

Notes de publication *Tous Phyrexians*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 20 janvier 2023

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

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

Les cartes Commander *Tous Phyrexians* avec le code d'extension ONC et numérotées 1-28 (et leurs versions alternatives numérotées 31-58) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension ONC et numérotées 59 et plus sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

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

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle capacité mot-clé : toxique

Retour de mécanique : marqueurs « poison »

Les marqueurs « poison » sont de retour ! Les marqueurs « poison » sont mis sur des joueurs, pas sur des créatures, et un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.

Le toxique est une nouvelle capacité mot-clé qui met des marqueurs « poison » sur un joueur quand une créature avec le toxique inflige des blessures de combat à ce joueur. Le toxique est toujours suivi d'un nombre, appelé la *valeur de toxique*. La valeur de toxique vous indique combien de marqueurs sont mis sur ce joueur. Contrairement à l'infection, qui fait qu'une créature inflige des blessures à des joueurs sous la forme de marqueurs « poison », le toxique provoque un effet supplémentaire : les créatures infligent leurs blessures de combat *et* le joueur qui a subi ces blessures de combat est empoisonné.

Vishgraz, l'essaim de la mort

{2}{W}{B}{G}

Créature légendaire : phyrexian et insecte

3/3

Menace, toxique 1 (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».*)

Quand Vishgraz, l'essaim de la mort arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ».

Vishgraz gagne +1/+1 pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

Ascension de l'aspirant

{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+3 et acquiert le vol et toxique 1. (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».*)

Notes générales sur le toxique :

- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état, qui n'utilise pas la pile. Autrement dit, elle a lieu immédiatement et les joueurs ne peuvent pas y répondre, comme quand un joueur perd la partie parce qu'il a 0 point de vie ou moins.
- Le toxique ne change pas la quantité de blessures de combat qu'une créature inflige. Par exemple, si une créature 2/2 avec toxique 1 inflige des blessures de combat à un joueur, cette créature inflige 2 blessures. En subissant ces blessures, l'adversaire perd 2 points de vie et gagne un marqueur « poison ».
- Les autres effets de ces blessures, comme un gain de points vie du lien de vie, s'appliquent toujours.
- Si une créature avec le toxique inflige des blessures de combat à une créature ou à un planeswalker, ou si elle inflige des blessures non-combat, le toxique n'a aucun effet et aucun joueur ne gagne de marqueurs « poison ».
- Les blessures infligées par une créature avec le toxique confèrent le même nombre de marqueurs, quelle que soit la quantité de blessures infligées. Notamment, si un effet de remplacement modifie les blessures d'une manière quelconque (comme celui de la Violence gratuite), le nombre de marqueurs donnés reste inchangé.

- En revanche, les effets de remplacement qui s'appliquent au nombre de marqueurs mis sur un joueur peuvent modifier les marqueurs mis de cette manière. Par exemple, les deux dernières capacités de Vorinlex, pillard monstrueux peuvent s'appliquer aux marqueurs mis de cette manière.
- Plusieurs occurrences du toxique sont cumulatives. Par exemple, si une créature a toxique 2 et acquiert toxique 1 grâce à un autre effet, les blessures de combat que cette créature inflige à un joueur font que ce joueur gagne 3 marqueurs « poison ».

Nouvelle capacité mot-clé : pour Mirrodin !

Cette nouvelle capacité mot-clé, que l'on trouve sur certaines cartes d'équipement, représente la lutte des Mirrans contre les forces de Phyrexia. Les cartes d'équipement avec cette capacité arrivent sur le champ de bataille avec une créature pour les manier.

Poing de frappe barbelé

{1} {R}

Artefact : équipement

Pour Mirrodin ! (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +1/-1.

Équipement {1} ({1}) : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

Planeur ailedragon

{3} {R} {R}

Artefact : équipement

Pour Mirrodin ! (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +2/+2 et a le vol et la célérité.

Équipement {3} {R} {R}

Notes générales sur pour Mirrodin ! :

- Le rebelle arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/2, puis l'équipement lui devient attaché. Les capacités qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 2/2 est arrivée sur le champ de bataille.
- Si le rebelle est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille. De même, vous pouvez payer son coût d'équipement pour le déplacer du jeton Rebelle sur une autre créature que vous contrôlez.
- Si la capacité fait que deux jetons Rebelle sont créés (à cause d'un effet tel que celui de Mondrak, Dominus de la gloire), l'équipement devient attaché à uniquement l'un d'eux.

Nouveau mot de capacité : corrompu

Corrompu est un mot de capacité qui indique des capacités qui s'intéressent au fait qu'un adversaire a au moins trois marqueurs « poison ».

Apôtre de l'invasion

{4}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange

4/4

Vol

Corrompu — Tant qu'un adversaire a au moins trois marqueurs « poison », l'Apôtre de l'invasion a la double initiative.

Curiosité déformée

{2}{U}

Rituel

Corrompu — Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire a au moins trois marqueurs « poison ».

Piochez deux cartes.

- Dans des parties multijoueurs, un seul adversaire doit avoir au moins trois marqueurs « poison » pour que les capacités de corrompu le remarquent, pas tous les adversaires.
- Certaines capacités de corrompu sont des capacités activées qui ne peuvent être activées que si un adversaire a au moins trois marqueurs « poison ». Une fois qu'une telle capacité a été activée, peu importe si cette condition est toujours vraie au moment où la capacité essaie de se résoudre.
- Certaines capacités de corrompu d'éphémères et de rituels ont des effets qui se produisent en plus de l'effet de base du sort si un adversaire a au moins trois marqueurs « poison ». D'autres capacités de corrompu, qui utilisent l'expression « à la place », ont des effets alternatifs qui se produisent à la place de l'effet de base.

Nouvelle mécanique de jeu : les marqueurs « pétrole »

De nombreuses cartes de cette extension arrivent sur le champ de bataille avec des marqueurs « pétrole » ou mettent des marqueurs « pétrole » sur d'autres permanents. Les marqueurs « pétrole » sont un moyen habile pour les sorts et les capacités d'interagir avec les permanents qui en disposent, mais ces marqueurs n'ont pas de signification de règle.

