre main.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour le lancer.
- Si la carte découverte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte découverte (peut-être parce qu'il n'y a pas de cibles légales pour le sort), vous la mettez dans votre main.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si découvrir vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés (tant que sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de découvrir de l'effet), mais pas les deux.
- Si vous découvrez une carte d'aventurier, une carte présage, une carte double ou une carte modale recto-verso, vous pouvez lancer cette carte avec l'une ou l'autre des caractéristiques en fonction de la valeur de découvrir de l'effet. Par exemple, si vous découvrez 4 et que vous révélez la Géante zingante (une carte d'aventurier de l'extension *Les friches d'Eldraine* avec une valeur de mana de 4), vous pouvez lancer la Géante zingante, mais pas la Lecture de l'orage (son aventure qui a une valeur de mana de 7). Si vous découvrez 7 et que vous révélez la Géante zingante, vous pouvez soit lancer la Géante zingante, soit la Lecture de l'orage.

Délivrance du chaos
{3}{W}{B}
Éphémère
Exilez une cible, artefact ou créature. Créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Borg, X étant la valeur de mana de ce permanent.

- Utilisez la valeur de mana du permanent exilé au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Délivrance du chaos essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créerez pas de jetons Borg.

Droit de Vengeance
{3}{W}
Éphémère
Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, détruisez cette créature et créez un jeton de créature 2/1 rouge Klingon et Guerrier avec la célérité.

- Le contrôleur de la capacité déclenchée à retardement du Droit de vengeance crée le jeton de créature Klingon et Guerrier. C'est généralement un joueur différent du contrôleur de la créature qui a infligé les blessures de combat.
- The jeton de créature Klingon et Guerrier est créé même si la créature n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible).

Émulateur de stratagème
{2}{W}
Créature-artefact : borg
2/1
Quand cette créature meurt, créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Borg, X étant sa force.

- Utilisez la force de l'Émulateur de stratagème au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Enseigne Harry Kim, opérations
{1}{W}
Créature légendaire : humain et officier
1/2
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, si sa force est supérieure à celle de l'Enseigne Kim, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Enseigne Kim.
{2}, retirez deux marqueurs +1/+1 d'une ou plusieurs créatures que vous contrôlez : Piochez une carte.

- Pour déterminer si la première capacité de l'Enseigne Harry Kim se déclenche quand une créature arrive, utilisez la force de la créature après avoir appliqué les capacités statiques (par exemple celle de Locutus, la voix des Borgs) qui modifient sa force.
- Si une créature que vous contrôlez arrive avec une force inférieure ou égale à celle de l'Enseigne Harry Kim, la première capacité de l'Enseigne Harry Kim ne se déclenche pas du tout. Augmenter la force de cette créature ou réduire celle de l'Enseigne Harry Kim une fois la créature sur le champ de bataille ne provoquera pas le déclenchement de la capacité de l'Enseigne Harry Kim.
- Au moment où la première capacité de l'Enseigne Harry Kim essaie de se résoudre, elle vérifie si la force de la créature qui est arrivée est toujours supérieure à celle de l'Enseigne Harry Kim. Si ce n'est pas le cas, elle ne se résout pas.
- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille le quitte pendant que la première capacité de l'Enseigne Kim est encore sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si sa capacité se résout ou non.

Ezri Dax, nouvellement jointe
{1}{W}
Créature légendaire : trill et conseiller
2/2
Flash
Vous pouvez faire qu'Ezri Dax arrive comme une copie de n'importe quelle carte de créature de votre cimetière qui y a été mise depuis le champ de bataille ce tour-ci, excepté que son nom est Ezri Dax, nouvellement jointe et qu'elle est un trill légendaire en plus de ses autres types.

- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Traitez Ezri Dax comme si elle était la carte choisie pour arriver sur le champ de bataille, excepté que c'est aussi un trill légendaire appelé Ezri Dax, nouvellement jointe. Toutes les capacités « Au moment où [cette créature] arrive », « [Cette créature] arrive avec » et « Quand [cette créature] arrive » de la carte choisie fonctionnent.

