

Notes de publication *La Guerre Fratricide*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 7 octobre 2022

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

La partie « Notes générales » contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

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

NOTES GÉNÉRALES *LA GUERRE FRATRICIDE*

Légalité des cartes

Les cartes *La Guerre Fratricide* portant le code d'extension BRO sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats, quel que soit leur numéro de collection. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Innistrad : chasse de minuit*, *Innistrad : noce écarlate*, *Kamigawa : la dynastie Néon*, *Les Rues de la Nouvelle-Capenna*, *Dominaria uni*, et *La Guerre Fratricide*.

Les cartes *Commander La Guerre Fratricide* avec le code d'extension BRC et numérotées 1-28 (et leurs versions alternatives numérotées 41-67) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles ne sont pas autorisées dans les formats Standard, Pioneer ou Modern. Les cartes réimprimées portant le code d'extension BRC sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

La sortie de La Guerre Fratricide inclut aussi des réimpressions de cartes d'artefact à cadre rétro avec le code d'extension BRR. Ces cartes sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée. Ces cartes sont disponibles dans les boosters de draft, d'extension et collector.

Enfin, les boosters d'extension et collector de *La Guerre Fratricide* peuvent aussi contenir des cartes *Transformers Universes Beyond* avec le code d'extension imprimé BOT. Ces nouvelles cartes sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles ne sont pas autorisées dans les formats Standard, Pioneer ou Modern.

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

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

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

Nouvelle mécanique : cartes de prototype

La Guerre Fratricide inclut des cartes de prototype, qui possèdent une mécanique représentant différentes étapes de développement du travail d'un artificier. Chaque carte de prototype est une créature-artefact avec un coût de mana, une force et une endurance secondaires insérés en haut de son encadré de texte. (Quand le texte de règle complet est affiché, le texte inséré apparaît à la suite du texte des autres règles, après les symboles « // ».) Elle peut être lancée avec ses caractéristiques normales, ou comme version « prototypée » plus petite d'elle-même qui emploie les caractéristiques secondaires à la place.

Automate à l'attaque-éclair
{7}
Créature-artefact : construction
6/4
Célérité
//
{2} {R}
Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)
3/2

Vous pouvez lancer l'Automate à l'attaque-éclair normalement en payant {7}. Dans ce cas, il reste une créature-artefact 6/4 Construction incolore avec la célérité, et sa valeur de mana est 7. Que faire si vous n'avez pas encore sept manas ? Vous pouvez lancer un Automate à l'attaque-éclair prototypé à la place en payant son coût de mana de {2} {R}. Si vous faites ainsi, il devient une créature-artefact 3/2 Construction rouge avec la célérité, et sa valeur de mana est 3. Les caractéristiques différentes s'appliquent à la fois au sort de créature sur la pile et au permanent sur le champ de bataille.

Autres notes sur le prototype :

- Une carte de prototype est une carte incolore dans toutes les zones à l'exception de la pile ou du champ de bataille, ainsi que pendant qu'elle est sur la pile ou sur le champ de bataille si elle n'est pas lancée en tant que sort prototypé. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, l'Automate à l'attaque-éclair est une carte de créature incolore avec une valeur de mana de 7. Il ne peut pas être la cible de la Remise en service, un sort qui cible une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 dans votre cimetière.
- Quand il est lancé comme un sort prototypé, ce sort a les caractéristiques de coût de mana, de force et d'endurance affichés dans son encadré de texte secondaire coloré au lieu des valeurs normales de ces caractéristiques. Sa couleur et sa valeur de mana sont déterminées par ce coût de mana. Le permanent que ce sort devient au moment où il se résout a les mêmes caractéristiques. Si le sort quitte la pile d'une autre façon, ou que le permanent qu'il devient quitte le champ de bataille, il reprend immédiatement ses caractéristiques normales.
- Quelle que soit la façon dont elle a été lancée, une carte de prototype a toujours les mêmes nom, capacités, types, etc. Seuls le coût de mana, la valeur de mana, la couleur, la force et l'endurance changent selon si la carte a été lancée comme un sort prototypé.
- La capacité de prototype fonctionne dans n'importe quelle zone d'où le sort peut être lancé. Par exemple, si un effet vous permet de lancer des sorts d'artefact depuis votre cimetière, vous pouvez lancer un Automate à l'attaque-éclair prototypé depuis votre cimetière.

- Lancer un sort prototypé ne revient pas à le lancer pour un coût alternatif, et un coût alternatif peut être appliqué à un sort lancé de cette manière. Par exemple, si un effet vous permet de lancer une carte d'artefact sans payer son coût de mana, vous pouvez lancer l'Automate à l'attaque-éclair normalement, ou en tant que sort prototypé.
- Quand vous lancez un sort prototypé, utilisez seulement ses caractéristiques de prototype pour déterminer s'il est légal de le lancer. Par exemple, si l'Automate à l'attaque-éclair est exilé avec la dernière capacité de Chandra, tout feu tout flamme, vous pouvez le lancer pour $\{2\} \{R\}$ (parce que c'est un sort rouge), même si vous ne pouvez pas le lancer comme un sort incolore pour son coût normal.
- Si un effet copie un sort prototypé, cette copie (ainsi que le jeton qu'elle devient sur le champ de bataille) a les mêmes caractéristiques que le sort prototypé. De même, si un effet crée un jeton qui est une copie d'un permanent prototypé ou fait qu'un autre permanent en devient une copie, la copie a les mêmes caractéristiques que le permanent prototypé.

Retour de mécanique : cartes avec l'assimilation

Les cartes Magic se combinent souvent de façon puissante, mais certaines cartes *s'assimilent* d'une façon plus littérale, en devenant un permanent unique représenté par deux cartes.

Les deux cartes de la paire avec l'assimilation ci-dessous sont Argoth, sanctuaire de la nature et Titania, Voix de Gaia. Elles se comportent comme des cartes *Magic* normales la plupart du temps, mais si vous possédez et contrôlez les deux moitiés de cette paire avec l'assimilation sur le champ de bataille quand la dernière capacité de Titania, Voix de Gaia se résout, elles se combinent en une carte géante : Titania, Gaia incarnée. La partie supérieure de Titania, Gaia incarnée est imprimée au verso de Titania, Voix de Gaia. Sa moitié inférieure est imprimée au verso d'Argoth, sanctuaire de la nature.

Argoth, sanctuaire de la nature

Terrain

Argoth, sanctuaire de la nature arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire verte.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte

Ours, puis meulez trois cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(Assimiler avec Titania, Voix de Gaia.)

////

Titania, Voix de Gaia

{1}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

3/4

Portée

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous gagnez 2 points de vie.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre cartes de terrain dans votre cimetière et que vous possédez et contrôlez à la fois Titania, Voix de Gaia et un terrain appelé Argoth, sanctuaire de la nature, exilez-les, puis assimilez-les en Titania, Gaia incarnée.

////

Titania, Gaia incarnée

Indicateur de couleur : vert

Créature légendaire : élémental et avatar

/

Vigilance, portée, piétinement, célérité

La force et l'endurance de Titania, Gaia incarnée sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Quand Titania arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain de votre cimetière.

{3}{G} : Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature 0/0

Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

- Quand Titania, Voix de Gaia et Argoth, sanctuaire de la nature sont assimilés, il en résulte une unique créature, Titania, Gaia incarnée, qui est représentée par deux cartes. Si la créature assimilée meurt, les deux cartes sont mises dans votre cimetière. Au moment où elle quitte le champ de bataille, les deux cartes sont à nouveau retournées face visible. Si les cartes sont mises au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque, vous choisissez leur ordre relatif.
- L'une des cartes de chaque paire avec l'assimilation a une capacité qui vous instruit d'exiler les deux cartes et de les assimiler. Si vous contrôlez plus d'un objet avec l'un de ces noms, vous choisissez un objet avec ce nom pour l'exiler.
- Quand deux cartes sont exilées et assimilées, elles quittent toutes deux le champ de bataille, puis sont renvoyées ensemble en tant que nouvel objet sans relation avec aucun des objets qui a quitté le champ de bataille. Les marqueurs, auras, équipements et autres effets qui affectaient ces deux cartes n'affectent pas le permanent assimilé.
- Seules deux cartes appartenant à la même paire avec l'assimilation peuvent être assimilées. Les jetons, les cartes qui n'ont pas l'assimilation ou les cartes avec l'assimilation qui ne forment pas une paire avec

l'assimilation ne peuvent pas être assimilés. Si un effet instruit un joueur d'assimiler des cartes qui ne peuvent pas être assimilées, ces cartes restent en exil.

- Tant qu'une carte avec l'assimilation est dans n'importe quelle autre zone que le champ de bataille, elle n'a que les caractéristiques de son recto. C'est aussi vrai tant qu'elle est sur le champ de bataille côté recto visible.
- Tant qu'un permanent assimilé est sur le champ de bataille, il n'a que les caractéristiques des versos combinés. Tous les effets qui modifient la manière dont le nouvel objet arrive sur le champ de bataille ne considèrent que les versos combinés.
- Veuillez noter que le permanent représenté par les versos combinés a un indicateur de couleur.
- La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos. Une créature qui devient une copie d'un permanent assimilé n'a que les caractéristiques de ces versos combinés, et sa valeur de mana est 0.
- Un joueur devant nommer une carte peut nommer les versos combinés, et chaque joueur a le droit de connaître les caractéristiques de ces versos combinés à tout moment.
- Si un effet déplace un permanent assimilé vers une nouvelle zone et qu'il affecte ensuite « cette carte », il affecte les deux cartes.
- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte avec l'assimilation est uniquement déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle de son recto. Aucun symbole ou texte de règle du permanent auquel elle est assimilée n'est pris en considération.

Retour de mécanique : exhumation

Lancer de puissants sorts, c'est bien, mais parfois il peut être tout aussi utile de creuser le passé. L'exhumation est une mécanique de retour qui permet à certaines cartes de permanent de revenir sur le champ de bataille une dernière fois. Précédemment, l'exhumation est apparue principalement sur des cartes de créature, mais avec *La Guerre Fratricide*, elle figure aussi sur certaines cartes d'artefact.

Moissonneur d'Ashnod

{2}

Créature-artefact : construction

3/1

À chaque fois que le Moissonneur d'Ashnod attaque, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille.*

N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Bureau de recherche de Mishra

{1}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez le Bureau de recherche de Mishra :

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

Exhumation {1}{R} ({1}{R}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Si vous activez la capacité d'exhumation d'une carte, mais que cette carte est retirée de votre cimetière avant la résolution de la capacité, cette capacité d'exhumation ne fait rien au moment où elle se résout.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte n'est pas la même chose que lancer cette carte. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais ce n'est pas le cas de la carte. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (comme le deuxième mode de la Défabrication) interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme le Rayon dispersant) ne le font pas.
- Au début de la prochaine étape de fin, un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation est exilé. C'est une capacité déclenchée à retardement qui peut être contrecarrée par des effets comme celui de la Défabrication, qui contrecarre les capacités déclenchées. Si la capacité est contrecarrée, le permanent reste sur le champ de bataille, et la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même le permanent s'il quitte le champ de bataille.
- L'exhumation donne la célérité au permanent qui est renvoyé sur le champ de bataille (même si ce n'est pas une carte de créature). Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à ce permanent. Si ce permanent perd toutes ses capacités, il est quand même exilé au début de la prochaine étape de fin, et s'il devait quitter le champ de bataille, il est quand même exilé à la place.
- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, il est exilé à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que ce permanent quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler ! Dans ce cas, il ou elle réussit à l'exiler. Si ce sort ou cette capacité renvoie plus tard la carte sur le champ de bataille (par exemple, comme Filet statique pourrait le faire), la carte de permanent revient sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. Les effets de l'exhumation ne s'y appliquent plus.

Retour de mécanique : jetons Lithoforce

Apparus pour la première fois sur quelques cartes de *Dominaria uni*, les jetons Lithoforce sont des jetons prédéfinis qui font leur retour à une fréquence plus élevée dans *La Guerre Fratricide*. Ils peuvent être engagés pour du mana incolore qui peut être dépensé pour tout ce que vous voulez, excepté pour lancer un sort non-artefact.

Excavation fallaji

{3}{G}{G}

Rituel

Créez trois jetons Lithoforce engagés. Vous gagnez

3 points de vie. *(Les jetons sont des artefacts avec « {T} :*

Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

- Les jetons Lithoforce sont un genre de jeton prédéfini. Chacun a le sous-type d'artefact lithoforce et la capacité « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »
- Vous pouvez utiliser le {C} ajouté par un jeton Lithoforce sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.
- Bien que les cartes de *La Guerre Fratricide* qui créent des jetons Lithoforce créent un jeton Lithoforce engagé, arriver sur le champ de bataille engagé ne fait pas partie de la définition du jeton. Notamment, si vous créez un jeton qui est une copie d'un jeton Lithoforce, la copie du jeton n'arrivera pas sur le champ de bataille engagée.