Rapace gitaxien

{2}{U}

Créature : phyrexian et oiseau

1/4

Vol

Le Rapace gitaxien arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « pétrole » sur lui.

Retirez un marqueur « pétrole » du Rapace gitaxien : le Rapace gitaxien gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Retour de mécanique : proliférer

Proliférer est une mécanique de retour qui peut augmenter le nombre de marqueurs sur des permanents et des joueurs.

Galopin cacophonique

{R}

Créature : phyrexian et gobelin et guerrier

1/1

À chaque fois que le Galopin cacophonique inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier. Si vous faites ainsi, proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

Quand le Galopin cacophonique meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Ezuri, pisteur de sphères

{2} {G} {U}

Créature légendaire : phyrexian et elfe et guerrier

3/3

Quand Ezuri, pisteur de sphères arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, proliférez deux fois.

À chaque fois que vous proliférez, piochez une carte.

Notes générales sur proliférer :

- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueurs sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueurs qu'il a déjà et pas les autres.
- Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous proliférez » se déclenche même si vous ne choisissez aucun permanent ni aucun joueur quand vous le faites.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui en même temps, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *TOUS PHYREXIANS*

Apôtre de l'invasion

{4}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange

4/4

Vol

Corrompu — Tant qu'un adversaire a au moins trois marqueurs « poison », l'Apôtre de l'invasion a la double initiative.

- Dans une partie multijoueurs, l'Apôtre de l'invasion peut perdre la double initiative après avoir infligé des blessures pendant la première étape des blessures de combat si tous les adversaires qui avaient au moins trois marqueurs « poison » ont quitté la partie (probablement à cause de ces blessures de combat, donc bien joué !). Dans ce cas, il n'inflige aucune blessure de combat pendant l'étape des blessures de combat normale.

Archifielleux de Mephidross

{2}{B}{B}

Créature : phyrexian et démon

6/6

Vol

L'Archifielleux de Mephidross arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « pétrole » sur lui.

Au début de votre entretien, retirez un marqueur « pétrole » de l'Archifielleux de Mephidross. Puis s'il n'a pas de marqueurs « pétrole » sur lui, vous perdez la partie.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, son contrôleur perd 2 points de vie.

- Si l'Archifielleux de Mephidross perd d'une manière quelconque tous ses marqueurs « pétrole » à cause d'un effet autre que celui de sa capacité déclenchée d'entretien, cela ne vous fait pas perdre la partie jusqu'à la prochaine fois que cette capacité se résout.
- Si l'Archifielleux de Mephidross n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée d'entretien se résout, utilisez le nombre de marqueurs « pétrole » qu'il avait au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer si vous perdez la partie. Vous ne pouvez pas lui retirer de marqueur « pétrole » s'il n'est pas sur le champ de bataille, donc vous ne perdez pas la partie s'il n'avait qu'un seul marqueur « pétrole » sur lui avant de quitter le champ de bataille.

Ascension de l'aspirant

{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+3 et acquiert le vol et toxique 1. (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».*)

- Donner le vol à une créature attaquante après qu'elle est devenue bloquée ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée, même si la créature bloqueuse ne peut normalement pas bloquer de créatures avec le vol.
-

Atraxa, grande unificatrice

{3}{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange

7/7

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie

Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révéléz les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, 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. (*Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.*)

- Si une carte révélée a plus d'un type de carte, vous pouvez choisir de la mettre dans votre main pour n'importe lequel de ses types. Par exemple, une carte de créature-artefact pourrait être mise dans votre main comme la carte d'artefact que vous choisissez ou comme la carte de créature que vous choisissez. Si vous la choisissez comme carte d'artefact, vous pouvez également mettre dans votre main une carte de créature, et inversement.
- Au moment de la publication de ce document, il est hautement improbable que vous révéliez une carte de bataille de cette manière. Cette probabilité changera au fil du temps.

Avaleur de ferraille cuirassé

{1}{G}

Créature : phyrexian et bête

0/3

L'Avaleur de ferraille cuirassé gagne +3/+0 tant qu'il a au moins trois marqueurs « pétrole » sur lui.

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

À chaque fois que l'Avaleur de ferraille cuirassé devient engagé, exiliez une carte ciblée depuis un cimetière et mettez un marqueur « pétrole » sur l'Avaleur de ferraille cuirassé.

- La dernière capacité de l'Avaleur de ferraille cuirassé se déclenche à chaque fois qu'il devient engagé pour une raison quelconque, pas seulement à cause de sa capacité de mana.
- Si la carte choisie comme cible de la dernière capacité est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, probablement parce qu'elle a quitté le cimetière d'une autre manière quelconque, la capacité échoue à se résoudre et aucun de ses effets n'a lieu. L'Avaleur de ferraille cuirassé ne gagne pas un marqueur « pétrole ».

Bombe crânienne chirurgicale

{1}

Artefact

{1}, sacrifiez la Bombe crânienne chirurgicale : Piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez la Bombe crânienne chirurgicale :

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Piochez une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la cible de la dernière capacité de la Bombe crânienne chirurgicale n'est pas une cible légale au moment où la capacité essaie de se résoudre (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille), vous ne piochez pas de carte.
-

Bombe crânienne de la Basilique

{1}

Artefact

{1}, sacrifiez la Bombe crânienne de la Basilique :

Piochez une carte.

{2}{W}, sacrifiez la Bombe crânienne de la Basilique :

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la cible de la dernière capacité de la Bombe crânienne de la Basilique n'est pas une cible légale au moment où la capacité essaie de se résoudre (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille), vous ne piochez pas de carte.
-

Bombe crânienne de Mephidross

{1}

Artefact

{1}, sacrifiez la Bombe crânienne de Mephidross :

Piochez une carte.

{2}{B}, sacrifiez la Bombe crânienne de Mephidross :

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Piochez une carte. N'activez

que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la cible de la dernière capacité de la Bombe crânienne de Mephidross n'est pas une cible légale au moment où la capacité essaie de se résoudre (probablement parce qu'elle a quitté le cimetière), vous ne piochez pas de carte.
-

Bombe crânienne du Fourneau

{1}

Artefact

{1}, sacrifiez la Bombe crânienne du Fourneau : Piochez une carte.