Gloire à l'Empire !
{5}{R}
Enchantement
Quand cet enchantement arrive, créez un nombre de jetons de créature 2/1 rouge Klingon et Guerrier avec la célérité égal au nombre d'adversaires que vous avez.
Les créatures que vous contrôlez ont la mêlée. *(À chaque fois qu'une créature avec la mêlée attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)*

- Vous déterminez la taille du bonus au moment où la capacité de mêlée se résout. Comptez chaque adversaire que vous avez attaqué avec au moins une créature. Peu importe si les créatures attaquantes attaquent toujours ou si elles sont toujours sur le champ de bataille. Peu importe aussi si l'adversaire que vous avez attaqué est toujours dans la partie.

- Le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué un joueur n'a pas d'importance, seulement le fait que vous ayez attaqué un joueur avec au moins une créature. Par exemple, si vous attaquez un joueur avec une créature qui a la mêlée et un autre joueur avec cinq autres créatures, la créature avec la mêlée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- La mêlée se déclenche si la créature avec la mêlée attaque un planeswalker ou une bataille. Cependant, l'effet ne compte que les adversaires (et pas les planeswalkers ou les batailles) que vous avez attaqués avec au moins une créature pour déterminer le bonus.

- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes, donc elles ne comptent pas pour l'effet de la mêlée. De même, si une créature avec la mêlée arrive sur le champ de bataille attaquante, la mêlée ne se déclenche pas.

Guérisseuse indélicate
{2}{W}
Créature : klingon et guerrier et docteur
3/3
À chaque fois que cette créature ou un autre klingon ou un autre guerrier que vous contrôlez arrive, les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

Intégrante d'extraction
{1}{B}
Créature-artefact : borg
1/1
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la menace et « À chaque fois qu'une créature bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

- Si une créature-artefact que vous contrôlez est bloquée par plus d'une créature, la capacité déclenchée accordée par l'Intégrante d'extraction se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.

Janice Rand, assistante essentielle
{3}{G}
Créature légendaire : humain et conseiller
3/3
À chaque fois qu'un commandant que vous contrôlez arrive ou attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille engagée et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La capacité de Janice Rand considère n'importe quel commandant que vous contrôlez, pas seulement votre commandant.

Jean-Luc Picard, sommité
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et officier
2/4
À chaque fois qu'un autre permanent historique que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 arrive, piochez une carte. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une autre créature ciblée et deux marqueurs « charge » sur jusqu'à un vaisseau spatial ciblé.

- Une carte, un sort ou un permanent est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga. Avoir deux de ces qualités ne rend pas un objet plus historique qu'un autre et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un objet est historique ou il ne l'est pas.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Julian Bashir, médecin de frontière
{2}{W}
Créature légendaire : humain et docteur
1/1
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur Julian Bashir.
À chaque fois que Julian Bashir attaque, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant la force de Julian Bashir.

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si la valeur de mana de la carte de créature ciblée est supérieure à la force de Julian Bashir quand sa dernière capacité se résout (probablement parce qu'un effet a réduit la force de Julian Bashir en réponse), la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si Julian Bashir n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer si la capacité se résout ou non.

Jurati, reine cordiale
{1}{W}{U}
Créature-artefact légendaire : borg et scientifique
3/3
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie d'un jeton d'artefact ciblé que vous contrôlez.

- Le jeton copie les caractéristiques originales du jeton ciblé telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
- Si le jeton d'origine copie autre chose, le nouveau jeton arrive comme ce que ce jeton copiait. S'il copie quelque chose avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le jeton ciblé avait des capacités « Quand [cet artefact] arrive », le nouveau jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « Au moment où [cet artefact] arrive » ou « [Cet artefact] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Kang, capitaine suspicieux
{3}{R}
Créature légendaire : klingon et guerrier et officier
4/4
Quand Kang arrive, choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Kang et cette créature sont incités tant que vous contrôlez Kang. *((Ils attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*
À chaque fois qu'au moins une créature incitée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Kes, télépathe en évolution
{4}{U}
Créature légendaire : ocampa et conseiller
2/6
Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « temps » sur Kes, puis piochez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur elle. Puis, si elle a au moins neuf marqueurs « temps » sur elle, sacrifiez-la.