Retour de mécanique : marqueurs « étourdissement »

Les marqueurs « étourdissement » sont apparus dans l'extension *Dominaria uni*. Il s'agit d'un type spécial de marqueurs qui empêchent les permanents engagés de se dégager.

Rafraîchissement involontaire
 {3} {U}
 Rituel
 Engagez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou créatures.
 Mettez deux marqueurs « étourdissement » sur chacune d'elles. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*

- Si un permanent engagé avec un marqueur « étourdissement » sur lui devait devenir dégagé, un marqueur « étourdissement » lui est retiré à la place. C'est un effet de remplacement.
- Les marqueurs « étourdissement » remplacent le dégagement pour n'importe quelle raison, y compris si les joueurs dégagent des permanents engagés pendant leur étape de dégagement.
- Si un permanent a plus d'un marqueur « étourdissement » sur lui, un seul sera retiré à chaque fois qu'il devrait devenir dégagé.
- Les capacités qui se déclenchent quand un permanent « devient dégagé » ne se déclenchent pas si un marqueur « étourdissement » est retiré à la place.
- Si dégager un permanent fait partie d'un coût (comme pour la première capacité de la Fontaine à halo), vous pouvez payer ce coût en « dégageant » un permanent engagé avec un marqueur « étourdissement » sur lui. Le marqueur « étourdissement » sera retiré et la créature restera engagée. Cependant, le coût sera quand même payé.
- En revanche, si dégager plusieurs permanents fait partie d'un coût (comme ceux des deux dernières capacités de la Fontaine à halo), vous ne pouvez pas « dégager » le même permanent plus d'une fois pour payer ce coût.
- Les marqueurs « étourdissement » existent indépendamment des effets qui les ont créés. Si un permanent n'a pas de marqueurs « étourdissement » sur lui, il se dégage normalement.
- Les marqueurs « étourdissement » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et ils ne font pas acquérir de capacités aux permanents sur lesquels ils se trouvent. Ils ne sont pas affectés par des effets qui font que les permanents perdent toutes leurs capacités.

Nouvelle action mot-clé : convertir

Nouvelle capacité mot-clé : Plus fort que les apparences

Nouvelle capacité mot-clé : métal vivant

Les cartes Transformers Universes Beyond introduisent de nouvelles mécaniques qui leur sont exclusives. Chaque carte recto-verso Transformers est une créature-artefact Robot côté recto et un artefact non-créature (d'ordinaire un véhicule) côté verso, et elle change de forme sur le champ de bataille à chaque fois qu'une capacité vous instruit de la convertir. Chacune d'entre elles peut aussi être lancée convertie en payant le coût de Plus fort que les apparences sur son recto. Enfin, chacune des faces qui est un véhicule a le *métal vivant*, une capacité qui fait d'elle une créature pendant le tour de son contrôleur.

Arcee, franc-tireuse

{1}{R}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

2/2

Plus fort que les apparences {R}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {R}{W}.*)

Initiative

\{1\, retirez au moins un marqueur +1/+1 d'Arcee : Elle inflige autant de blessures à une créature ciblée.

Convertissez Arcee.

////

Arcee, coupé acrobatique

Indicateur de couleur : rouge, blanc

Artefact légendaire : véhicule

2/2

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible au moins une créature ou un véhicule que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Arcee. Convertissez Arcee.

Notes sur la conversion :

- L'action mot-clé « convertir » fonctionne de la même manière que l'action mot-clé « transformer » trouvée sur certaines autres cartes ; pour convertir un permanent sur le champ de bataille, retournez-le pour que son autre face soit visible.
- La valeur de mana d'un permanent converti sur le champ de bataille est égale à la valeur de mana du recto de la carte, quelle que soit la face qui est visible.
- Convertir un permanent n'affecte pas les auras ou les équipements qui lui sont attachés. De même, tout marqueur sur le permanent restera sur ce permanent après sa conversion. Tous les effets continus d'une capacité ou d'un sort résolu continueront de l'affecter. Les sorts ou capacités sur la pile qui ciblent un permanent continuent de le faire après que ce permanent s'est converti.
- Toute capacité déclenchée d'une autre carte qui se déclenche à chaque fois qu'un permanent se transforme se déclenchera aussi à chaque fois qu'un permanent se convertira.
- De même, une capacité d'une autre carte qui vous instruit de « transformer » l'une de ces cartes vous fera la convertir, même si cette capacité n'utilise pas le mot « convertir ».

Notes sur Plus fort que les apparences :

- « Plus fort que les apparences [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte convertie en payant [coût] à la place de son coût de mana. » Ceci fonctionne dans n'importe quelle zone d'où le sort peut être lancé.
- Comme le coût est un coût alternatif, il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs. Il peut être combiné avec n'importe quels coûts supplémentaires applicables.
- Quand vous lancez un sort en utilisant sa capacité de Plus fort que les apparences, la carte est mise sur la pile, verso face visible. Le sort qui en résulte a toutes les caractéristiques de cette face.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de Plus fort que les apparences) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana d'un sort lancé en utilisant Plus fort que les apparences est déterminée par le coût de mana du recto de la carte, quel qu'ait été le coût total de lancement du sort.
- Un sort lancé de cette manière arrive sur le champ de bataille verso visible.
- Si vous copiez un sort de permanent lancé de cette manière, la copie a les caractéristiques du verso de la carte, même si elle n'est pas elle-même une carte recto-verso.

Notes sur le métal vivant :

- « Métal vivant » signifie « Tant que c'est votre tour, ce permanent est une créature-artefact en plus de ses autres types. »
- Tant que c'est une créature, le véhicule a sa force et son endurance imprimées.
- Si une capacité statique d'un autre permanent s'applique uniquement aux permanents non-créature, cette capacité ne s'applique à un véhicule avec le métal vivant que pendant les tours de vos adversaires. Par exemple, si vous contrôlez Arcee, coupé acrobatique et Marche des machines, Arcee sera une créature-artefact 2/2 pendant votre tour et une créature-artefact 3/3 (parce que sa valeur de mana est 3) pendant le tour de chaque adversaire.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *LA GUERRE FRATRICIDE*

Affrontement épique

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Vous ne pouvez pas lancer l'Affrontement épique à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
 - Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où l'Affrontement épique essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez ne gagne pas +1/+2. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, votre créature gagne quand même +1/+2. Dans les deux cas, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
-

Amalgame câbleracines

{5}

Créature-artefact : golem

5/5

{3}{G}{G}, sacrifiez l'Amalgame câbleracines : Créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Golem, X étant trois fois la force de l'Amalgame câbleracines. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

//

{1}{G}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

2/3

- Utilisez la force de l'Amalgame câbleracines au moment où il a quitté le champ de bataille (et non la force de la carte de créature dans le cimetière) pour déterminer la valeur de X.

Animation de la Lithopuissance

{3}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact

Quand l'Animation de la Lithopuissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 4/4 en plus de ses autres types.

- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a. Notamment, un équipement qui devient une créature-artefact ne peut généralement pas être attaché à une autre créature. S'il était déjà attaché à une créature, il devient détaché.
 - Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent chacune 4. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer après que l'Animation de la Lithopuissance devient attachée à l'artefact remplace cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance gigantesque, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
 - La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
-

Animiste d'alliage

{G}

Créature : humain et druide

1/1

{2} {G} : Jusqu'à la fin du tour, un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact

4/4.

- Au moment où la capacité de l'Animiste d'alliage se résout, le permanent ciblé garde tous les autres types et sous-types qu'il avait avant de devenir une créature-artefact.

Araignée pêche-ciel

{2} {B} {G}

Créature : araignée

3/3

Portée

Quand l'Araignée pêche-ciel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez un permanent non-terrain ciblé.

Quand l'Araignée pêche-ciel meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie pour chaque carte de créature dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, exilez l'Araignée pêche-ciel depuis votre cimetière.

- La première capacité déclenchée de l'Araignée pêche-ciel n'a pas de cibles. Si vous choisissez de sacrifier une autre créature, une deuxième capacité déclenchée (appelée capacité déclenchée « réflexive ») va sur la pile et vous choisissez un permanent non-terrain ciblé à ce moment. Les joueurs peuvent répondre à cette deuxième capacité normalement.
 - Notamment, cela signifie que les joueurs ne pourront pas savoir quel permanent non-terrain vous comptez cibler avant que vous choisissiez de sacrifier une créature ou non.
-

Argoth, sanctuaire de la nature

Terrain

Argoth, sanctuaire de la nature arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire verte.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte

Ours, puis meulez trois cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(Assimiler avec Titania, Voix de Gaia.)

////

Titania, Voix de Gaia

{1}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

3/4

Portée

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous gagnez 2 points de vie.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre cartes de terrain dans votre cimetière et que vous possédez et contrôlez à la fois Titania, Voix de Gaia et un terrain appelé Argoth, sanctuaire de la nature, exilez-les, puis assimilez-les en Titania, Gaia incarnée.

////

Titania, Gaia incarnée

Indicateur de couleur : vert

Créature légendaire : élémental et avatar

/

Vigilance, portée, piétinement, célérité

La force et l'endurance de Titania, Gaia incarnée sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Quand Titania arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain de votre cimetière.

{3}{G} : Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature 0/0

Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

- La dernière capacité de Titania, Gaia incarnée n'a pas de durée, ce qui signifie que le terrain reste une créature indéfiniment.
- Vous pouvez activer la capacité plusieurs fois en ciblant le même terrain pour ajouter plus de marqueurs.

Audace

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand l'Audace est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

- Si la créature que l’Audace devait enchanter est une cible illégale au moment où le sort d’aura se résout, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans votre cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa dernière capacité ne se déclenche pas.

Avaleur de chair phyrexian

{7}

Créature-artefact : phyrexian et guivre

7/5

Menace, lien de vie

Parade — Payez un nombre de points de vie égal à la force de l’Avaleur de chair phyrexian.

//

{1}{B}{B}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

3/3

- La quantité de points de vie qu’un adversaire doit payer pour que ce sort ou cette capacité se résolve est égale à la force de l’Avaleur de chair phyrexian au moment où la capacité de parade se résout, qui peut être différente de sa force au moment où la capacité de parade s’est déclenchée. Si l’Avaleur de chair phyrexian n’est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité de parade se résout, utilisez la force qu’il avait au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie ce joueur doit payer (cependant, si l’Avaleur de chair phyrexian était la seule cible, le sort n’a plus de cibles légales et il ne se résout pas même si ce joueur paie des points de vie).

Baloth tenace

{2}{G}{G}

Créature : bête

4/4

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu’un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

- Si un sort ou une capacité qu’un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, et que la capacité du Baloth tenace et une autre capacité (comme celle de la Ligne ley du vide d’un adversaire) vous instruisent de mettre le Baloth tenace autre part que dans votre cimetière, vous choisissez laquelle appliquer.
- Si vous vous défaussez du Baloth tenace et que vous le mettez sur le champ de bataille, vous vous en êtes quand même défaussé. Les capacités qui se déclenchent quand vous vous défaussez d’une carte se déclenchent quand même.

Bataillon ramperayon

{9}

Créature-artefact : construction

4/4

Piétinement, célérité

Quand le Bataillon ramperayon arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, créez deux jetons qui en sont des copies.

//

{3} {R} {R}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

2/2

- Les copies ont les mêmes coût de mana, valeur de mana, couleur, force et endurance que le Bataillon ramperayon, qui varie selon qu'il a été lancé ou non comme un sort prototypé.
-

Béhémoth vivace

{5}

Créature-artefact : bête

2/7

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Exhumation {G} {G} ({G} {G}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille.*

N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le Béhémoth vivace ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
 - Le Béhémoth vivace ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
-

Bricolage de Tavnos

{3} {G}

Éphémère

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une cible que vous contrôlez, artefact, créature ou terrain. Dégagez ce permanent. Si ce n'est pas une créature, il devient une créature 0/0 en plus de ses autres types.