{1}{R}, sacrifiez la Bombe crânienne du Fourneau :

Mettez deux marqueurs « pétrole » sur une cible que vous contrôlez, artefact ou créature. Piochez une carte.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la cible de la dernière capacité de la Bombe crânienne du Fourneau n'est pas une cible légale au moment où la capacité essaie de se résoudre (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille), vous ne piochez pas de carte.
-

Bombe crânienne du Labyrinthe

{1}

Artefact

{1}, sacrifiez la Bombe crânienne du Labyrinthe :

Piochez une carte.

{2}{G}, sacrifiez la Bombe crânienne du Labyrinthe :

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si la cible de la dernière capacité de la Bombe crânienne du Labyrinthe n'est pas une cible légale au moment où la capacité essaie de se résoudre (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille), vous ne piochez pas de carte.

Centurion forgemarteau

{2}{R}

Créature : phyrexian et guerrier

3/2

À chaque fois qu'une autre créature ou un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur « pétrole » sur le Centurion forgemarteau.

À chaque fois que le Centurion forgemarteau attaque, vous pouvez lui retirer deux marqueurs « pétrole ».

Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Centurion forgemarteau au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous retirez deux marqueurs « pétrole » de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Chimère au réacteur de sérum

{2}{U}{R}

Créature : phyrexian et chimère

2/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « pétrole » sur la Chimère au réacteur de sérum.

Retirez trois marqueurs « pétrole » de la Chimère au réacteur de sérum : Piochez une carte. Vous pouvez ensuite vous défausser d'une carte non-terrain. Quand vous vous défaissez d'une carte de cette manière, la Chimère au réacteur de sérum inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Chimère au réacteur de sérum au moment où vous l'activez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaissez

d'une carte de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Chute de Vraska

{2} {B}

Éphémère

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker et gagne un marqueur « poison ».

- Chaque adversaire gagne un marqueur « poison » même s'il ne peut sacrifier aucun permanent.
-

Conduit des mondes

{2} {G} {G}

Artefact

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

{T} : Choisissez une carte de permanent non-terrain ciblée dans votre cimetière. Si vous n'avez pas lancé de sort ce tour-ci, vous pouvez lancer cette carte. Si vous faites ainsi, vous ne pouvez pas lancer de sorts supplémentaires ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité du Conduit des mondes 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.
 - La deuxième capacité du Conduit des mondes vous permet de lancer la carte ciblée au moment où la capacité se résout. Vous ne pouvez pas attendre et lancer cette carte plus tard pendant le tour. Si vous la lancez, vous ne pouvez pas lancer d'autres sorts ce tour-ci, même si un autre effet vous autoriserait à le faire.
 - La deuxième capacité du Conduit des mondes compte les sorts que vous avez lancés plus tôt dans le tour, même si le Conduit des mondes n'était pas sur le champ de bataille ou sous votre contrôle à ce moment-là. Elle compte aussi un sort que vous avez lancé et qui a ensuite été contrecarré ou qui a échoué à se résoudre. Notamment, elle inclut aussi le Conduit des mondes lui-même pendant le tour où vous le lancez.
-

Consécration par l'affliction

{1} {B}

Éphémère

Exilez une créature ciblée si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Corrompu — Exilez cette créature à la place si son contrôleur a au moins trois marqueurs « poison ».

- Vous pouvez choisir de cibler une créature qui a une valeur de mana supérieure à 3 même si aucun joueur n'a au moins trois marqueurs « poison ».
- Au moment où la Consécration par l'affliction se résout, si le contrôleur de la créature a au moins trois marqueurs « poison », la créature est exilée quelle que soit sa valeur de mana. Si le contrôleur n'a pas ces marqueurs, la créature est exilée uniquement si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

Crépuscule de Bleusoleil

{X}{U}{U}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée dont le coût de mana est inférieur ou égal à X. Si X est supérieur ou égal à 5, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun jeton n'est créé, même si X est supérieur ou égal à 5.

Crépuscule de Noirssoleil

{X}{B}

Éphémère

Jusqu'à une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. Si X est supérieur ou égal à 5, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, engagée, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

- La carte de créature que vous renvoyez, le cas échéant, n'est pas une cible du Crépuscule de Noirssoleil. Vous la choisissez au moment où le Crépuscule de Noirssoleil se résout si X est supérieur ou égal à 5.
- Vous pouvez lancer le Crépuscule de Noirssoleil sans cible (probablement avec X supérieur ou égal à 5) simplement pour renvoyer une carte de créature. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne renvoyez pas une carte de créature sur le champ de bataille.

Crépuscule de Rougesoleil

{X}{R}{R}

Rituel

Détruisez jusqu'à X artefacts ciblés. Si X est supérieur ou égal à 5, pour chaque artefact détruit de cette manière, créez un jeton qui en est une copie. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

- Si X est supérieur ou égal à 5 et que l'un des artefacts ciblés devient une cible illégale, vous ne créez un jeton que pour chaque artefact qui est toujours une cible légale.
- Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Chaque jeton acquiert la célérité après qu'il a été créé. Si quelque chose copie un de ces jetons, la copie n'aura pas la célérité, et vous ne l'exilerez pas au début de la prochaine étape de fin.
- Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Si l'artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
 - Si l'artefact copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que l'artefact copiait.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet artefact] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet artefact] arrive sur le champ de bataille avec » de l'artefact fonctionnent aussi.
-

Crépuscule de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

Révélez les X cartes plus une du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte de créature et/ou une carte de terrain parmi elles. Mettez ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal à 5, à la place, mettez les cartes choisies sur le champ de bataille ou dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si X est supérieur ou égal à 5, vous choisissez de mettre les deux cartes dans votre main ou les deux cartes sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas choisir d'en mettre une dans votre main et l'autre sur le champ de bataille.
-

Crescendo brûlant

{1}{R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les restrictions de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre (généralement parce qu'elle a quitté le champ de bataille en réponse), le sort ne se résout pas. Aucune carte n'est exilée.
-

Dansesort instable

{1}{U}

Créature : phyrexian et gredin

2/1

La Dansesort instable ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « pétrole » sur la Dansesort instable.