- Si Kes quitte le champ de bataille pendant que sa capacité est sur la pile, utilisez le nombre de marqueur « temps » qui étaient sur elle au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Koloth, chasseur de tribules
{3}{R}
Créature légendaire : klingon et guerrier et officier
3/3
Au début de votre étape de fin, chaque joueur crée deux jetons de créature 1/1 blanche Tribule avec « Ce jeton ne peut pas bloquer. »
Tous les tribules gagnent +1/+0 et sont incités. *(Ils attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Le meilleur des deux mondes
{4}{W}{U}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Les Borgs assimilent une créature non-artefact ciblée qu'un adversaire contrôle. *(Acquérez-en le contrôle et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. C'est une créature-artefact Borg et elle perd tous ses autres types de créature.)*
II — Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
III — Exilez le Borg assimilé par cette saga, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire.

- Si les Borgs ont assimilé plus d'une créature avec la première capacité de chapitre de Le meilleur des deux mondes (généralement parce que la capacité a été copiée), sa troisième capacité de chapitre exile tous les borgs assimilés, puis les renvoit sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires.

- La troisième capacité de chapitre exile le permanent assimilé par les Borgs avec la première capacité de chapitre, même si ce n'est plus un borg, plus une créature ou s'il n'est plus sous votre contrôle à ce moment.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.

Lieutenant Hikaru Sulu
{2}{G}
Créature légendaire : humain et pilote
3/3
À chaque fois que le Lieutenant Sulu devient engagé, il explore. *(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte ou mettez-la dans votre cimetière.)*
{2}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si une capacité instruit à une créature d'explorer, son contrôleur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, il la met dans sa main. Sinon, il met un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis choisit soit de laisser cette carte au-dessus de sa bibliothèque soit de la mettre dans son cimetière.
- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature explore commence à se résoudre, aucun joueur ne peut effectuer une autre action avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la créature qui explore après que vous avez révélé une carte non-terrain mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
- Si aucune carte n'est révélée, probablement parce que la bibliothèque de ce joueur est vide, la créature qui explore reçoit un marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit à une créature spécifique d'explorer, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Si vous révélez une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pouvez mettre la carte révélée dans votre cimetière. Les effets qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature explore » se déclenchent le cas échéant.
- Dans certains cas inhabituels, des permanents non-créature peuvent explorer. Par exemple, si le Lieutenent Sulu cesse d'être une créature puis devient engagé, il peut toujours explorer. Vous ferez toutes les mêmes actions, et vous pourrez même finir par mettre un marqueur +1/+1 sur le Lieutenant Sulu.

Lieutenant Nyota Uhura
{2}{U}
Créature légendaire : humain et officier
2/3
De nouveaux mondes étranges — {4}, {T} : Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant le nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Puis ce joueur met le reste au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Lt. Arex, toujours à s'adapter
{5}{G}{U}
Créature légendaire : edosien et officier
/
Piétinement
De nouveaux mondes étranges — La force et l'endurance du Lt. Arex sont chacune égales au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. Quand le Lt. Arex arrive, piochez trois cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagées, jusqu'à trois cartes de terrain de votre main.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Lt. Arex fonctionne dans toutes les zones, pas seulement sur le champ de bataille.

Lou, premier du nombre
{1}{W}{U}{B}
Créature-artefact légendaire : borg
3/4
Les sorts d'artefact que vous lancez ont duplication
{2}{U}. *(À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Chaque copie devient un jeton.)*

- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme n'importe quel autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec la duplication n'affecte pas les copies.