- Le Bricolage de Tavnos n'accorde pas la célérité, ce qui veut dire que si un permanent non-créature qui est arrivé sur le champ de bataille depuis le début de votre entretien devient une créature de cette manière, il ne peut pas attaquer jusqu'à votre prochain tour. Toute capacité activée qu'il a avec un symbole {T} dans son coût ne peut pas non plus être activée jusqu'à votre prochaine étape d'entretien. Notamment, ceci signifie qu'un terrain qui est arrivé sur le champ de bataille après votre dernier entretien ne peut pas être engagé pour du mana s'il devient une créature de cette manière.

- Si un artefact ou un terrain qui devient une créature de cette manière a été sur le champ de bataille depuis le début de votre entretien (même s'il n'était pas une créature à ce moment-là), il peut attaquer pendant votre tour et ses capacités peuvent être activées.

Briseur d'esprit terisian

{7}

Créature-artefact : djaggernaut

6/4

À chaque fois que le Briseur d'esprit terisian attaque, le joueur défenseur meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

Exhumation {1}{U}{U}{U} ({1}{U}{U}{U}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Si vous attaquez le même joueur avec deux Briseurs d'esprit terisians, ce joueur meule la moitié de sa bibliothèque au moment où la capacité du premier Briseur d'esprit se résout. Puis il meule la moitié de sa bibliothèque restante au moment où la capacité du deuxième Briseur d'esprit se résout. Il ne meule pas l'intégralité de sa bibliothèque, sauf si sa bibliothèque ne contenait que trois cartes ou moins au départ.

Bureau de recherche de Mishra

{1}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez le Bureau de recherche de Mishra :

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

Exhumation {1}{R} ({1}{R}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour les sorts lancés avec la première capacité du Bureau de recherche de Mishra.

Champ de démolition

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de démolition : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Le contrôleur de ce terrain peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la capacité du Champ de démolition se résout, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucun joueur ne pourra chercher une carte de terrain de base.
 - Le contrôleur du terrain ciblé peut chercher une carte de terrain de base même si ce terrain n'a pas été détruit par la capacité du Champ de démolition. Cela peut arriver parce que le terrain a l'indestructible.
-

Chante-forge nain

{1}{R}

Créature : nain et sorcier

1/3

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

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

- N'importe quel sort que vous lancez qui n'a pas le type créature provoque le déclenchement de la prouesse. Si un sort a plusieurs types et que l'un d'eux est créature (par exemple créature-artefact), le lancer ne provoque pas le déclenchement de la prouesse. Jouer un terrain ne provoque pas non plus le déclenchement de la prouesse.
 - La prouesse va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout avant ce sort.
 - Une fois qu'elle se déclenche, la prouesse n'est pas reliée au sort qui a provoqué son déclenchement. Si ce sort est contrecarré, la prouesse se résout quand même.
-

Chercheur d'acier de Sarinth

{1}{G}

Créature : humain et artificier et éclairé

1/2

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

- Vous n'êtes pas contraint de révéler la carte si c'est une carte de terrain. Vous pouvez choisir de ne pas la révéler et de la mettre dans votre cimetière à la place.
-

Commandement de Gix

{3}{B}{B}

Rituel

Choisissez deux —

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature. Elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
- Détruisez chaque créature de force inférieure ou égale à 2.
- Renvoyez dans votre main jusqu'à deux cartes de créature depuis votre cimetière.
- Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

- Comme aucun des modes n'a de cibles, vous n'avez pas besoin de choisir quelle créature reçoit les marqueurs ou quelles cartes vous renvoyez avant que le Commandement de Gix ne se résolve.
-

Commandement de Kayla

{1}{W}{W}

Rituel

Choisissez deux —

- Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Construction.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
- Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
- Vous gagnez 2 points de vie et vous appliquez regard 2.

- Aucun des modes n'a de cible. Cela signifie que vous n'avez pas à choisir une créature pour le second mode avant que le sort ne se résolve.
-

Commandement de Titania

{4}{G}{G}

Rituel

Choisissez deux —

- Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte exilée de cette manière.
- Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
- Créez deux jetons de créature 2/2 verte Ours.
- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si vous choisissez le premier mode et que ce joueur est une cible illégale au moment où le Commandement de Titania devrait se résoudre, le sort est retiré de la pile et aucun de ses effets n'a lieu.
-

Commandement d'Urza

{2}{U}{U}

Éphémère

Choisissez deux —

- Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.
- Créez un jeton Lithoforce engagé.
- Créez un jeton de créature-artefact engagé 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »
- Regard 1, puis piochez une carte.

- La capacité de ce jeton Construction compte la construction elle-même, donc il sera au minimum 1/1.
-

Commando ailé

{2}{U}

Créature : humain et soldat

2/2

Vol

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

- N'importe quel sort que vous lancez qui n'a pas le type créature provoque le déclenchement de la prouesse. Si un sort a plusieurs types et que l'un d'eux est créature (par exemple créature-artefact), le lancer ne provoque pas le déclenchement de la prouesse. Jouer un terrain ne provoque pas non plus le déclenchement de la prouesse.
 - La prouesse va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout avant ce sort.
 - Une fois qu'elle se déclenche, la prouesse n'est pas reliée au sort qui a provoqué son déclenchement. Si ce sort est contrecarré, la prouesse se résout quand même.
-

Corruption

{5}{B}

Rituel

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

- La Corruption compte tous les terrains que vous contrôlez avec le sous-type marais, pas nécessairement les terrains appelés Marais.
-

Coureur-boum gobelin

{R}

Créature : gobelin

1/2

Le Coureur-boum gobelin gagne +2/+0 et a la menace tant que vous avez sacrifié un permanent ce tour-ci.

- Le Coureur-boum goblin n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où le permanent a été sacrifié pour gagner le bonus.

Course à l'armement

{3} {R}

Enchantement

{3} {R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main. Cet artefact acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Vous ne sacrifiez l'artefact que si vous le contrôlez encore au début de la prochaine étape de fin. Si cet artefact a quitté le champ de bataille, même s'il est revenu plus tard, vous ne le sacrifiez pas.

Dans les tranchées

{1} {W} {W}

Enchantement

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

{5} {W} : Exilez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas jusqu'à ce que Dans les tranchées quitte le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois.

- La capacité activée est une capacité unique qui crée deux effets instantanés : le premier qui exile le permanent quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que Dans les tranchées a quitté le champ de bataille.
 - Si Dans les tranchées quitte le champ de bataille avant que sa capacité activée 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 attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de Dans les tranchées quitte la partie, la carte exilée reviendra sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.
 - La capacité activée ne peut être activée qu'une seule fois par partie. Si la capacité est contrecarrée ou ne se résout pas pour toute autre raison après avoir été activée, elle ne peut pas être activée à nouveau.
 - Si Dans les tranchées quitte le champ de bataille pour y revenir ensuite, c'est un nouvel objet qui n'a aucun souvenir de la dernière fois qu'il était sur le champ de bataille. Sa capacité peut être activée, même si elle a été activée la fois précédente où il était sur le champ de bataille.
-

Défabrication

{1} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé. Si un sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.
 - Contrecarrez une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée.
-
- Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mots-clés (comme équipement et exhumation) 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] ».
 - Les actions basées sur le tour et les actions spéciales comme la pioche de carte normale, les blessures de combat ou le retournement face visible d'une créature face cachée ne peuvent pas être ciblées. Les capacités de mana ne peuvent pas non plus être ciblées.
 - Le dernier mode peut cibler les capacités déclenchées à retardement. Notamment, il peut cibler la capacité déclenchée à retardement qui exile un permanent exhumé au début de la prochaine étape de fin. Si cette capacité déclenchée à retardement est contrecarrée, le permanent exhumé reste sur le champ de bataille indéfiniment. Il sera quand même exilé, cependant, s'il meurt ou qu'il quitte le champ de bataille pour toute autre raison.

Destinée draconique

{1} {R} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol, la célérité, et « {1} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. » C'est un dragon en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée draconique dans la main de son propriétaire.

- Être un dragon ne fait pas partie de la capacité activée que la créature enchantée a. C'est un dragon en plus de ses autres types, que cette capacité ait été activée ou non.

Désynchronisation

{4} {U}

Éphémère

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Regard 2.

- Le propriétaire du permanent choisit de le mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de ce permanent met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.

Diabolique dessein

{1} {B}

Rituel

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

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Distributeur de régiments

{5}

Créature-artefact : construction

4/6

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins deux autres créatures, piochez une carte.

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

Exhumation {2} {W} {W}

- Vous devez contrôler au moins deux autres créatures quand la première capacité se déclenche et quand elle se résout. Si vous contrôlez moins de deux autres créatures à l'un de ces deux moments, vous ne piochez pas de carte.

Djaggernaut de Mishra

{5}

Créature-artefact : djaggernaut

5/3

Piétinement

Le Djaggernaut de Mishra attaque à chaque combat si possible.

Exhumation {5} {R} (*{5}{R} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille.*)

N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si le Djaggernaut de Mishra ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
-

Douloureux dilemme

{3} {B} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défasse d'une carte.

- À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, la capacité du Douloureux dilemme se déclenche et va sur la pile au-dessus de lui. Elle se résout avant le sort.
-

Drafna, fondateur de Lat-Nam

{1} {U}

Créature légendaire : humain et artificier et conseiller

2/1

{1} {U} : Renvoyez un artefact ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{3}, {T} : Copiez un sort d'artefact ciblé que vous contrôlez. (*La copie devient un jeton.*)

- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton, donc le jeton n'est pas « créé ». Les effets qui s'intéressent à la création d'un jeton n'interagissent pas avec un jeton qui arrive sur le champ de bataille parce que la capacité déclenchée a copié un sort de permanent.
 - Si un effet copie un sort prototypé, cette copie (ainsi que le jeton qu'elle devient sur le champ de bataille) a les mêmes caractéristiques que le sort prototypé.
-

Droit à la gorge

{1} {B}

Éphémère

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

- Si la créature ciblée est aussi un artefact quand Droit à la gorge essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas.
-

Éclair oblitérant

{1} {R}

Rituel

L'Éclair oblitérant inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- Cette créature ne doit pas nécessairement subir des blessures de l'Éclair oblitérant pour être exilée. Si elle devait mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, elle est exilée à la place.
-

Écorche-crânes gixienne

{2} {B}

Créature : phyrexian et humain et assassin

2/3

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes de créature dans votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écorche-crânes gixienne.

- La capacité déclenchée de l'Écorche-crânes gixienne vérifie le nombre de cartes dans votre cimetière à la fois quand elle se déclenche et quand elle se résout. S'il n'y a pas au moins trois cartes de créature dans votre cimetière à chaque fois, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle.

En harmonie avec le Multivers

{6} {U} {U}

Enchantement

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main ou depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana.

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales pour les sorts lancés et les terrains joués en utilisant la deuxième capacité et devez payer tous les coûts des sorts lancés de cette manière. Pour lancer un sort de cette manière, vous pouvez choisir de payer tout coût alternatif ou supplémentaire optionnels qu'il peut avoir (comme un coût de kick). Vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires.
 - Quand vous lancez un sort sans payer son coût de mana en utilisant la dernière capacité, vous ne pouvez pas payer de coûts alternatifs, mais vous pouvez choisir de payer tout coût supplémentaire que le sort peut avoir (comme un coût de kick). Vous devez toujours payer les coûts obligatoires supplémentaires.
 - Quand vous lancez une carte avec la capacité de prototype en utilisant la dernière capacité d'En harmonie avec le Multivers, vous pouvez choisir soit de la lancer normalement, soit de la lancer comme un sort prototypé. Dans les deux cas, vous ne payez pas son coût de mana.
 - Si En harmonie avec le Multivers quitte le champ de bataille et y revient plus tard (ou que vous en jouez un deuxième), il est considéré comme un nouvel objet et vous pouvez lancer un sort en utilisant sa dernière capacité, que vous l'ayez fait ou pas plus tôt ce tour-ci en utilisant la carte En harmonie avec le Multivers qui était auparavant sur le champ de bataille.
 - De même, si vous contrôlez plus d'un En harmonie avec le Multivers (Ce qui équivaldrait à être en harmonie ABSOLUE avec l'Univers en quelque sorte), la dernière capacité de chaque carte s'applique indépendamment, et vous pouvez lancer un sort sans payer son coût de mana une fois pour chacune d'elles pendant chacun de vos tours. Dans ce cas, vous devrez retenir de quel enchantement vous utilisez la permission pour lancer un sort de cette manière (en raison de la possibilité que l'un d'eux quitte le champ de bataille avant que vous utilisiez sa permission ce tour-là).
-

Excavation méticuleuse

{W}

Enchantement

{2} {W} : Renvoyez un permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. S'il a l'exhumation, à la place exilez-le, puis renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire. N'activez que pendant votre tour.