À chaque fois que la Dansesort instable inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lui retirer deux marqueurs « pétrole ». Si vous faites ainsi, quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement a été contrecarré au moment où cette capacité déclenchée à retardement se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si le sort est un sort de permanent avec des cibles, comme une aura, vous pouvez également choisir une nouvelle cible pour ce sort. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été mis sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles subissant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.

Drivnod, Dominus du carnage

{3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et horreur

8/3

Si la mort d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

{B/P}{B/P}, exilez trois cartes de créature depuis votre cimetière : Mettez un marqueur « indestructible » sur Drivnod, Dominus du carnage. (*{B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.*)

- Drivnod affecte les propres capacités déclenchées « quand cette créature meurt » d'une créature ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand cette créature meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- L'effet de Drivnod ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme payer un coût pour cette capacité déclenchée, sont aussi effectués séparément.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » se déclencherait deux fois si une créature-artefact mourait pendant que Drivnod, Dominus du carnage est sur le champ de bataille.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » se déclenche deux fois si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature ne se déclenche pas deux fois. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » ne se déclenche qu'une seule fois.
- Vérifiez chaque créature telle qu'elle existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt se déclenche deux fois.
- Si une créature qui meurt en même temps qu'un autre permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de ce permanent, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une créature qui meurt en même temps que Drivnod (y compris Drivnod lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si vous contrôlez deux Drivnod d'une manière quelconque, une créature qui meurt provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Drivnod provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite. Cela signifie également que si vous contrôlez Drivnod et que vous en lancez un deuxième, une capacité qui se déclenche quand elle meurt à cause de la « règle de légende » se déclenche trois fois.
- Une créature non-jeton qui meurt provoque le déclenchement d'une capacité d'un permanent qui se déclenche à chaque fois qu'une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » deux fois uniquement si Drivnod et ce permanent sont tous les deux encore sur le champ de bataille immédiatement après que la créature est morte.

Édifice ambulat

{2} {B}

Créature-artefact : phyrexian et construction

3/2

Quand l'Édifice ambulat arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de l'Édifice ambulat au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez 2 points de vie

de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Elesh Norn, Mère des machines

{4}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

4/7

Vigilance

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

Les permanents qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités de permanents que vos adversaires contrôlent.

- La deuxième et la troisième capacité d'Elesh Norn affectent chacune les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ». Certaines capacités mots-clés incluent aussi une capacité déclenchée qui se déclenche quand un permanent arrive sur le champ de bataille, comme pour Mirrodin !.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par les capacités d'Elesh Norn. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », comme choisir un type de carte avec Stenn, partisan paranoïaque, ne sont pas affectées non plus.
- Les capacités d'Elesh Norn ne tiennent pas compte de qui contrôle le permanent qui arrive sur le champ de bataille, seulement de qui contrôle le permanent qui a la capacité déclenchée. Par exemple, si vous contrôlez Elesh Norn et un permanent avec la capacité « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie », une créature qui arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire provoque le déclenchement de cette capacité deux fois.
- La première capacité d'Elesh Norn ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux Elesh Norn d'une manière quelconque, un permanent qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Une troisième Elesh Norn provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
- Si un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps que Elesh Norn (y compris Elesh Norn elle-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Similairement, un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps qu'Elesh Norn (y compris Elesh Norn elle-même) ne provoque pas le déclenchement des capacités des permanents qu'un adversaire contrôle.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.

- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, Elesh Norn n'affecte pas les capacités déclenchées des permanents que votre coéquipier contrôle.

Épée de Forge et de Frontière

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Équipement {2}

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales d'une carte que vous jouez en utilisant la deuxième capacité de l'Épée de Forge et de Frontière et, si c'est un sort, vous devez payer ses coûts pour le lancer.
- L'effet qui vous autorise à jouer un terrain supplémentaire ce tour-là est cumulatif avec d'autres effets qui vous permettent de le faire, y compris lui-même. Si la deuxième capacité se déclenche plusieurs fois dans un même tour, par exemple parce qu'il y a eu plusieurs combats, vous pourrez jouer autant de terrains supplémentaires.
- Si la créature équipée inflige des blessures de combat d'une manière quelconque à un joueur pendant le tour d'un adversaire, la deuxième capacité se déclenche. Vous pourrez lancer des cartes que vous exilez si les restrictions de temps le permettent (donc principalement des éphémères), mais vous ne pourrez pas jouer un terrain ce tour-là.

Évolutive en transition

{G}

Créature : phyrexian et guerrier

0/0

L'Évolutive en transition arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « pétrole » sur elle.

L'Évolutive en transition gagne +1/+1 pour chaque marqueur « pétrole » sur elle.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de l'Évolutive en transition, mettez un marqueur « pétrole » sur l'Évolutive en transition.

- Quand vous comparez les forces/endurances des deux créatures pour la dernière capacité de l'Évolutive en transition, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.

- À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de l'Évolutive en transition. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la dernière capacité ne se déclenche pas.
- Si la capacité se déclenche, la comparaison de forces/endurances a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que la capacité n'essaie de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les forces/endurances.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si la capacité de l'Évolutive en transition se déclenche.
- Quand vous comparez les forces/endurances au moment où la capacité se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas, la capacité se résout quand même et vous mettez un marqueur « pétrole » sur l'Évolutive en transition. Par exemple, si vous contrôlez une Évolutive en transition avec deux marqueurs « pétrole » et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure donc la capacité se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand la capacité essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur « pétrole » sur l'Évolutive en transition.
- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, la capacité de l'Évolutive en transition peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de forces/endurances aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une Évolutive en transition avec deux marqueurs « pétrole » sur elle et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, la capacité se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur « pétrole » sur l'Évolutive en transition. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de l'Évolutive en transition. Cette capacité ne fait donc rien.

Ezuri, pisteur de sphères

{2} {G} {U}

Créature légendaire : phyrexian et elfe et guerrier

3/3

Quand Ezuri, pisteur de sphères arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, proliférez deux fois.

À chaque fois que vous proliférez, piochez une carte.