Maître clone colossal
{5}{U}
Créature : géant
0/0
De nouveaux mondes étranges — Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle n'est pas légendaire et qu'elle a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains appelés différemment que vous contrôlez. »

- Le Maître clone colossal copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le Maître clone colossal copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée copie autre chose, le Maître clone colossal arrive comme une copie de ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées.
- Les capacités « Quand [cette créature] arrive » de la créature copiée se déclenchent quand le Maître clone colossal arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

Mandat de clémence
{1}{W}
Éphémère
Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Si c'est une phase de combat, vous pouvez terminer la phase de combat. *(Retirez tous les attaquants et tous les bloqueurs du combat. Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris ce sort.)*

- Même si les autres sorts et capacités qui sont exilés n'ont pas la possibilité de se résoudre, ils ne comptent pas comme ayant été contrecarrés.
- Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile après que la partie a avancé à la phase ou à l'étape appropriée.
- Si vous choisissez de terminer la phase de combat et que ce n'est pas encore l'étape de fin de combat, les capacités déclenchées « à la fin du combat » n'ont pas l'occasion de se déclencher pendant ce combat parce que l'étape de fin de combat est ignorée.
- Terminer la phase de combat de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans l'ordre suivant : (1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. (2) Les actions basées sur l'état sont effectuées. Aucun joueur n'obtient la priorité et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile. (3) La phase et l'étape en cours se terminent. La partie avance directement à la deuxième phase principale. Au moment où cela se produit, toutes les créatures attaquantes et bloqueuses sont retirées du combat et les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » expirent. (Dans certains cas inhabituels impliquant des combats et des phases principales

supplémentaires, la partie peut avancer directement au prochain combat, à une troisième ou ultérieure phase principale post-combat, ou à l'étape de fin.)

- Dans les rares cas où la deuxième phase principale est ignorée, la partie avance à l'étape de fin de la phase de fin. Si cette étape est aussi passée, la partie avance directement à l'étape de nettoyage du tour. L'étape de nettoyage ne peut pas être passée.

Pavel Chekov, premier poste
{2}{G}{U}
Créature légendaire : humain et pilote
1/4
Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si un effet devrait vous faire piocher plusieurs cartes pendant que vous contrôlez Pavel Chekov, chaque pioche de cartes peut être remplacée par l'effet de Pavel Chekov. Pour chacune de ces pioches, vous pouvez choisir d'appliquer ou non l'effet de remplacement, et vous choisissez terrain ou non-terrain pour chaque pioche remplacée. Vos choix peuvent changer d'une pioche à l'autre.
- Si aucune carte du type choisi n'est trouvée dans votre bibliothèque, vous n'obtenez pas de carte. Vous ne faites que révéler et mettre votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Si votre bibliothèque est vide, vous pouvez quand même choisir de remplacer les pioches de carte par l'effet de Pavel Chekov. Vous ne mettez aucune carte dans votre main, mais vous ne piochez pas de carte et ne perdez donc pas la partie pour avoir pioché une carte alors que votre bibliothèque est vide.

Perceurs de coque impériaux
{2}{W}
Créature : klingon et guerrier
2/2
Escouade {2} *(En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive, créez autant de jetons qui en sont des copies.)*
Vol
Cri de guerre *(À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)*

- Vous pouvez payer le coût d'escouade autant de fois que vous le voulez. Vous créez un jeton qui est une copie de ce permanent pour chaque fois que vous avez payé le coût d'escouade. Si vous avez payé le coût d'escouade plusieurs fois, les jetons arrivent tous sur le champ de bataille simultanément.
- Si le sort est contrecarré, la capacité d'escouade ne se déclenche pas, et aucun jeton n'est créé.
- Si le sort se résout mais que le permanent avec l'escouade quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'escouade ne se résolve, vous créez quand même les copies jetons.

- Les jetons créés par la capacité d'escouade ne sont pas « lancés » et par conséquent, les capacités qui se déclenchent quand un sort est lancé ne se déclenchent pas pour les copies.
- Si, pour une raison quelconque, le permanent n'a pas la capacité d'escouade quand il est sur le champ de bataille, la capacité ne se déclenche pas, même si vous avez payé le coût d'escouade au moins une fois.

Planète pour une partie de campagne
Terrain : planète
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{4}{U} : Ce terrain devient une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté qu'il n'est pas légendaire et que c'est un artefact Robot en plus de ses autres types.