- Si le permanent ciblé a l'exhumation et a été mis sur le champ de bataille avec sa capacité d'exhumation, cet effet peut quand même l'exiler et le renvoyer dans la main de son propriétaire.

Feldonn, excavateur de Ronom

{1} {R}

Créature légendaire : humain et artificier

2/2

Célérité

Feldonn, excavateur de Ronom ne peut pas bloquer.

□ À chaque fois que Feldonn subit des blessures, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque.

Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez un sort de cette manière.

Ferrailleur de Tomakul

{2} {R}

Créature : humain et artificier

2/1

Quand le Ferrailleur de Tomakul arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre dans votre main une carte d'artefact parmi les cartes meulées de cette manière. Si vous ne faites pas ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Ferrailleur de Tomakul. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Vous mettez un marqueur +1/+1 sur le Ferrailleur de Tomakul si vous ne mettez pas une carte d'artefact dans votre main avec sa capacité, même s'il n'y avait pas de carte d'artefact parmi les cartes meulées.
 - Si un effet de remplacement fait que les cartes meulées sont exilées au lieu d'aller au cimetière, cet effet peut quand même s'appliquer aux cartes « meulées de cette manière » dans l'exil.
-

Filet statique

{3}{W}

Enchantement

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

Quand le Filet statique arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous créez un jeton Lithoforce engagé. *(C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)*

- La première capacité du Filet statique crée deux effets instantanés : un premier qui exile le permanent quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que le Filet statique a quitté le champ de bataille.
- Si le Filet statique quitte le champ de bataille avant que sa première capacité 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 attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Filet statique quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Fonderie de Mishra

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2} : La Fonderie de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : Un Ouvrier spécialisé attaquant ciblé gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Si la Fonderie de Mishra devient une créature et que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa première ou sa dernière capacité, et elle ne pourra pas attaquer (à moins qu'elle n'acquière la célérité d'une manière quelconque).
 - Si la Fonderie de Mishra est déjà une créature, activer la deuxième capacité remplace les effets précédents qui établissaient sa force et/ou son endurance à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui affectent sa force et/ou son endurance, y compris les marqueurs +1/+1 et les effets de sorts comme la Croissance gigantesque, continuent de s'appliquer.
-

Gigataupe vorace

{3}{B}

Créature : taupe et horreur

2/3

Quand la Gigataupe vorace arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre dans votre main une carte de créature parmi les cartes meulées de cette manière. Si vous ne faites pas ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Gigataupe vorace. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la Gigataupe vorace si vous ne mettez pas une carte de créature dans votre main avec sa capacité, même s'il n'y avait pas de carte de créature parmi les cartes meulées.
- Si un effet de remplacement fait que les cartes meulées sont exilées au lieu d'aller au cimetière, cet effet peut quand même s'appliquer aux cartes « meulées de cette manière » en exil.

Gix, praetor de Yaugzebul

{1}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

3/3

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut payer 1 point de vie. S'il fait ainsi, il pioche une carte. {4}{B}{B}{B}, défaussez-vous de X cartes : Exilez les X cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

- Vous devez jouer les cartes au moment où vous résolvez la dernière capacité. Vous ne pouvez pas attendre et les jouer plus tard.
- Vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant votre propre tour et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
- Si un sort que vous lancez de cette manière a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour X.

Golem brancheroche

{7}

Créature-artefact : golem

6/5

Quand le Golem brancheroche arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

//

{3}{G}

Prototype *(Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.)*

3/3

- Si le Golem brancheroche quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de points de vie gagnés, pas sa force dans la zone où il est allé.

Grande guivre de Sarinth

{4} {R} {G}

Créature : guivre

7/6

Piétinement

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Lithoforce engagé. (*C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »*)

- La deuxième capacité de la Grande guivre de Sarinth se déclenche à chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de n'importe quel joueur, pas seulement le vôtre.

Guerre mécanisée

{1} {R} {R}

Enchantement

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

- La 1 blessure supplémentaire est infligée par la source d'origine des blessures. Les blessures supplémentaires ne sont pas infligées par la Guerre mécanisée.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'une source devait infliger à un adversaire ou à un permanent qu'il contrôle, y compris prévenir 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 la Guerre mécanisée ne s'applique plus.
- Si les blessures infligées par une source rouge ou artefact que vous contrôlez sont divisées ou attribuées à plusieurs adversaires et/ou permanents que des adversaires contrôlent, divisez la quantité d'origine avant d'ajouter 1. Par exemple, si vous lancez un sort rouge qui inflige 4 blessures divisées entre n'importe quel nombre de cibles et que vous choisissez qu'il inflige 2 blessures à une créature et 2 blessures au contrôleur de cette créature, ce sort inflige 3 blessures à chacun d'eux à la place.

Hurkyl, maîtresse sorcière

{1} {U} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier et conseiller

2/4

Au début de votre étape de fin, si vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci, révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte parmi les sorts non-créature que vous avez lancés ce tour-ci, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Hurkyl n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où les sorts non-créature ont été lancés pour que la capacité se déclenche ou pour que les sorts soient comptés.
- Les types de carte qu'un sort non-créature peut avoir sont artefact, enchantement, éphémère, planeswalker, rituel et tribal. Les sous-types, comme humain et équipement, et les super-types, comme neigeux et légendaire, ne sont pas des types de carte.

Intermédiaire ésotérique

{7}

Créature-artefact : sorcier

4/3

Quand l'Intermédiaire ésotérique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Intermédiaire ésotérique depuis votre cimetière. Copiez cette carte.

Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

//

{1}{U}{U}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

2/1

- Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- 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 la carte 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 comme valeur pour X.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.
- Si un autre effet fait que la force de l'Intermédiaire ésotérique est inférieure à la valeur de mana de la carte ciblée au moment où la capacité essaie de se résoudre, la cible est illégale. La carte n'est pas exilée, et vous ne lancez pas de copie.

L'Ancre temporelle

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

Artefact légendaire

Au début de votre entretien, regard 2.

À chaque fois que vous choisissez de mettre au moins une carte au-dessous de votre bibliothèque en appliquant le regard, exilez autant de cartes du dessous de votre bibliothèque.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes exilées par L'Ancre temporelle.

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales d'une carte que vous jouez en utilisant la dernière capacité de l'Ancre temporelle et, si c'est un sort, vous devez payer ses coûts pour le lancer.
-

Le Cercueil de Stase

{3}

Artefact légendaire

{2}, {T}, exiliez Le Cercueil de Stase : Vous acquérez la protection contre tout jusqu'à votre prochain tour.

- Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : (1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. (2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. (3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
 - Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
 - Si un effet dit que des blessures ne peuvent pas être prévenues, vous pouvez quand même subir des blessures de sources sans cible, comme les créatures attaquant ou les sorts qui infligent des blessures à chaque joueur.
 - Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
-

Le Cerveau de Pierre

{2}

Artefact légendaire

{2}, {T}, exiliez Le Cerveau de Pierre : Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à quatre cartes de ce nom et exiliez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous ciblez un joueur au moment où la capacité activée de Le Cerveau de Pierre est mise sur la pile, mais vous ne nommez pas de carte avant qu'elle ne se résolve. Notamment, cela signifie que les joueurs ne peuvent pas répondre à la capacité en sachant quelle carte vous allez nommer.
- La capacité n'a aucun effet sur les permanents du nom choisi qui sont sur le champ de bataille.
- Vous n'êtes pas forcé de choisir le nom d'une carte que vous avez déjà vue pendant cette partie ; vous pouvez essayer de deviner une carte que vous pensez que votre adversaire a dans son deck, si vous le souhaitez.
- Contrairement à la plupart des effets de ce type, la capacité de Le Cerveau de Pierre permet à son contrôleur de choisir le nom d'un terrain de base. Remarquez que vous ne pouvez chercher que jusqu'à quatre exemplaires de cette carte, même si vous en trouvez plus.

- Vous n'êtes pas forcé d'exiler chaque carte que vous trouvez avec ce nom. Si vous voulez en laisser une dans son cimetière, par exemple, vous pouvez le faire.

Légions en cendres

{1}{W}{B}

Rituel

Exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les jetons que ce joueur contrôle du même nom que ce permanent.

- Le permanent ciblé n'a pas besoin d'être un jeton. Dans ce cas, il sera quand même exilé.
- Si la cible est illégale au moment où les Légions en cendres essaient de se résoudre, elles sont retirées de la pile et ne font rien, même s'il y a encore des jetons avec ce nom sur le champ de bataille.

Libérateur, mécanoptère de combat d'Urza

{3}

Créature-artefact légendaire : mécanoptère

1/2

Flash

Vol

Vous pouvez lancer des sorts incolores et des sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort est supérieure à la force de Libérateur, mécanoptère de combat d'Urza, mettez un marqueur +1/+1 sur Libérateur.

- La troisième capacité s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »
- La dernière capacité ne s'intéresse qu'à la quantité de mana qui a été dépensée pour lancer le sort, quel que soit son coût de mana.

Lisseur de métropole

{8}

Créature-artefact : construction

8/8

Piétinement

Quand vous lancez ce sort et à chaque fois que le Lisseur de métropole attaque, détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton Lithoforce engagé.

Exhumation {8}

- La capacité déclenchée du Lisseur de métropole ne se déclenche pas quand vous activez sa capacité d'exhumation depuis votre cimetière. Cependant, elle se déclenche quand vous attaquez avec le Lisseur de métropole ce tour-là.

Matrice de symétrie

{4}

Artefact

À chaque fois qu'une créature avec une force égale à son endurance arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si au moins une capacité statique qui s'applique à une créature arrivant sur le champ de bataille modifie sa force ou son endurance, ces capacités sont prises en compte au moment de déterminer si la première capacité de la Matrice de symétrie se déclenche ou non. C'est vrai aussi pour les effets de remplacement qui s'y appliquent, comme arriver sur le champ de bataille avec au moins un marqueur +1/+1 ou arriver sur le champ de bataille en tant que copie d'une autre créature.

Mécanoptère observateur

{8}

Créature-artefact : mécanoptère

4/5

Vol

Quand le Mécanoptère observateur arrive sur le champ de bataille, regard X, X étant sa force.

//

{3} {U}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

2/3

- Utilisez la force du Mécanoptère observateur au moment où sa capacité déclenchée se résout (pas au moment où elle se déclenche) pour déterminer la valeur de X. Si le Mécanoptère observateur n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a quitté le champ de bataille.

Métamorphe imposant

{9}

Créature-artefact : changeforme

7/7

Vous pouvez faire que le Métamorphe imposant arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un artefact ou d'une créature que vous contrôlez, excepté que c'est une créature-artefact en plus de ses autres types, et que sa force et son endurance sont égales à la force et à l'endurance du Métamorphe imposant.

//

{2} {U} {U}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

3/3

- En dehors du fait d'être une créature-artefact et d'avoir une force et une endurance différentes, le Métamorphe imposant copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent original et rien de plus (à moins que cette créature ne soit elle-même une copie de quelque chose ou 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 qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet non-copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Utilisez la force et l'endurance imprimées appropriées (7/7 ou 3/3) pour déterminer le résultat de l'effet de copie du Métamorphe imposant.
 - Si le permanent choisi a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si le permanent choisi copie autre chose (par exemple, si le permanent choisi est un clone), votre Métamorphe imposant arrive sur le champ de bataille comme ce que le permanent choisi a copié, avec les exceptions spécifiées.
 - Si le permanent choisi est un jeton, le Métamorphe imposant copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille, avec les exceptions spécifiées. Le Métamorphe imposant ne devient pas un jeton.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le Métamorphe imposant arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
 - Si le Métamorphe imposant arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, le Métamorphe imposant ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent qui est déjà sur le champ de bataille.
 - Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, le Métamorphe imposant arrive simplement sur le champ de bataille comme une créature-artefact 7/ 7(ou 3/3).
-

Mishra, arrogant par Gix

{2} {B} {R}

Créature légendaire : phyrexian et humain et artificier

3/5

À chaque fois que vous attaquez, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de créatures attaquant. Si Mishra, arrogant par Gix et une créature appelée Dragon-machine phyrexian attaquent, et que vous possédez et contrôlez les deux, exilez-les, puis assimilez-les en Mishra, tombé aux mains de Phyrexia. Il arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant.

////

Dragon-machine phyrexian

{3}

Créature-artefact : phyrexian et dragon

2/2

Double initiative

Quand le Dragon-machine phyrexian arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Exhumation {3} {R} {R}

(Assimiler avec Mishra, arrogant par Gix.)