- Lorsque vous proliférez deux fois, les joueurs ne peuvent pas répondre entre la première fois et la deuxième fois que vous proliférez.
- Si vous proliférez deux fois, vous n'êtes pas forcé de choisir les mêmes joueurs et/ou permanents pour leur donner des marqueurs supplémentaires à chaque fois.

Falaises de Coupenoire

Terrain

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

- Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et que vous contrôlez zéro, un ou deux autres terrains, il arrive sur le champ de bataille dégagé. Cependant, si vous contrôlez au moins trois autres terrains, il arrive sur le champ de bataille engagé.
- Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain (à cause du Semeur de l'oubli ou de la Distorsion du monde, par exemple), il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.

Faux-pas mineur

{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 ciblé.

- Tant qu'un sort avec {X} dans son coût de mana est sur la pile, utilisez la valeur choisie pour X quand il a été lancé pour déterminer sa valeur de mana. Normalement, cela signifie qu'un sort avec {X} dans son coût de mana aura une valeur de mana supérieure à 1.

Forgeur de charbon

{1}{B}{R}

Créature : phyrexian et bête

2/3

Quand le Forgeur de charbon arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.

À chaque fois qu'une autre créature ou un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur « pétrole » sur le Forgeur de charbon.

Retirez trois marqueurs « pétrole » du Forgeur de charbon : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

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

Fouet de guerre de Fortcouteil

{1}{R}{W}

Artefact : équipement

Pour Mirrodin ! (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.*)

Les capacités d'équipement que vous activez d'autres équipements coûtent {1} de moins à activer.

La créature équipée a la double initiative.

Équipement {3}{R}{W}

- La deuxième capacité du Fouet de guerre de Fortcouteil réduit uniquement la quantité de mana générique des capacités d'équipement. Par exemple, elle réduit un coût d'équipement de {1} à {0} mais n'a aucun effet sur un coût d'équipement de {G}.

- La deuxième capacité affecte d'autres équipements même s'ils ne sont pas actuellement attachés à une créature.
- Dans d'autres extensions, certaines cartes de créature-équipement ont la reconfiguration, une capacité différente qui les attache à une créature. La reconfiguration n'est pas une capacité d'équipement, et les coûts de reconfiguration ne sont pas réduits par la deuxième capacité du Fouet de guerre de Fortcoutil.

Frisson de probabilité

{1} {R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes.

- Vous devez vous défausser exactement d'une carte pour lancer le Frisson de probabilité ; vous ne pouvez pas le lancer sans vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Frondeur de fragments

{1} {R}

Créature-artefact : phyrexian et bête

2/2

Quand le Frondeur de fragments arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Frondeur de fragments au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une créature de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Galopin cacophonique

{R}

Créature : phyrexian et goblin et guerrier

1/1

À chaque fois que le Galopin cacophonique inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier. Si vous faites ainsi, proliférez. *(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

Quand le Galopin cacophonique meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- Vous choisissez de sacrifier ou non le Galopin cacophonique au moment où sa première capacité se résout. Aucun joueur ne peut répondre entre le moment où vous le sacrifiez et celui où vous proliférez.

Gantelet de sanielune

{2} {U}

Artefact

Les planeswalkers que vous contrôlez ont « [0]: Proliférez » et « [-12]: Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. »

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, choisissez un marqueur sur un permanent ciblé. Mettez un marqueur supplémentaire de cette sorte sur ce permanent.

- Une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker peut être activée par tour, peu importe combien il en a gagné.
-

Gardien de prison sans âme

{2}

Créature-artefact : phyrexian et golem

0/4

Les cartes de permanent des cimetières ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts non-créature depuis les cimetières ou l'exil.

- Les joueurs peuvent toujours lancer des sorts de créature depuis les cimetières et depuis l'exil si un effet les autorise à le faire.
 - Mettre une carte de permanent sur le champ de bataille est une action impossible tant que le Gardien de prison sans âme est sur le champ de bataille.
-

Glissa Tuesoleil

{1} {B} {G}

Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe

3/3

Initiative, contact mortel

À chaque fois que Glissa Tuesoleil inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un —

- Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
 - Détruisez un enchantement ciblé.
 - Retirez jusqu'à trois marqueurs d'un permanent ciblé.
- Pour le troisième mode, vous choisissez quels marqueurs retirer au moment où la capacité se résout. Vous pouvez retirer n'importe quels trois marqueurs (ou moins), même si le permanent a plusieurs sortes de marqueurs sur lui.
-

Godailleur capricieux

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

Créature : phyrexian et dragon

4/4

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez au moins neuf cartes dans votre cimetière.

Vol

Quand le Godailleur capricieux arrive sur le champ de bataille, exilez trois cartes au hasard depuis votre cimetière. Choisissez une carte non-créature non-terrain parmi elles et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Les trois cartes que vous exilez sont choisies au hasard parmi toutes les cartes de votre cimetière. Si les trois cartes que vous exilez de cette manière sont des cartes de créature et/ou de terrain, vous ne pouvez pas en choisir une pour la copier et la lancer. Capricieux, c'est bien le mot.
- 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 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- 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.

Golem à plaques de sanie

{3}

Créature-artefact : phyrexian et golem

2/3

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle a au moins un marqueur « pétrole » sur elle, mettez un marqueur « pétrole » sur elle.

Les créatures avec des marqueurs « pétrole » sur elles que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- La première capacité vérifie si une créature a des marqueurs « pétrole » sur elle au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si elle n'en a pas, la capacité ne se déclenche pas. Cela signifie que si la créature n'arrive pas sur le champ de bataille avec des marqueurs « pétrole » sur elle, il n'est pas possible de mettre des marqueurs « pétrole » sur elle après qu'elle est déjà arrivée pour déclencher la première capacité du Golem à plaques de sanie. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si la créature n'a pas de marqueurs « pétrole » sur elle à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet.
 - Si une créature a au moins un marqueur « pétrole » sur elle, elle gagne +1/+1 grâce à l'effet du Golem à plaques de sanie. Elle ne gagne pas de bonus supplémentaire pour avoir davantage de marqueurs « pétrole » sur elle.
-

Gorge de Lignecuire

Terrain

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

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

- Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et que vous contrôlez zéro, un ou deux autres terrains, il arrive sur le champ de bataille dégagé. Cependant, si vous contrôlez au moins trois autres terrains, il arrive sur le champ de bataille engagé.
 - Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain (à cause du Semeur de l'oubli ou de la Distorsion du monde, par exemple), il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
-

Graaz, djaggernaut invincible

{8}

Créature-artefact légendaire : djaggernaut

7/5

Les djaggernauts que vous contrôlez attaquent à chaque combat si possible.