- La Planète pour une partie de campagne copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, la Planète pour une partie de campagne copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée copie quelque chose d'autre, la Planète pour une partie de campagne devient une copie de ce que cette créature copiait (avec l'exception indiquée).
- Comme la Planète pour une partie de campagne n'arrive pas sur le champ de bataille quand elle devient une copie d'une autre créature, les capacités « quand [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée ne s'appliquent pas.

Quartier-maître de Qo'noS
{1}{R}
Créature : klingon et guerrier
2/2
Menace
À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- La capacité déclenchée du Quartier-maître de Qo'noS n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Réacteur ambulatoire
{3}{U}
Créature-artefact : borg
2/5
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'artefact ou activer une capacité d'une source artefact. »

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

Reg Barclay, fantaisiste agité
{2}{U}{R}
Créature légendaire : humain et artificier
1/5
Découvrir — À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire, que c'est un artefact Illusion en plus de ses autres types et qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton créé par la capacité de Reg Barclay copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
- Les capacités « Quand [cette créature] arrive » de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « Au moment où [cette créature] arrive » ou « [Cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Rejoindre le collectif
{5}{W}{W}
Rituel
Détruisez toutes les créatures. Créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Borg, X étant le nombre de créatures non-artefact détruites de cette manière.

- Les créatures détruites de cette manière comptent dans la valeur de X même si elles sont mises dans une zone autre que un cimetière.

- Les créatures qui ne sont pas détruites de cette manière (si elles ont l'indestructible par exemple) ne comptent pas dans la valeur de X.

Saisir le jour
{4}{R}{R}
Rituel
Front — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire que vous avez attaqué ce tour-ci.
Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Sam Kirk, xénoanthropologue
{3}{U}
Créature légendaire : humain et scientifique
3/3
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, enquêtez. *(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

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

Seven of Nine, adjointe tertiaire
{2}{U}
Créature-artefact légendaire : borg
1/4
C'est hors propos — {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, mettez deux marqueurs « charge » sur jusqu'à un artefact ciblé.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de Seven of Nine au moment où vous l'activez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Siège de commandement
{6}
Artefact
Cet artefact arrive engagé.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les commandants que vous contrôlez.

- La dernière capacité du Siège de commandement considère n'importe quel commandant que vous contrôlez, pas seulement votre commandant.
- La dernière capacité du Siège de commandement est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des commandants que vous contrôlez pour réduire la valeur de X.

Spot, *felis catus*
{2}{W}
Créature légendaire : chat
1/1
À chaque fois que Spot ou un autre permanent légendaire non-jeton que vous contrôlez arrive, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec : « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)*
{4}, sacrifiez une nourriture : Détruisez un artefact ciblé.

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier le Thé, Earl Grey, chaud (un « Artefact : nourriture ») pour activer la dernière capacité de Spot. Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et aussi pour activer la dernière capacité de Spot.

Sur les épaules de géants
{2}{U}
Enchantement
Les créatures historiques que vous contrôlez ont le vol.
(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

- Une carte, un sort ou un permanent est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga. Avoir deux de ces qualités ne rend pas un objet plus historique qu'un autre et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un objet est historique ou il ne l'est pas.

Ténor galvanisant
{3}{R}
Créature : klingon et artiste
4/3
Menace
Front — À chaque fois que cette créature attaque, incitez jusqu'à X créatures ciblées, X étant le nombre d'adversaires que vous avez attaqués ce tour-ci. *(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Tribulation temporelle
{2}{U}
Éphémère
Exilez deux permanents ciblés que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.
Flashback {5}{U} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux permanents exilés deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister. Une fois que chaque permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière si le sort résultant est un sort d'éphémère ou de rituel en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Tube de Jefferies
{1}
Artefact
{2}, {T} : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.
{3}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
{4}, {T} : Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

- Une fois qu'une créature a été bloquée, activer la deuxième capacité du Tube de Jefferies en ciblant cette créature ne la fera pas devenir non-bloquée.

Tueur de planètes
{8}
Créature-artefact : construction
9/9
Vol, indestructible
Cette créature attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque terrain que ce joueur contrôle.

- Si le Tueur de planètes ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou qu'il est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci), alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, elle n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.