////

Mishra, tombé aux mains de Phyrexia

Indicateur de couleur : noir, rouge

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier

9/9

À chaque fois que Mishra, tombé aux mains de Phyrexia arrive sur le champ de bataille ou attaque, choisissez trois —

- Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.
- Mishra inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
- Détruisez une cible, artefact ou planeswalker.
- Les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace et le piétinement jusqu'à la fin du tour.
- Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
- Créez deux jetons Lithoforce engagés.

- Mishra, tombé aux mains de Phyrexia arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant, mais comme il n'a pas été déclaré comme attaquant, aucune capacité qui se déclenche quand une créature attaque ne se déclenche.
 - Vous choisissez quel joueur ou planeswalker Mishra, tombé aux mains de Phyrexia attaque au moment où il arrive sur le champ de bataille.
-

Mishra, dresseur de Mak Fawa
{3}{B}{R}
Créature légendaire : humain et artificier
4/4

Les permanents que vous contrôlez ont « Parade—
Sacrifiez un permanent. »
Chaque carte d'artefact dans votre cimetière a
exhumation {1}{B}{R}. ({1}{B}{R} : Renvoyez la carte
sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle
acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine
étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille.
N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Malgré ce qu'indique le rappel de règle, les capacités d'exhumation que donne Mishra, dresseur de Mak Fawa sont les capacités activées de chaque carte d'artefact individuelle dans votre cimetière. Ce ne sont pas les capacités activées de Mishra.

Mishra, prodige excavateur
{2}{R}
Créature légendaire : humain et artificier
2/1
Célérité
{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez au moins d'une
carte d'artefact, ajoutez {R}{R}. Cette capacité ne se
déclenche qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité se déclenche si vous vous défaussez de cartes d'artefact pour n'importe quelle raison, pas seulement en raison de sa capacité activée.

Moteur de houle
{2}
Créature-artefact : construction
3/2
Défenseur
{U} : Le Moteur de houle perd le défenseur et acquiert
« Cette créature ne peut pas être bloquée. »
{2}{U} : Le Moteur de houle devient bleu et a une force
et une endurance de base de 5/4. N'activez que si le
Moteur de houle n'a pas le défenseur.
{4}{U}{U} : Piochez trois cartes. N'activez que si le
Moteur de houle est bleu et qu'une seule fois.

- Si le Moteur de houle perd le défenseur d'une autre façon qu'avec sa première capacité, sa deuxième capacité peut quand même être activée. De même, s'il devient bleu autrement qu'avec sa deuxième capacité, sa dernière capacité peut quand même être activée. Veuillez noter qu'un effet qui permet à une créature d'« attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur » ne lui fait pas perdre le défenseur.
- La dernière capacité du Moteur de houle ne peut être activée qu'une seule fois par partie, et non pas une seule fois par tour.

- Si un Moteur de houle dont la dernière capacité a été activée quitte le champ de bataille et revient, c'est un nouvel objet sur le champ de bataille et sa dernière capacité peut être activée à nouveau (s'il devient bleu, bien entendu).

Myrel, bouclier d'Argive

{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/4

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer des capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

À chaque fois que Myrel, bouclier d'Argive attaque, créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Soldat, X étant le nombre de soldats que vous contrôlez.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mots-clés (comme équipement et exhumation) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- La première capacité de Myrel, bouclier d'Argive empêche les adversaires d'activer les capacités des permanents sur le champ de bataille qui sont des artefacts, des créatures et/ou des enchantements. Elle n'empêche pas les capacités activées des cartes dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille. Notamment, cela signifie que vos adversaires peuvent quand même activer les capacités des cartes dans leur cimetière (comme l'exhumation).

Négociations hostiles

{3}{B}

Éphémère

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée, puis exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans un autre tas face cachée. Regardez les cartes dans chaque tas, puis retournez un tas de votre choix face visible. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Vous perdez 3 points de vie.

- Si vous avez moins de six cartes dans votre bibliothèque, le deuxième tas sera plus petit que le premier. Si vous avez moins de quatre cartes dans votre bibliothèque, seul le premier tas contiendra des cartes, et le deuxième tas sera vide. Vous pouvez choisir de retourner le tas vide face visible, mais votre adversaire choisira probablement de vous donner le tas vide de toute façon, à moins qu'il ne soit d'humeur particulièrement généreuse.

Officier frappéciel

{2}{U}

Créature : humain et soldat

2/3

Vol

À chaque fois que l'Officier frappéciel attaque, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.

Engagez trois soldats dégagés que vous contrôlez :

Piochez une carte.

- Comme la capacité activée de l'Officier frappéciel n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager des créatures qui n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent (y compris l'Officier frappéciel lui-même si vous le souhaitez) pour payer le coût.

Ombre de la misère

{1}{B}

Créature : ombre

2/2

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.

{1} : L'Ombre de la misère gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Comme les créatures contrôlées par des adversaires ne sont pas mises dans un cimetière, les capacités déclenchées « quand [cette créature] meurt » que ces créatures ont ne se déclenchent pas.

Ouvrier de la centrale énergétique

{5}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé

4/4

{3} : L'Ouvrier de la centrale énergétique gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez des créatures appelées Ouvrier de la mine et Ouvrier de la tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Ouvrier de la centrale énergétique à la place. N'activez qu'une seule fois par tour.

- L'Ouvrier de la centrale énergétique gagne deux marqueurs +1/+1 à la place de +2/+2 si, au moment où la capacité se résout, vous contrôlez au moins une créature appelée Ouvrier de la mine et au moins une créature appelée Ouvrier de la tour.

Ouvrier de la mine

{2}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé

2/1

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Si vous contrôlez des créatures appelées Ouvrier de la centrale énergétique et Ouvrier de la tour, vous gagnez 3 points de vie à la place.

- Vous gagnez 3 points de vie à la place de 1 si, au moment où la capacité se résout, vous contrôlez au moins une créature appelée Ouvrier de la centrale énergétique et au moins une créature appelée Ouvrier de la tour.

Ouvrier de la tour

{3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé

1/3

Portée

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez des créatures appelées Ouvrier de la mine et Ouvrier de la centrale énergétique, ajoutez {C}{C}{C} à la place.

- Vous ajoutez {C}{C}{C} à la place de {C} si vous contrôlez au moins une créature appelée Ouvrier de la mine et au moins une créature appelée Ouvrier de la centrale énergétique.

Passation fatidique

{3}{B}

Rituel

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana d'une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez. Un adversaire acquiert le contrôle de ce permanent.

- La valeur de mana d'une créature-artefact qui a été lancée en tant que prototype est basée sur le coût de mana du prototype à la place du coût de mana habituel de la carte.
- Si un artefact ou une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Peine carcérale

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Peine carcérale arrive sur le champ de bataille, regard 2.

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mots-clés (comme équipement et exhumation) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

Personne n'est abandonné

{4}{B}

Rituel

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

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

Raffinerie de mâchefer

{4}

Artefact

À chaque fois que la Raffinerie de mâchefer ou un autre artefact non-jeton que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ou mis en exil depuis le champ de bataille, créez un jeton Lithoforce engagé. (*C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »*)

- Si la Raffinerie de mâchefer est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille ou exilée depuis le champ de bataille au même moment qu'au moins un autre artefact non-jeton contrôlé par le même joueur est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille et/ou exilé depuis le champ de bataille, sa capacité déclenchée se déclenche une fois pour chacun d'entre eux plus une fois pour elle-même.
-

Rasez tout !

{2} {R}

Rituel

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un artefact ciblé. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 1, piochez une carte.

- « Ce sort ne peut pas être contrecarré » signifie qu'il ne peut pas être contrecarré même par la capacité mot-clé parade. Le contrôleur du sort peut quand même payer le coût de parade s'il cible un artefact avec la parade, mais Rasez tout ! ne sera pas contrecarré s'il ne le fait pas.
-

Récolte inutile

{2} {G}

Éphémère

Meulez cinq cartes. Vous pouvez mettre dans votre main une carte de permanent parmi les cartes meulées de cette manière. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Si un effet de remplacement fait que les cartes meulées sont exilées au lieu d'aller au cimetière, cet effet peut quand même s'appliquer aux cartes « meulées de cette manière » en exil.
-

Reconstruction de Kayla

{X} {W} {W} {W}

Rituel

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes d'artefact et/ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Chacune des cartes doit avoir une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce n'est pas la valeur de mana totale des cartes.
-

Reine Kayla bin-Kroog

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et noble

2/3

{4}, {T} : Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes. Vous pouvez choisir une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de 1 dont vous vous êtes défaussé de cette manière, puis faire de même pour des cartes d'artefact ou de créature avec des valeurs de mana de 2 et de 3. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Parmi les cartes défaussées, vous pouvez choisir une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de 1, vous pouvez choisir une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de 2 et vous pouvez choisir une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de 3. Puis mettez toutes les cartes choisies sur le champ de bataille simultanément.
 - Si un effet de remplacement fait que les cartes dont vous vous défaussez de cette manière sont exilées au lieu d'aller au cimetière, la capacité de la Reine Kayla bin-Kroog peut quand même trouver ces cartes en exil. Vous pouvez quand même mettre des cartes défaussées de cette manière sur le champ de bataille avec la capacité de la Reine Kayla.
-

Remise en service

{1}{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte d'artefact ou de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si une créature arrive sur le champ de bataille de cette manière, elle arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- Si un artefact non-créature est renvoyé sur le champ de bataille de cette manière et qu'un autre effet fait que cet artefact est une créature tant qu'il est sur le champ de bataille (comme la capacité de la Marche des machines), cet artefact arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire.
-

Remords accablants

{4}{B}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

- La première capacité des Remords accablants ne change pas leur coût de mana ni leur valeur de mana. Elle réduit juste le coût de lancement du sort.

- La première capacité des Remords accablants ne peut pas réduire leur coût à moins de {B}.
-

Rêves d'acier et de pétrole

{B}

Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature, puis choisissez une carte d'artefact ou de créature dans son cimetière. Exilez les cartes choisies.

- Vous devez choisir une carte d'artefact ou de créature dans sa main s'il en révèle une. De même, vous devez choisir une carte d'artefact ou de créature dans son cimetière s'il en existe une.
 - Si l'adversaire n'a pas de cartes d'artefact ou de créature dans sa main, vous devez quand même choisir une carte d'artefact ou de créature dans son cimetière à exiler.
-

Rôdeur des tranchées

{4} {B}

Créature : bête et horreur

4/5

Tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci, le Rôdeur des tranchées a le contact mortel et le lien de vie.

- Le Rôdeur des tranchées n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où vous avez pioché les cartes. Si vous avez pioché deux cartes, puis que vous jouez le Rôdeur des tranchées, il a le contact mortel et le lien de vie ce tour-ci.
-

Saheeli, maîtresse de filigrane

{2} {U} {R}

Planeswalker légendaire : Saheeli

3

+1: Regard 1. Vous pouvez engager un artefact dégagé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

-2: Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

-4: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1 » et « Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. »

- Pour la première capacité, vous ne choisissez pas quel artefact engager avant que la capacité ne se résolve.
- Si vous parvenez à activer la dernière capacité de Saheeli plusieurs fois, chaque emblème que vous gagnez est appliqué indépendamment. Par exemple, si vous avez deux de ces emblèmes, les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2 et les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {2} de moins.
- La réduction de coût conférée par l'emblème de Saheeli ne peut jamais réduire les coûts de mana coloré d'un sort d'artefact.

Salve pyrrhique

{3} {R}

Éphémère

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

La Salve pyrrhique inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Piochez une carte.

- L'existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.
- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter d'intervenir sur la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Scoriegueule géante

{2} {R}

Créature : dinosaure et bête

4/3

Piétinement

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

- Les sorts et les capacités qui font que les joueurs gagnent des points de vie se résolvent quand même pendant que la Scoriegueule géante est sur le champ de bataille. Aucun joueur ne gagne de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un joueur à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel pendant que la Scoriegueule géante est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.

Séparation de l'âme

{1} {W}

Éphémère

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé par un adversaire de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

- Jouer la carte exilée suit toutes les restrictions de temps normales pour une carte de ce type, et son propriétaire doit payer tous les coûts (y compris les {2} supplémentaires le cas échéant) pour la lancer de cette manière
-

Séraphin d'acier

{6}

Créature-artefact : ange

5/4

Vol

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, le vol, la vigilance ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

//

{1}{W}{W}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

3/3

- Vous choisissez la créature ciblée au moment où vous mettez la capacité déclenchée du Séraphin d'acier sur la pile. Vous choisissez quelle capacité cette créature acquiert au moment où la capacité se résout.
-

Soudure d'urgence

{1}{B}

Rituel

Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ou de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.