Les djaggernauts que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués par les murs.

Les autres créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 5/3 et sont des djaggernauts en plus de leurs autres types de créature.

- Si Graaz perd ses capacités pour une raison quelconque, les djaggernauts que vous contrôlez ne sont pas forcés d'attaquer à chaque combat et peuvent être bloqués par les murs. Cependant, comme les effets continus sont appliqués par couches, les autres créatures que vous contrôlez continuent à être des djaggernauts 5/3 en plus de leurs autres types. Invincible, c'est le mot oui !
-

Halliers à l'Orée des Rasoirs

Terrain

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

- Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et que vous contrôlez zéro, un ou deux autres terrains, il arrive sur le champ de bataille dégagé. Cependant, si vous contrôlez au moins trois autres terrains, il arrive sur le champ de bataille engagé.
 - Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain (à cause du Semeur de l'oubli ou de la Distorsion du monde, par exemple), il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
-

Jace, l'esprit perfectionné

{2}{U}{U/P}

Planeswalker légendaire : Jace

5

Parachevé (*{U/P} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.*)

+1: Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0.

-2: Un joueur ciblé meule trois cartes. Puis si un cimetière contient au moins vingt cartes, vous piochez trois cartes. Sinon, vous piochez une carte.

-X: Un joueur ciblé meule trois fois X cartes.

- La deuxième capacité de loyauté de Jace ne s'intéresse pas au joueur dont le cimetière contient au moins vingt cartes. Il peut s'agir de celui du joueur ciblé ou de celui d'un autre joueur.
- Un symbole de mana phyrexian contribue 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de Jace est toujours 4.
- La capacité parachevé ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.
- Les autres effets de remplacement qui changeraient le nombre de marqueurs « loyauté » de Jace à son arrivée s'appliquent normalement.

Jor Kadeen, premier gardoré

{R}{W}

Créature légendaire : humain et rebelle

2/2

Piétinement

À chaque fois que Jor Kadeen, premier gardoré attaque, il gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures équipées que vous contrôlez. Puis, si la force de Jor Kadeen est supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée se résout. Si le nombre de créatures équipées que vous contrôlez change plus tard, cela ne change pas le bonus conféré.

Justificatrice phyrexiane

{W}{W}{W}{W}

Créature : phyrexian et horreur

5/5

Vol

Si des blessures devaient être infligées à la Justificatrice phyrexiane, prévenez ces blessures. Quand des blessures sont prévenues de cette manière, la Justificatrice phyrexiane inflige autant de blessures à une autre cible.

- Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier les blessures qui devraient être infligées à une créature, le contrôleur de la créature choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.

Kaito, ombre dansante

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Kaito

3

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer l'une d'elles dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez activer les capacités de loyauté de Kaito deux fois ce tour-ci au lieu d'une.

+1: Jusqu'à une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer jusqu'à votre prochain tour.

0: Piochez une carte.

-2: Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Drone avec le contact mortel et « Quand cette créature quitte le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. »

- Si vous renvoyez une créature dans la main de son propriétaire avec la première capacité de Kaito, vous pouvez activer une seule capacité de loyauté de Kaito deux fois, ou vous pouvez activer deux capacités de loyauté différentes.
- Même si la capacité déclenchée de Kaito se déclenche plus d'une fois dans un même tour (par exemple parce qu'au moins un attaquant avait l'initiative, parce que plusieurs joueurs ont subi des blessures de combat par vos créatures ou parce qu'il y a eu plusieurs combats), et que vous renvoyez une créature attaquante dans la main à chaque fois, vous ne pouvez pas activer les capacités de loyauté de Kaito plus de deux fois ce tour-là. Autrement dit, la capacité déclenchée de Kaito n'est pas cumulative.

Kaya, tueuse intangible

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

Planeswalker légendaire : Kaya

6

Défense talismanique

+2: Chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

0: Vous piochez deux cartes. Puis chaque adversaire peut appliquer regard 1.

-3: Exilez une cible, créature ou enchantement. Si ce n'était pas une aura, créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est une créature 1/1 blanche Esprit avec le vol en plus de ses autres types.

- Pour la capacité de loyauté du milieu, les adversaires dans l'ordre du tour choisissent s'ils appliquent regard 1 ou non. Ceux qui le font (probablement tous) regardent la carte du dessus de leur bibliothèque en même temps, puis ils décident dans l'ordre du tour de l'endroit où ils mettent leur carte. Chaque adversaire connaîtra la décision des joueurs précédents dans l'ordre du tour avant de faire son propre choix.
- Hormis les exceptions listées, 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 la créature copiée soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.

- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- 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 ci-dessus.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- La dernière capacité de Kaya vérifie si le permanent était une aura au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille, pas si c'est une carte d'aura en exil. Par exemple, si une créature-enchantement avec la capacité de grâce (une capacité qui permet à une carte de créature d'être lancée comme une aura à la place) est une aura et la cible de la dernière capacité de Kaya, la capacité n'en crée pas une copie.

Kethek, goliath du Creuset

{2} {B} {R}

Créature légendaire : phyrexian et bête

4/4

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, révéléz des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature non-légendaire avec une valeur de mana inférieure, mettez-la sur le champ de bataille, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

Koth, feu de la résistance

{2} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Koth

4

+2: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

-3: Koth, feu de la résistance inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

-7: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cet emblème inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. »

- L'emblème de Koth est incolore. Notamment, cela signifie que la protection contre le rouge n'empêche pas un permanent ou un joueur d'être la cible de la capacité de l'emblème, et n'empêche pas que les blessures

soient infligées. Les effets de remplacement qui s'intéressent aux blessures d'une source rouge ne s'y appliquent pas.