Tuvok, officier tactique en chef
{2}{U}
Créature légendaire : vulcain et officier
2/3
Flash
Quand Tuvok arrive pendant l'étape de déclaration des attaquants, choisissez jusqu'à deux créatures attaquantes ciblées. Pour chacune d'elles, vous pouvez resélectionner quel joueur ou quel permanent cette créature attaque.
(Une créature ne peut pas attaquer son contrôleur.)

- Re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaque ignore tous les prérequis, les restrictions et les coûts associés au fait d'attaquer.
- Re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaque ne provoque pas le déclenchement des capacités « à chaque fois que cette créature attaque ».
- Si vous re-sélectionnez quel joueur ou permanent une créature attaquante attaque, cette créature est toujours considérée comme ayant attaqué le joueur ou permanent tel que cela a été déclaré, mais elle attaque maintenant le nouveau joueur ou permanent.
- Si une capacité cible quelque chose qui est contrôlé par le « joueur défenseur » d'une créature attaquante et que le joueur défenseur pour cette créature change avant que cette capacité ne se résolve, la capacité ne se résout pas parce que sa cible est devenue illégale.

U.S.S. Defiant, migrant dans l'univers Miroir
{2}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
5/5
Flash
Quand l'*U.S.S. Defiant* arrive, lui et jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez passent hors phase. *(Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.)*
Station
8+ | Vol

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour la capacité d'arrivée de l'*U.S.S. Defiant*, mais si vous le faites et que cette cible est illégale au moment où cette capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Rien ne passe hors phase.
- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il aura ces marqueurs quand il repassera en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.

- Passer hors phase ne fait pas qu'un permanent quitte le champ de bataille ou y revient, alors les capacités « quitte le champ de bataille » ou « arrive » ne se déclenchent pas.
- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.

U.S.S. Enterprise-C, charrié dans le temps
{5}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
6/6
Quand l'*U.S.S. Enterprise*-C arrive ou meurt, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 3+.)*
3+ | Vol

- Vous pouvez choisir de vous défausser de votre main même si votre main contient zéro carte.

U.S.S. Prometheus, prototype
{5}
Artefact légendaire : vaisseau spatial
6/6
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 4+.)*
4+ | Vol
8+ | *Mode d'assaut multivectoriel* — À chaque fois que l'*U.S.S. Prometheus* inflige des blessures de combat à un adversaire, il inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.

- Les blessures infligées par l'*U.S.S. Prometheus* grâce à sa dernière capacité ne sont pas des blessures de combat et ne provoquent donc pas à nouveau le déclenchement de la capacité.

Unification
{3}{W}{U}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Le propriétaire de jusqu'à une créature ciblée pioche deux cartes, puis mélange cette créature dans sa bibliothèque.
II — Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de vaisseau spatial depuis votre main ou votre cimetière.
III — Vous et un adversaire ciblé piochez chacun deux cartes.

- Si vous ne choisissez pas de cible pour la première capacité de chapitre, cette capacité n'a aucun effet. Aucun joueur ne pioche de cartes.

Vaisseau borg type-03
{3}{W}
Artefact : vaisseau spatial
5/5
Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Station *(Engagez une autre créature que vous contrôlez : Mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à sa force sur ce vaisseau spatial. N'utilisez la station que lorsque vous pourriez lancer un rituel. C'est une créature-artefact à 7+.)*
7+ | Vol
À chaque fois que vous lancez un sort, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Borg.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La dernière capacité du Vaisseau borg type-03 se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Voq, Porte-flambeau
{3}{B}
Créature légendaire : klingon et espion
4/3
Menace
ChoH'a' — Vous pouvez faire que Voq arrive comme une copie d'une carte de créature dans un cimetière, excepté que c'est un klingon et espion en plus de ses autres types et qu'il a la menace.

- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Traitez Voq comme s'il était la carte choisie pour arriver sur le champ de bataille, excepté qu'il est aussi un Klingon et Espion et qu'il a la menace. Toutes les capacités « Au moment où [cette créature] arrive », « [Cette créature] arrive avec » et « Quand [cette créature] arrive » de la carte choisie fonctionnent.