- Vous ne pouvez pas lancer la Soudure d'urgence sans carte d'artefact ou de créature dans votre cimetière à cibler.
 - Si la carte dans votre cimetière est une cible illégale au moment où la Soudure d'urgence essaie de se résoudre, la Soudure d'urgence est retirée de la pile et vous ne créez pas de jeton.
-

Subjugation de la Lithorpeur

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature

Quand la Subjugation de la Lithorpeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, engagez le permanent enchanté.

Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

- Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur même si vous n'avez pas payé {3}.
-

Sylex d'Urza

{3}

Artefact légendaire

{2}{W}{W}, {T}, exiliez le Sylex d'Urza : Chaque joueur choisit six terrains qu'il contrôle. Détruisez tous les autres permanents. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Sylex d'Urza est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- La capacité déclenchée du Sylex d'Urza se résout avant la capacité activée. Ce qui veut dire que vous choisissez de payer ou non {2} pour chercher dans votre bibliothèque avant qu'un joueur ne choisisse des terrains. Notamment, cela signifie que les autres joueurs sauront quelle carte de planeswalker vous avez cherchée avant de choisir des terrains.

Tavnos, le fabricant de jouets

{3}{G}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

3/5

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Bête ou Oiseau, vous pouvez le copier, excepté que la copie est un artefact en plus de ses autres types. (*La copie devient un jeton.*)

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

Urza, prince de Kroog

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

2/3

Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

{6} : Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé que vous contrôlez, excepté que c'est une créature 1/1 Soldat en plus de ses autres types.

- Pour la capacité activée d'Urza, prince de Kroog, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine, avec les exceptions spécifiées, et rien d'autre (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Le jeton est une créature Soldat en plus de ses autres types. Sa force et son endurance de base sont 1/1. Il s'agit des valeurs copiables des caractéristiques du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées.
- Si le permanent copié est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales du jeton copié telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (avec les exceptions décrites).

Urza, seigneur protecteur

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

2/4

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

{7} : Si vous possédez et contrôlez à la fois Urza, seigneur protecteur et un artefact appelé La Lithopuissance et la Lithorpeur, exilez-les, puis assimilez-les en Urza, Planeswalker. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

La Lithopuissance et la Lithorpeur

{5}

Artefact légendaire : lithoforce

Quand La Lithopuissance et la Lithorpeur arrivent sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Piochez deux cartes.
 - Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.
- {T} : Ajoutez {C}{C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer des sorts non-artefact.

(Assimiler avec Urza, seigneur protecteur.)

////

Urza, Planeswalker

Indicateur de couleur : blanc, bleu

Planeswalker légendaire : Urza

7

Vous pouvez activer les capacités de loyauté d'Urza, Planeswalker deux fois par tour à la place d'une fois.

+2: Les sorts d'artefact, d'éphémère et de rituel que vous lancez ce tour-ci coûtent {2} de moins à lancer. Vous gagnez 2 points de vie.

+1: Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

0: Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.

-3: Exilez un permanent non-terrain ciblé.

-10: Les artefacts et les planeswalkers que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Détruisez tous les permanents non-terrain.

- La première capacité d'Urza, seigneur protecteur ne peut pas réduire les coûts de mana coloré des sorts que vous lancez.

- Pendant chacun de vos tours, vous pouvez activer les capacités de loyauté d'Urza, Planeswalker deux fois, que vous activiez la même capacité deux fois ou que vous activiez deux capacités différentes une fois chacune.

Vaillant de Citanul

{G}

Créature : elfe et druide et soldat

1/1

{T}, engagez un artefact ou une créature délogée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Vétérane de siège

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre soldat non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.

- Si la Vétérane de siège meurt en même temps qu'au moins une autre créature Soldat non-jeton, sa deuxième capacité se déclenche pour chacune d'elles.

Visions de Phyrexia

{2} {R} {R}

Enchantement

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

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas joué une carte depuis l'exil ce tour-ci, créez un jeton

Lithoforce engagé. (*C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »*)

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez une carte en utilisant la première capacité des Visions de Phyrexia et, si c'est un sort, vous devez payer ses coûts pour le lancer.
- Si vous avez joué une carte depuis l'exil pour n'importe quelle raison, la capacité ne se déclenche pas, même s'il ne s'agissait pas de la carte que vous avez exilée avec la première capacité.

- Si la carte que vous avez exilée avec la première capacité est un éphémère, vous pouvez la jouer pendant votre étape de fin après que la dernière capacité des Visions de Phyrexia s'est déjà résolue et que vous avez créé un jeton Lithoforce. Nous appelons ceci la cerise sur le parachèvement.

Zone de déflagration

Terrain

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{X}, {T} : Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

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

- Un coût d'activation de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Si vous voulez que X soit 3, vous payez {6} pour activer la capacité de la Zone de déflagration.
- Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement une valeur de mana de 0.
- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE JUMPSTART *LA GUERRE* *FRATRICIDE*

Automate parlebois

{10}

Créature-artefact : construction

8/8

Quand l'Automate parlebois arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature Sylvain avec la célérité et avec une force et une endurance de base égales à la force et à l'endurance de l'Automate parlebois. C'est toujours un terrain.

//

{2}{G}{G}

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

3/3

- Utilisez la force et l'endurance de l'Automate parlebois au moment où sa capacité déclenchée se résout pour déterminer la force et l'endurance de base du terrain créature Sylvain. Si l'Automate parlebois n'est plus sur le champ de bataille, utilisez la force et l'endurance qu'il avait au moment où il a quitté le champ de bataille.

Baliste terrifiante

{7}

Créature-artefact : construction

5/3

Menace

À chaque fois que la Baliste terrifiante attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Exhumation {3} {B} {B} ({3}{B}{B}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité déclenchée de la Baliste terrifiante quand elle attaque. Si vous choisissez de sacrifier une créature, une deuxième capacité déclenchée se déclenche et vous choisissez une cible pour cette deuxième capacité. Les joueurs peuvent répondre normalement à cette deuxième capacité.
-

Dragon de l'artificier

{6}

Créature-artefact : dragon

4/4

Vol

{R} : Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Exhumation {3} {R} {R} ({3}{R}{R}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- La première capacité activée n'affecte que les créatures-artefacts que vous contrôlez au moment où elle se résout. Toute créature-artefact qui arrive sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne sera pas affectée.
-

Retriever de sauvetage

{3} {W} {W}

Créature : chien et soldat

3/3

Flash

Quand le Retriever de sauvetage arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre soldat que vous contrôlez.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux autres soldats attaquants que vous contrôlez.

- Le Retriever de sauvetage prévient les blessures infligées aux autres soldats attaquants même s'il n'attaque pas aussi.
- Si le Retriever de sauvetage quitte le champ de bataille avant que les blessures de combat ne soient infligées à vos autres soldats attaquants, ils subiront des blessures normalement. Notamment, cela signifie que c'est généralement une mauvaise idée d'attaquer avec le Retriever de sauvetage si votre adversaire peut le bloquer avec une créature qui a l'initiative et assez de force pour le tuer.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER *LA GUERRE FRATRICIDE*

Ashnod l'Indifférente

{2} {U} {B} {R}

Créature légendaire : humain et artificier

1/4

Contact mortel

À chaque fois que vous activez une capacité d'un artefact ou d'une créature qui n'est pas une capacité de mana, si au moins un permanent a été sacrifié pour l'activer, vous pouvez copier cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Sacrifier un artefact pour du mana pour activer une capacité ne compte pas.*)

- « Sacrifié pour l'activer » signifie qu'un permanent a été sacrifié pour payer les coûts de la capacité. Sacrifier un artefact, comme par exemple un jeton Trésor, pour générer du mana que vous avez utilisé pour payer un coût d'activation ne compte pas.

Bâton de Titania

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de forêts que vous contrôlez.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature-terrain 1/1 verte Forêt et Dryade. (*Il est affecté par le mal d'invocation.*)

Équipement {3}

- Forêt est un sous-type de terrain. Dryade est un sous-type de créature. Si un effet fait que le jeton a un sous-type de terrain différent, cela n'affectera pas ses sous-types de créature (ou sa couleur), et inversement.
-

Boîte à musique de Kayla

{2}

Artefact légendaire

{W}, {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis exilez-la face cachée. (*Vous pouvez la regarder à tout moment.*)

{T} : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes que vous possédez exilées par la Boîte à musique de Kayla.

- Aucun joueur ne peut regarder les cartes face cachée que vous possédez exilées avec la Boîte à musique de Kayla, même si un autre joueur en prend le contrôle.
-

Chirurgiens câblés

{4} {B} {B}

Créature : humain et artificier

6/5

Peur (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.*)

Chaque carte de créature-artefact dans votre cimetière a l'encore. Son coût d'encore est égal à son coût de mana. (*Exilez-la et payez son coût de mana : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

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

Creuset merveilleux

{7}

Artefact

Les permanent que vous contrôlez ont parade {2}.

Au début de votre étape de fin, meulez deux cartes, puis exilez une carte non-terrain au hasard depuis votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Si vous ne lancez pas la copie (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible ou que vous ne souhaitez pas le faire), la copie cesse d'exister.
 - 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 la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si la copie a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
 - Les cartes restent exilées quoi qu'il arrive à la copie.
-

Cuve de fonderie

{4}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez un autre artefact : Révélez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à deux cartes d'artefact non-créature avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à la valeur de mana de l'artefact sacrifié parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si un artefact révélé de cette manière a un {X} dans son coût de mana, X est 0.
-

Disciple de Caelus Nin

{4} {W}

Créature : humain et sorcier

3/4

Quand la Disciple de Caelus Nin arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur choisit jusqu'à cinq permanents qu'il contrôle. Tous les permanents autres que la Disciple de Caelus Nin qui n'ont pas été choisis de cette manière passent hors phase. Les permanents ne peuvent pas passer en phase.

- La dernière capacité signifie qu'aucun permanent ne passe en phase sous le contrôle d'un joueur tant que la Disciple de Caelus Nin est sur le champ de bataille. Ceci inclut les permanents qui passent hors phase autrement qu'avec la première capacité, et même les permanents qui sont déjà hors phase au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une fois qu'elle quitte le champ de bataille, chaque permanent hors phase passe en phase normalement pendant l'étape de dégagement de son contrôleur, à une exception près (voir ci-dessous).

- Si un effet fait qu'un permanent passe hors phase « jusqu'à » ce qu'un événement spécifique ait lieu, et que cet événement a lieu alors que la Disciple de Caelus Nin est encore sur le champ de bataille, le permanent hors phase le reste de façon permanente.
- Si la Disciple de Caelus Nin passe elle-même hors phase, les autres permanents hors phase peuvent passer en phase normalement tant qu'elle est hors phase. Pendant l'étape de dégagement de son contrôleur, Caelus Nin et tous les autres permanents hors phase que ce joueur contrôle passent en phase en même temps.
- Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
- 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 sur le champ de bataille ».
- Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Prêtresse bannisseuse, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
- Les effets continus avec une durée « tant que », comme celui de la Chantesprit vodaliane, ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
- Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.

Effigie du Dieu-machine

{4}

Artefact

Vous pouvez faire que l'Effigie du Dieu-machine arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact et qu'elle a « {T} : Ajoutez {U}. » (*Ce n'est pas une créature.*)
{T} : Ajoutez {U}.

- La capacité de l'Effigie du Dieu-machine ne cible pas la créature.
- À l'exception de ses types et de ses sous-types non-artefact, l'Effigie du Dieu-machine copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), et elle a « {T} : Ajoutez {U}. » Elle ne copie pas le fait que cette créature 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.
- L'Effigie du Dieu-machine ne copie pas les types (comme créature ou enchantement) ou les sous-types non-artefact (comme phyrexian ou elfe) que cette créature a, mais elle copie les super-types (comme légendaire) et les sous-types d'artefact (comme trésor ou véhicule). Elle a aussi le même nom, ce qui veut dire que si vous copiez une créature légendaire que vous contrôlez, vous devrez choisir laquelle d'entre elles mettre dans votre cimetière à cause de la règle de légende.
- Si l'Effigie du Dieu-machine copie un planeswalker qui est devenu une créature à cause d'un effet, l'Effigie du Dieu-machine a les capacités de loyauté de ce planeswalker mais son seul type de carte est artefact (elle

reste légendaire dans la plupart des cas). Comme elle n'est pas elle-même un planeswalker, elle n'arrive pas sur le champ de bataille avec des marqueurs « loyauté », mais elle ne meurt pas non plus si elle n'en a pas. De même, elle ne peut pas être attaquée ni subir des blessures. Vous ne pouvez activer qu'une seule capacité de loyauté de ce permanent par tour. Si elle devient plus tard une créature et qu'elle subit des blessures, ces blessures ne lui retireront pas de marqueurs « loyauté ».