L'éternelle Vagabonde

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire

5

Pas plus d'une créature ne peut attaquer L'éternelle Vagabonde à chaque combat.

+1: Exilez jusqu'à une cible, artefact ou créature.

Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin de ce joueur.

0: Créez un jeton de créature 2/2 blanche Samouraï avec la double initiative.

-4 : Pour chaque joueur, choisissez une créature que ce joueur contrôle. Chaque joueur sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle qui ne sont pas choisies de cette manière.

- L'éternelle Vagabonde n'a pas de type de planeswalker.
- Pour la première capacité de loyauté, la carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin de ce joueur même si L'éternelle Vagabonde n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Si le permanent renvoyé sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent au début de l'étape de fin, ces capacités ne se déclenchent pas ce tour-là.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Pour la dernière capacité de loyauté, aucune des créatures choisies n'est une cible de la capacité. Vous pouvez choisir des créatures avec la défense talismanique, par exemple, et choisir une créature avec la parade ne provoquera pas le déclenchement de la capacité de parade.

La résistance réunie

{1}{W}

Éphémère

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

Les créatures équipées que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures qui acquièrent l'indestructible est déterminée au moment où La résistance réunie se résout. Après ça, une créature équipée qui acquiert l'indestructible ne perd pas l'indestructible si elle devient déséquipée. De même, une créature qui n'a pas acquis l'indestructible ne l'acquiert pas si elle devient équipée.

- Si la créature ciblée n'est plus une cible légale au moment où La résistance réunie essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucune créature n'acquiert l'indestructible.
-

Lame des âmes partagées

{2}{U}

Artefact : équipement

Pour Mirrodin ! (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.*)

À chaque fois que la Lame des âmes partagées devient attachée à une créature, tant que la Lame des âmes partagées lui reste attachée, vous pouvez faire que cette créature devienne une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {2}

- La créature copie exactement ce qui était imprimé sur la créature choisie (à moins que cette créature ait des effets supplémentaires qui l'affectent, qu'elle copie autre chose, ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Les effets de non-copie qui s'appliquaient déjà à la créature équipée continueront de s'y appliquer. Par exemple, les marqueurs +1/+1 sur elle l'affecteront toujours.
 - Les valeurs copiables conférées par la Lame des âmes partagées sont verrouillées au moment où son effet commence à s'appliquer. Ensuite, peu importe si la créature qui a été copiée quitte le champ de bataille ou si une de ses valeurs copiables change.
 - Si la créature ciblée n'est normalement pas une créature (par exemple un Monument à la perfection animé), la créature équipée deviendra une copie du permanent non-créature. La Lame des âmes partagées deviendra détachée et l'effet de copie prendra fin. La créature précédemment équipée redevient ce qu'elle était avant que l'effet de copie ne soit appliqué.
 - Si la créature ciblée copie quelque chose d'autre (par exemple, si cette créature est équipée par une autre Lame des âmes partagées), la créature équipée devient une copie de ce que la créature ciblée copiait.
 - Si la créature ciblée est un jeton, la créature équipée copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé. Si la créature équipée n'est pas un jeton, copier un jeton ne la fait pas devenir un jeton. De même, si la créature équipée est un jeton, copier un non-jeton ne la fait pas devenir un non-jeton.
 - Si la créature ciblée est un permanent recto-verso ou assimilé, la créature équipée copie la face visible. Si la créature équipée copie un permanent assimilé ou le verso d'une carte recto-verso, sa valeur de mana est 0.
-

Le Sylex de filigrane

{2}

Artefact légendaire

{T} : Mettez un marqueur « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.

{T}, sacrifiez Le Sylex de filigrane : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.

{T}, retirez dix marqueurs « pétrole » parmi les permanents que vous contrôlez et sacrifiez Le Sylex de filigrane : Il inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Les Jardins de mycosynthèse

Terrain : sphère

{T} : Ajoutez {C}.

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

{X}, {T} : Les Jardins de mycosynthèse deviennent une copie d'un artefact non-jeton ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana de X.

- Les Jardins de mycosynthèse copient exactement ce qui était imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que l'artefact soit engagé ou dé engagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'artefact copié copie quelque chose d'autre, Les Jardins de mycosynthèse deviennent une copie de ce que cet artefact copiait.

Gardien myr

{3}

Créature-artefact : myr

2/3

Quand le Gardien myr arrive sur le champ de bataille, regard 2. Puis chaque adversaire peut appliquer regard 1. *(Pour appliquer regard X, ce joueur regarde les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Il met ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de sa bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de son choix.)*

- Au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, d'abord vous appliquez regard 2. Puis les adversaires dans l'ordre du tour choisissent s'ils appliquent regard 1 ou non. Ceux qui le font (probablement tous) regardent la carte du dessus de leur bibliothèque en même temps, puis ils décident dans l'ordre du tour de l'endroit où ils mettent leur carte. Chaque adversaire connaîtra la décision des joueurs précédents dans l'ordre du tour avant de faire son propre choix.
-

Lieu sûr mirran

{3}

Artefact

Tant que le Lieu sûr mirran est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de terrain dans tous les cimetières.

- Le Lieu sûr mirran n'acquiert que des capacités activées, y compris des capacités de mana activées. Il n'acquiert pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Les cartes avec des types de terrain de base ont la capacité de mana correspondante intrinsèque, même si ce n'est pas indiqué dans l'encadré de texte. Le Lieu sûr mirran acquiert aussi ces capacités. Par exemple, s'il y a une plaine dans votre cimetière, le Lieu sûr mirran a « {T} : Ajoutez {W} », même si cela peut ne pas être imprimé sur la Plaine en elle-même.
- Si une capacité activée d'une carte de terrain dans un cimetière fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version du Lieu sûr mirran de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom au Lieu sûr mirran à la place.

Lukka, voué à la ruine

{2} {R} {R/G/P} {G}

Planeswalker légendaire : Lukka

5

Parachevé (*{R/G/P} peut être payé au choix avec {R}, {G}, ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.*)

+1 : Ajoutez {R} {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

-1 : Créez un jeton de créature 3/3 verte Phyrexian et Bête avec toxique 1.

