

AUTRE MAIN
VOTRE

MISE EN PLACE : mettez cette fiche de règles au centre de la zone de jeu. Utilisez la face Lorwyn de la carte indicatrice Lorwyn-Sombrelande pour couvrir la liste des résultats de lancers de Sombrelande. Chaque joueur pioche sa main de départ et déclare des mulligans comme d'habitude, puis en pioche une deuxième, en mettant sa deuxième « main » de cartes dans le coin de cette fiche de règles le plus proche de lui. Prenez un dé à six faces.

AUTRE MAIN
VOTRE

JEU : les joueurs commencent la partie sur Lorwyn. Une fois que le troisième tour du premier joueur commence, les règles suivantes s'appliquent. Au début du combat pendant votre tour, lancez un dé à six faces et gagnez le bonus indiqué ci-dessous pour le plan sur lequel vous vous trouvez.

LORWYN

- 1 :** Créez un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.
- 2 :** Vous gagnez 3 points de vie.
- 3 :** Ciblez jusqu'à une créature. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.
- 4 :** Vous piochez une carte.
- 5 :** À la fin du combat, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les sorts que vous lancez ce tour-ci ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort ce tour-ci paie ❶ ou un mana de la couleur de cette créature.)
- 6 :** Vous pouvez choisir n'importe quel autre effet de Lorwyn. Quand il quitte la pile, tous les joueurs voyagent vers Sombrelande.

SOMBRELANDE

- 1 :** Créez un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.
- 2 :** Chaque adversaire perd 3 points de vie.
- 3 :** Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle.
- 4 :** Chaque adversaire se défausse d'une carte à moins qu'il n'applique gangrène 2. (Pour appliquer gangrène 2, un joueur met deux marqueurs -1/-1 sur une créature qu'il contrôle.)
- 5 :** Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec, sur elle, un marqueur -1/-1. »
- 6 :** Vous pouvez choisir n'importe quel autre effet de Sombrelande. Quand il quitte la pile, tous les joueurs voyagent vers Lorwyn.

Pour voyager vers Sombrelande, retournez la carte indicatrice sur sa face Sombrelande et utilisez-la pour couvrir la liste des résultats de lancers de Lorwyn. Quand les joueurs voyagent vers Lorwyn ou Sombrelande, chaque joueur échange les cartes de sa main contre les cartes présentes sur cette fiche de règles. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes présentes sur cette fiche de règles, mais ces cartes ne peuvent pas être défaussées, exilées, ni faire l'objet de toute interaction autre que l'échange par cette capacité de voyage.

Si le commandant d'un joueur est dans sa main pendant qu'il voyage entre Lorwyn et Sombrelande, il peut le révéler et le garder dans sa main au lieu de le mettre de côté.

➤ Zoltan Boros

VOTRE
AUTRE MAIN

VOTRE
AUTRE MAIN



Lorwyn Eclipse

COMMANDER PARTY