- Si l'Effigie du Dieu-machine copie une saga qui est devenue une créature à cause d'un effet, elle a les capacités de chapitre de cette saga, mais elle n'obtient pas de marqueur « sagesse » chaque tour car elle n'est pas elle-même une saga et que son seul type de carte est artefact. À moins qu'elle ait la capacité de lecture rapide trouvée sur certaines cartes de saga de l'extension *Dominaria uni*, elle n'arrive pas non plus sur le champ de bataille avec des marqueurs. Si vous trouvez un moyen de mettre des marqueurs « sagesse » sur elle, la ou les capacités appropriées se déclencheront. Elle ne sera pas sacrifiée quand elle possèdera un nombre de marqueurs « sagesse » égal à la valeur de son dernier chapitre.
- Si l'Effigie du Dieu-machine copie un terrain avec un type de terrain de base qui est devenu une créature à cause d'un effet, elle n'aura pas les capacités de mana qu'avait ce terrain grâce à ses types de terrain (elle aura cependant celle qu'elle se donne elle-même). Par exemple, si une forêt de base devient une créature à cause d'un effet, et que l'Effigie du Dieu-machine est arrivée sur le champ de bataille en tant que copie de celle-ci, ce sera un artefact de base appelé Forêt avec « {T} : Ajoutez {U} », mais pas la capacité intrinsèque « {T} : Ajoutez {G} ».
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature choisie copie autre chose, l'Effigie du Dieu-machine arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie copie (avec les exceptions décrites).
- Si la créature choisie est un jeton, l'Effigie du Dieu-machine copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé, plus les exceptions décrites. L'Effigie du Dieu-machine n'est pas un jeton, même quand elle en copie un.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand l'Effigie du Dieu-machine arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi. Remarquez que certains de ces effets peuvent ne fonctionner correctement que si c'est une créature, et ne feront rien de productif puisque la copie est un artefact et non une créature.
- Si l'Effigie du Dieu-machine arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Érudit des nouveaux horizons

{1}{W}

Créature : humain et éclairé

1/1

L'Érudit des nouveaux horizons arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

{T}, retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine et révélez-la. Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main. Puis mélangez.

- Vous pouvez choisir de mettre la carte dans votre main plutôt que sur le champ de bataille même si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

Escouflenfer du fourneau

{7} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Offrande d'artefact (*Vous pouvez lancer ce sort comme s'il avait le flash en sacrifiant un artefact et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et l'artefact sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.*)

Vol, double initiative

Les créatures attaquant vos adversaires ont la double initiative.

- Quand vous lancez un sort avec l'offrande en sacrifiant un permanent, le mana générique dans le coût de mana du permanent sacrifié ne réduit que le mana générique dans le coût total du sort. Le mana coloré et incolore dans le coût de mana du permanent sacrifié réduit le mana du même type dans le coût total du sort, et tout surplus réduit le coût total du sort d'autant de mana générique. Le coût total du sort ne peut pas être réduit à moins de {0}.
- La dernière capacité de l'Escouflenfer du fourneau s'applique à toute créature qui attaque l'un de vos adversaires, même si un autre adversaire contrôle cette créature.

Farid, récupérateur entreprenant

{2} {R}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

À chaque fois qu'un artefact non-jeton que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton d'artefact incolore appelé Ferraille.

{1} {R}, sacrifiez un artefact : Choisissez l'un —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur Farid. Il acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.
- Incitez une créature ciblée.
- Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

- Le jeton s'appelle Ferraille, et il n'a aucune capacité.
- 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 adverse (contrôlé par n'importe quel adversaire) ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incité 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, vous choisissez quel adversaire elle attaque.
-

L'Archimandrite

{2} {U} {R} {W}

Créature légendaire : humain et conseiller

0/5

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque conseiller, artificier et moine que vous contrôlez acquiert la vigilance et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés.

Engagez trois conseillers, artificiers et/ou moines que vous contrôlez : Piochez une carte.

- ERRETUM : La carte, dans sa version imprimée de langue française, a omis le mot « dégagés » dans la phrase « Engagez trois conseillers, artificiers et/ou moines dégagés que vous contrôlez ». Elle apparaît ici dans sa version corrigée.
 - Vous ne pouvez pas gagner une quantité négative de points de vie. Si vous avez moins de quatre cartes en main au moment où la première capacité se résout, vous ne gagnez pas de points de vie, mais vous n'en perdez pas non plus.
 - Comme la capacité activée de L'Archimandrite n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager des créatures qui n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût (y compris L'Archimandrite elle-même).
-

Marche du progrès

{2} {U}

Rituel

Choisissez une créature-artefact ciblée que vous contrôlez. Pour chaque créature choisie de cette manière, créez un jeton qui en est une copie.

Surcharge {6} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « cible/ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature-artefact d'origine et rien d'autre (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 qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature-artefact copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Si la créature-artefact choisie copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie copie.
- Si la créature-artefact choisie est elle-même un jeton, le jeton créé par la Marche du progrès copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte de créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- La surcharge ne change pas quand vous pouvez lancer le sort.
- Lancer un sort avec la surcharge ne modifie pas le coût de mana de ce sort. Vous payez simplement son coût de surcharge à la place.
- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana quand vous le lancez pour son coût de surcharge.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Mishra, l'éminent

{2} {U} {B} {R}

Créature légendaire : humain et artificier

5/4

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie d'un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez, excepté que son nom est Formeguerre de Mishra et que c'est une créature-artefact 4/4

Construction en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Excepté le nom, la force, l'endurance et les types, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachés, 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 nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales du jeton copié telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (avec les exceptions décrites).
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées).
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent ciblé fonctionnent aussi.

Purificatrice de la Voie des racines

{3} {G}

Créature : elfe et druide

3/4

Les terrains que vous contrôlez et les cartes de terrain dans votre bibliothèque sont des terrains de base.

- Être de base ne confère pas à un terrain des capacités qu'il n'avait pas déjà, et ne retire pas les types, sous-types et super-types de carte. Par exemple, une carte de terrain qui est légendaire sera à la fois de base et légendaire sur le champ de bataille ou dans votre bibliothèque.
- Notamment, devenir de base ne confère pas non plus de type de terrain de base. Si un effet vous instruit de chercher dans votre bibliothèque un terrain de base pendant que vous contrôlez la Purificatrice de la Voie des racines, vous pouvez chercher n'importe quelle carte de terrain dans votre bibliothèque. Cependant, si un effet vous instruit de chercher dans votre bibliothèque une carte avec un type de terrain de base, vous devez chercher un terrain qui est une plaine, une île, un marais, une montagne ou une forêt, peu importe qu'il s'agisse ou non d'un terrain de base.
- Les terrains qui deviennent de base ne sont plus des terrains non-base. Ce qui peut changer quels effets peuvent s'appliquer à eux. Par exemple, si un adversaire contrôle la Lune de sang, un enchantement qui dit « Les terrains non-base sont des montagnes », et que vous jouez la Purificatrice de la Voie des racines, la Lune de sang ne peut plus s'appliquer aux terrains que vous contrôlez parce qu'ils sont tous de base.

Ratisseur rutilant

{3} {U}

Créature : drakôn

1/3

Vol

Le Ratisseur rutilant gagne $+X/+0$, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

À chaque fois que le Ratisseur rutilant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez révéler autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte d'artefact révélée de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- Si un artefact sur le champ de bataille a un {X} dans son coût de mana, ce X est 0.
-

Sanwell, as vengeur

{1}{W}

Créature légendaire : humain et pilote

3/1

Tant qu'une créature-artefact que vous contrôlez attaque, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Sanwell, as vengeur.

À chaque fois que Sanwell devient engagé, exilez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort de véhicule ou de créature-artefact parmi elles. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si Sanwell, as vengeur est d'une manière quelconque une créature-artefact, sa première capacité le prend en compte quand il attaque.
- Vous devez payer tous les coûts des sorts lancés avec la dernière capacité de Sanwell.
- Si vous choisissez de ne pas lancer un sort de cette manière, il va au-dessous de la bibliothèque avec les autres cartes exilées. Vous ne pouvez pas attendre et le lancer plus tard.

Tavnos, survivant solennel

{1}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/3

{2}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de jusqu'à un jeton d'artefact ciblé que vous contrôlez. Meulez deux cartes.

{1}{W}{U}{B}, {T}, sacrifiez deux jetons d'artefact, exilez une carte d'artefact ou de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le jeton que vous créez avec la première capacité copie les caractéristiques originales du jeton qu'il copie comme indiqué par l'effet qui a créé ce jeton. Le jeton nouvellement créé ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si le jeton original copie autre chose, le jeton que vous créez utilise les valeurs copiables du jeton original. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que le jeton original copie.
 - Pour les deux capacités, si un jeton est créé en copiant un jeton ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton que vous créez se déclenchent quand il arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du jeton ou de la carte copiée fonctionnent aussi.
-

Titania, force de la nature
{4}{G}{G}
Créature légendaire : élémental
6/6

Vous pouvez jouer des forêts depuis votre cimetière.
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.
À chaque fois qu'un élémental que vous contrôlez meurt, vous pouvez meuler trois cartes.

- Titania, force de la nature ne change pas les moments où vous pouvez jouer ces forêts. Vous ne pouvez quand même jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.

Urza, chef artificier
{3}{W}{U}{B}
Créature légendaire : humain et artificier
4/5

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

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la menace.
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

- La capacité de ce jeton Construction compte la Construction elle-même, donc il sera au minimum 1/1.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES TRANSFORMERS UNIVERSES BEYOND

Blaster, DJ de combat

{3} {R} {G}

Créature-artefact légendaire : robot

3/3

Plus fort que les apparences {1} {R} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {1}{R}{G}.*)

Les autres créatures-artefacts et véhicules non-jeton que vous contrôlez ont modularité 1. (*Ils arrivent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur eux. Quand ils meurent, vous pouvez mettre leurs marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur +1/+1 sur Blaster, convertissez-le.

////

Blaster, booster de moral

Indicateur de couleur : rouge, vert

Artefact légendaire

Modularité 3

{X}, {T} : Déplacez X marqueurs +1/+1 de Blaster sur un autre artefact ciblé. Cet artefact acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Si Blaster n'a pas de marqueur +1/+1 sur lui, convertissez-le. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si Blaster, DJ de combat arrive sur le champ de bataille d'une manière quelconque au même moment qu'au moins une autre créature-artefact ou un autre véhicule, aucune de ces créatures ou véhicules n'aura modularité 1 avec la capacité de Blaster avant son arrivée. Ils n'arriveront donc pas avec le marqueur +1/+1 supplémentaire.
 - Si Blaster, DJ de combat meurt en même temps qu'au moins une créature-artefact ou un véhicule, les capacités de modularité qu'il conférerait à chacun d'eux se déclenchent.
 - Si une créature avec au moins un marqueur +1/+1 sur elle gagne assez de marqueurs -1/-1 pour en mourir, elle quitte le champ de bataille avec tous ces marqueurs sur elle. La capacité de modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
 - Convertir Blaster, DJ de combat en Blaster, booster de moral ne lui fait pas gagner des marqueurs via sa capacité de modularité.
 - Si Blaster, booster de moral a moins de X marqueurs +1/+1 sur lui au moment où sa capacité activée se résout, tous ses marqueurs +1/+1 sont retirés.
-

Blitzwing, persécuteur cruel

{5} {B}

Créature-artefact légendaire : robot

6/5

Plus fort que les apparences {3} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {3} {B}.*)

Au début de votre étape de fin, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que ce joueur a perdus ce tour-ci. Si aucun point de vie n'a été perdu de cette manière, convertissez

Blitzwing.

////

Blitzwing, assaillant évolutif

Indicateur de couleur : noir

Artefact légendaire : véhicule

3/5

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez le vol ou l'indestructible au hasard. Blitzwing acquiert cette capacité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que Blitzwing inflige des blessures de combat à un joueur, convertissez-le.