Võx, enfant du collectif
{4}{U}
Créature-artefact légendaire : borg
3/3
Quand Võx arrive et au début de votre première phase principale, le prochain sort de créature-artefact et le prochain sort de vaisseau spatial que vous lancez ce tour-ci ont la témérité. *(Ils coûtent {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)*

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Worf, commander provocateur
{2}{R}{W}{B}
Créature légendaire : klingon et guerrier et officier
3/4
Quand Worf arrive, créez un jeton de créature 2/1 rouge Klingon et Guerrier avec la célérité.
Front — À chaque fois que vous attaquez, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'adversaires que vous avez attaqués ce tour-ci. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Zone de terreur
{2}{W}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I — Détruisez jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.
II, III — Exilez jusqu'à un autre permanent ciblé que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les

marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DES DECKS DE BIENVENUE *STAR TREK :*

Benjamin Sisko, assiégé
{4}{G}{G}
Créature légendaire : humain et officier
5/5
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne révélez pas la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre les règles de restriction de temps normales des sorts de créature que vous lancez depuis votre bibliothèque. C'est vrai aussi pour les terrains que vous jouez depuis le dessus de votre bibliothèque. La capacité de Benjamin Sisko ne vous permet pas de jouer plus d'un terrain pendant chacun de vos tours ou de jouer un terrain quand vous ne le pourriez normalement pas.

Kirk, capitaine entreprenant
{3}{R}
Créature légendaire : humain et officier
4/3
Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*
À chaque fois que Kirk attaque tant que les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Si les créatures que vous contrôliez avaient une force totale supérieure ou égale à 8 au moment où vous avez fini de déclarer vos attaquants, peu importe ce qu'est la force totale des créatures que vous contrôlez au moment où la capacité de Kirk se résout. Vous exilez quand même la carte du dessus de votre bibliothèque, et vous pouvez la jouer pendant ce tour.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DES BOÎTES SCÉNIQUES *STAR TREK :*

Jean-Luc, *mon capitaine*
{2}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et officier
5/3
Vol
Fédération — Les peuples fée que vous contrôlez arrivent avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur eux pour chaque type de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez déjà.

- Si un peuple fée que vous contrôlez arrive en même temps que d'autres créatures non-Borg que vous contrôlez, ces créatures non-Borg ne sont pas prises en compte dans le nombre de types de créature parmi les créatures non-Borg que vous contrôlez.
- Si Jean-Luc est un peuple fée sur le champ de bataille (Q, quel farceur !), sa dernière capacité ne s'applique pas à lui-même.

Q, votre hôte illustre
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : Q
5/5
Engagez trois peuples fée dégagés que vous contrôlez : exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous choisissez de ne pas jouer la carte, elle reste exilée avec les éventuelles cartes de terrain exilée à cause de la capacité de Q.
- Vous pouvez engager n'importe quels peuples fée dégagés que vous contrôlez pour activer la dernière capacité de Q, y compris ceux que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Si Q est d'une manière quelconque un peuple fée lui-même, vous pourriez même l'engager lui-même de cette manière.

Scotty, ingénieur en chef
{3}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
3/4
Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Vous pouvez engager n'importe quel artefact dégagé que vous contrôlez pour activer la capacité de Scotty, y compris un que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. Si Scotty est un artefact lui-même d'une manière quelconque, vous pourriez même l'engager lui-même de cette manière. Un véritable faiseur de miracle.

Spock, voix de la raison
{2}{U}
Créature légendaire : vulcain et humain et scientifique
3/2
{2}, {T} : Piochez une carte pour chaque permanent non-jeton que vous contrôlez qui est arrivé ce tour-ci.

- La capacité de Spock ne considère que les permanents non-jetons que vous contrôlez au moment ou sa capacité se résout. Si un permanent non-jeton que vous contrôliez est arrivé plus tôt dans le tour mais qu'il quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, il n'est pas pris en compte.

TM & © 2026 CBS Studios Inc. © 2026 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and all related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Croisetonnerre, Bloomburrow, Mornebrune, Tarkir, Lorwyn et Strixhaven sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2026 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.