- Une fois que Blitzwing, assaillant évolutif s'est converti en Blitzwing, persécuteur cruel, il est quand même une créature attaquante au combat. Il conserve toutes les capacités acquises, y compris la capacité qu'il a acquise au début du combat. Notamment, s'il a d'une manière quelconque acquis la double initiative, il se convertit avant d'infliger ses blessures de combat dans l'étape des blessures de combat normale.
-

Cyclonus, le saboteur

{2}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : robot

2/5

Plus fort que les apparences {5}{U}{B} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {5}{U}{B}.*)

Vol

À chaque fois que Cyclonus inflige des blessures de combat à un joueur, il connive. Puis, si la force de Cyclonus est supérieure ou égale à 5, convertissez-le. (*Pour faire qu'une créature connive, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

////

Cyclonus, combattant cybertronien

Indicateur de couleur : bleu, noir

Artefact légendaire : véhicule

5/5

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Vol

À chaque fois que Cyclonus inflige des blessures de combat à un joueur, convertissez-le. Si vous faites ainsi, il y a une phase de début supplémentaire après cette phase. (*La phase de début comprend les étapes de dégagement, d'entretien et de pioche.*)

- Après que Cyclonus, combattant cybertronien s'est converti en Cyclonus, le saboteur, il est quand même une créature attaquante au combat, et conserve toutes les capacités acquises. Notamment, s'il a acquis la double initiative d'une manière quelconque, il se convertit avant d'infliger ses blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale. Ceci peut faire qu'il se convertisse à nouveau quand il inflige des blessures de combat à un joueur une deuxième fois.
-

Flamewar, vétéran effronté

{1}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : robot

3/2

Plus fort que les apparences {B}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {B}{R}.*)

Sacrifiez un autre artefact : mettez un marqueur +1/+1 sur Flamewar et convertissez-le. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

{1}, défaussez-vous de votre main : Mettez dans votre main toutes les cartes exilées que vous possédez avec des marqueurs « renseignements » sur elles.

////

Flamewar, agent débrouillard

Indicateur de couleur : noir, rouge

Artefact légendaire : véhicule

2/1

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Menace, contact mortel

À chaque fois que Flamewar inflige des blessures de combat à un joueur, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez un marqueur « renseignements » sur chacune d'elles. Convertissez Flamewar.

- Vous ne regardez pas les cartes exilées par la capacité déclenchée de Flamewar, agent débrouillard.

Goldbug, allié de l'Humanité

{1}{W}{U}

Créature-artefact légendaire : robot

3/3

Plus fort que les apparences {W}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {W}{U}.*)

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux humains attaquants que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, convertissez Goldbug.

////

Goldbug, éclaireur bagarreur

Indicateur de couleur : blanc, bleu

Artefact légendaire : véhicule

1/3

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Les sorts d'humain que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

À chaque fois que Goldbug et au moins un humain attaquent, piochez une carte et convertissez Goldbug.

- Si Goldbug, allié de l'Humanité meurt avant que les blessures de combat ne soient attribuées aux humains attaquants, les blessures ne sont pas prévenues. Cela peut par exemple arriver si Goldbug est bloqué par une créature avec l'initiative.

- C'est vrai aussi s'il se convertit avant les blessures de combat, alors faites attention avec ce deuxième sort !
-

Jetfire, scientifique ingénieux

{4} {U}

Créature-artefact légendaire : robot

3/4

Plus fort que les apparences {3} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {3} {U}.*)

Vol

Retirez au moins un marqueur +1/+1 parmi les artefacts que vous contrôlez : Un joueur ciblé ajoute autant de {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer des sorts non-artefact. Convertissez Jetfire.

////

Jetfire, gardien des airs

Indicateur de couleur : bleu

Artefact légendaire : véhicule

3/4

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Vol

{U} {U} {U} : Convertissez Jetfire, puis adaptez 3. (*S'il n'a pas de marqueurs +1/+1 sur lui, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.*)

- Le mana que vous ajoutez avec la capacité activée de Jetfire, scientifique ingénieux peut être utilisé sur tout ce qui n'est pas un sort non-artefact. Cela inclut payer des coûts pour activer des capacités de permanents artefact et non-artefact, payer des coûts de parade, et ainsi de suite.
 - Comme elle a une cible, la capacité activée de Jetfire, scientifique ingénieux n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
-

Megatron, tyran

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

Créature-artefact légendaire : robot

7/5

Plus fort que les apparences {1}{R}{W}{B} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {1}{R}{W}{B}.*)

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant le combat.

Au début de votre deuxième phase principale, vous pouvez convertir Megatron. Si vous faites ainsi, ajoutez {C} pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

////

Megatron, force destructrice

Indicateur de couleur : rouge, blanc, noir

Artefact légendaire : véhicule

4/5

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

À chaque fois que Megatron attaque, vous pouvez sacrifier un autre artefact. Quand vous faites ainsi, Megatron inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

Si un surplus de blessures devait être infligé à cette créature de cette manière, à la place ces blessures sont infligées au contrôleur de cette créature et vous convertissez Megatron.

- Déterminer le surplus de blessures devant être infligé à une créature est similaire à la façon dont sont gérées les blessures de combat d'une créature avec le piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont « mortelles ». Il s'agit généralement de l'endurance de la créature moins la quantité de blessures déjà marquées sur elle, mais en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez aussi les capacités de la créature comme l'indestructible qui l'empêcheront d'être détruite par ces blessures.
 - Une fois que vous avez déterminé qu'il y a un surplus de blessures ainsi que la quantité de blessures en surplus, Megatron inflige simultanément des blessures à la créature et au contrôleur de cette créature, puis se convertit. Les blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée réflexive essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Il n'inflige aucune blessure à un joueur.
 - Si Megatron a le contact mortel au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout, 1 blessure est une blessure mortelle, et toute quantité passée celle-ci est un surplus de blessures.
-

Optimus Prime, héros

{3}{U}{R}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

4/8

Plus fort que les apparences {2}{U}{R}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {2}{U}{R}{W}.*)

Au début de chaque étape de fin, renforcement 1.

(Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand Optimus Prime meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille converti sous le contrôle de son propriétaire.

////

Optimus Prime, chef des Autobots

Indicateur de couleur : bleu, rouge, blanc

Artefact légendaire : véhicule

6/8

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Piétinement

À chaque fois que vous attaquez, renforcement 2. La créature choisie acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, convertissez Optimus Prime.

- Pour renforcement 2, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez. Si plus d'une créature partage l'endurance la plus faible, choisissez l'une d'elle.
 - Le renforcement ne cible pas, vous choisissez la créature sur laquelle mettre les marqueurs au moment où la capacité déclenchée par l'attaque se résout.
-

Prowl, stratège stoïque

{3}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

3/3

Plus fort que les apparences {2}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {2}{W}.*)

À chaque fois que Prowl attaque, exilez jusqu'à une autre cible engagée, créature ou véhicule. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer.

À chaque fois qu'un joueur joue une carte exilée par Prowl, vous piochez une carte et vous convertissez Prowl.

////

Prowl, véhicule de poursuite

Indicateur de couleur : blanc

Artefact légendaire : véhicule

2/3

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

À chaque fois qu'une autre créature ou un autre véhicule arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Prowl. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, convertissez Prowl.

- Les propriétaires des cartes exilées peuvent les jouer tant qu'elles restent exilées, mais la capacité déclenchée qui vous fait piocher une carte ne se déclenche que si Prowl est encore sur le champ de bataille en tant que Prowl, stratège stoïque.
 - Les joueurs doivent payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour jouer les cartes qu'ils possèdent qui ont été exilées par Prowl, stratège stoïque.
-

Ratchet, brancardier de terrain

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

2/4

Plus fort que les apparences {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {1}{W}.*)

Lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez convertir Ratchet. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière, engagée, une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

////

Ratchet, coureur de sauvetage

Indicateur de couleur : blanc

Artefact légendaire : véhicule

1/4

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Lien de vie

À chaque fois qu'au moins un artefact non-jeton que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, convertissez Ratchet. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité de Ratchet, brancardier de terrain ne nécessite pas de cible. Si vous convertissez Ratchet au moment où il se résout, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible pour celle-ci. Les joueurs peuvent répondre à cette nouvelle capacité déclenchée normalement.
 - Plusieurs occurrences de gain de points de vie qui ont lieu en même temps font que la dernière capacité de Ratchet, brancardier de terrain se déclenche autant de fois. Cependant, il ne peut se convertir qu'une seule fois lorsque cela se produit. Une fois qu'il s'est converti à cause de cette capacité déclenchée, les capacités restantes se résolvent et ne font rien.
-

Slicer, le gros bras

{4}{R}

Créature-artefact légendaire : robot

3/4

Plus fort que les apparences {2}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {2}{R}.*)

Double initiative, célérité

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière le contrôle de Slicer jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez Slicer, incitez-le, et il ne peut pas être sacrifié ce tour-ci. Si vous ne le faites pas, convertissez-le.

////

Slicer, antagoniste véloce

Indicateur de couleur : rouge

Artefact légendaire : véhicule

3/2

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Initiative, célérité

À chaque fois que Slicer inflige des blessures de combat à un joueur, convertissez-le à la fin du combat.

- Quand vous incitez une créature, cette créature doit attaquer à chaque combat si possible et doit attaquer un joueur autre que vous si possible. Elle reste incitée jusqu'à votre prochain tour.

Soundwave, espion sonique

{1}{W}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : robot

5/4

Plus fort que les apparences {2}{W}{U}{B} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {2}{W}{U}{B}.*)

À chaque fois qu'au moins un jeton de créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana égale au nombre de blessures infligées depuis son cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, convertissez Soundwave.

////

Soundwave, capitaine supérieur

Indicateur de couleur : blanc, bleu, noir

Artefact légendaire

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana impaire, convertissez Soundwave. Si vous faites ainsi, créez Ravage, un jeton de créature-artefact légendaire 3/3 noire Robot avec la menace et le contact mortel.

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana paire, convertissez Soundwave. Si vous faites ainsi, créez Laserbeak, un jeton de créature-artefact légendaire 2/2 bleue Robot avec le vol et la défense talismanique.

- La capacité déclenchée de Soundwave, espion sonique ne peut cibler qu'une carte d'éphémère ou de rituel ayant une valeur de mana exactement égale au nombre de blessures infligées au joueur par les jetons de créature que vous contrôlez.
- Si vous ne lancez pas la copie, elle cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées. La carte exilée reste exilée, que vous ayez lancé la copie ou non.
- Si un sort que vous lancez sans payer son coût de mana a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Pour les capacités de Soundwave, capitaine supérieur, si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer sa valeur de mana totale.
- Zéro est pair.

Starscream, assoiffé de pouvoir

{3} {B}

Créature-artefact légendaire : robot

2/3

Plus fort que les apparences {2} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {2}{B}.*)

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, si vous êtes le monarque, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

À chaque fois qu'au moins une créature vous inflige des blessures de combat, convertissez Starscream.

////

Starscream, chef des Seekers

Indicateur de couleur : noir

Artefact légendaire : véhicule

2/3

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Vol, menace, célérité

À chaque fois que Starscream inflige des blessures de combat à un joueur, s'il n'y a pas de monarque, ce joueur devient le monarque.

À chaque fois que vous devenez le monarque, convertissez Starscream.

- La partie commence sans monarque. Une fois qu'un effet fait qu'un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.

- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

Ultra Magnus, tacticien

{4}{R}{G}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

7/7

Plus fort que les apparences {2}{R}{G}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte convertie pour {2}{R}{G}{W}.*)

Parade {2}

À chaque fois qu'Ultra Magnus attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature-artefact depuis votre main. Si vous faites ainsi, convertissez Ultra Magnus à la fin du combat.

////

Ultra Magnus, transporteur blindé

Indicateur de couleur : rouge, vert, blanc

Artefact légendaire : véhicule

4/7

Métal vivant (*Tant que c'est votre tour, ce véhicule est aussi une créature.*)

Célérité

Redoutable — À chaque fois qu'Ultra Magnus attaque, les créatures attaquantes que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si ces créatures ont une force totale supérieure ou égale à 8, convertissez Ultra Magnus.

- Une carte de créature-artefact mise sur le champ de bataille par la dernière capacité d'Ultra Magnus, tacticien est une créature attaquante, mais comme elle n'a pas été déclarée comme attaquante, elle n'a jamais « attaqué », et ceci ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand une créature attaque.
- Le contrôleur d'Ultra Magnus choisit quel joueur ou planeswalker la créature-artefact attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui qu'Ultra Magnus attaque.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, La Nouvelle-Capenna, Dominaria et La Guerre Fratricide sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、 「TRANSFORMERS」 は株式会社タカラトミーの登録商標です。
TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO et TRANSFORMERS ainsi que tous les personnages, marques, logos, noms et histoires liés sont la propriété de Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.