-4 : Lukka inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôliez au moment où vous avez activé cette capacité.

- Pour la dernière capacité de Lukka, vous annoncez les cibles et la façon dont les blessures sont réparties au moment où vous activez la capacité. Une fois que la capacité a été activée, la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez n'a plus d'importance pour cette capacité. Cela signifie qu'une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut répondre pour essayer de faire baisser cette force et de réduire les blessures que Lukka peut infliger.
- Vous ne pouvez pas choisir un nombre de cibles supérieur à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez au moment d'activer la capacité, et chaque cible choisie doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles de la dernière capacité deviennent illégales, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.

- Un symbole de mana hybride phyrexian contribue 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de Lukka est toujours 5.
- La capacité parachute ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.
- Les autres effets de remplacement qui changeraient le nombre de marqueurs « loyauté » de Lukka à son arrivée s'appliquent normalement.

Malcator, brigadier de la pureté

{1}{W}{U}

Créature légendaire : phyrexian et éléphant et sorcier

1/1

Quand Malcator, brigadier de la pureté arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Au début de votre étape de fin, si au moins trois artefacts sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

- Malcator compte tous les artefacts qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant le tour, même si vous ne contrôliez pas Malcator à ce moment-là. Malcator ne compte pas les permanents non-artefact que vous contrôliez qui sont devenus des artefacts.

Mante à lames en treillis

{3}{G}

Créature : phyrexian et insecte

4/3

La Mante à lames en treillis arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « pétrole » sur elle.

À chaque fois que la Mante à lames en treillis attaque, vous pouvez lui retirer un marqueur « pétrole ». Si vous faites ainsi, dégagez-la et elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Dégager la Mante à lames en treillis au moment où sa dernière capacité se résout ne la retire pas du combat.

Masticore d'argentum

{5}

Créature-artefact : phyrexian et masticore

5/5

Initiative, protection contre le multicolore

Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore d'argentum à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de la carte défaussée.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité déclenchée d'entretien de la Masticore d'argentum au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Notamment, cela signifie que vous pouvez vous défausser d'une carte pour garder la Masticore d'argentum sur le champ de bataille même s'il n'y a pas de cible légale pour cette deuxième capacité déclenchée. Dans ce cas, aucun joueur ne peut répondre à la deuxième capacité déclenchée et elle ne se résout pas.

Melira, le remède vivant

{G}{W}

Créature légendaire : humain et éclairé

3/3

Si vous deviez gagner au moins un marqueur « poison », à la place vous gagnez un marqueur « poison » et vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison » supplémentaires ce tour-ci.

Exilez Melira, le remède vivant : Choisissez une autre cible, créature ou artefact. Quand elle est mise dans un cimetière ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- La première capacité de Melira crée un effet de remplacement. Si un autre effet de remplacement devait aussi modifier le nombre de marqueurs « poison » qu'un joueur reçoit (comme celui de Vorinplex, pillard monstrueux), le joueur qui reçoit les marqueurs choisit lequel appliquer en premier, peu importe qui contrôle ces permanents. Généralement, cela fait que ce joueur choisit d'appliquer l'effet de Melira en dernier et de recevoir un seul marqueur. Cependant, s'il le souhaite, il peut appliquer l'effet de remplacement de Melira en premier et recevoir plus de marqueurs.
- Une fois que l'effet de remplacement de Melira a été appliqué pendant un tour, les événements supplémentaires qui devraient mettre des marqueurs « poison » sur un joueur n'ont pas lieu, peu importe si d'autres effets de remplacement sont impliqués.

Modernisation d'Unctus

{2}{U}

Créature : phyrexian et artificier

2/3

Toxique 1 (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».*)

Quand la Modernisation d'Unctus arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/4 tant que la Modernisation d'Unctus reste sur le champ de bataille.

- La Modernisation d'Unctus ne retire pas les capacités que l'artefact ciblé a.
- L'artefact ciblé garde les types, sous-types et super-types qu'il a.
- Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent 4/4. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait sa force et/ou son endurance de base à des valeurs spécifiques. Tout effet

établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité de la Modernisation d'Unctus remplace cet effet.

- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui créé par le Crescendo brûlant ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet.
- 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.
- Si la Modernisation d'Unctus quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille, cette capacité n'a aucun effet. L'artefact ciblé ne devient pas une créature-artefact.

Mondrak, Dominus de la gloire

{2} {W} {W}

Créature légendaire : phyrexian et horreur

4/4

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

{1} {W/P} {W/P}, sacrifiez deux autres artefacts et/ou créatures : Mettez un marqueur « indestructible » sur

Mondrak, Dominus de la gloire. (*{W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.*)

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

Monument à la perfection

{2}

Artefact

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, Sphère ou Site, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{3} : Le Monument à la perfection devient une créature-artefact 9/9 Phyrexian et Construction, perd toutes ses capacités et acquiert l'indestructible et toxique 9.

N'activez que s'il y a au moins neuf terrains de noms différents parmi les terrains de base, Sphère et Site que vous contrôlez.

- La dernière capacité du Monument à la perfection dure indéfiniment.
 - Comme la dernière capacité fait que le Monument à la perfection perd toutes ses capacités, l'activer plusieurs fois avant la résolution de la première activation ne fait pas qu'il a plusieurs occurrences de toxique 9.
-

Mycosynthèse empiétante

{3}{U}

Artefact

Les permanents non-terrain que vous contrôlez sont des artefacts en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de permanent que vous contrôlez et les cartes de permanent non-terrain que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

- La Mycosynthèse empiétante change tous les permanents que vous contrôlez en artefacts. Les sorts que vous contrôlez deviennent des sorts d'artefact en plus de leurs autres types, et les cartes non-terrain que vous possédez dans d'autres zones deviennent des cartes d'artefact en plus de leurs autres types.
- La capacité de la Mycosynthèse empiétante fait que les auras deviennent des artefacts. Il y a donc plus de chances qu'un autre effet (comme celui de la Marche des machines) change ces auras-artefacts en créatures. Une aura qui est aussi une créature ne peut pas enchanter quoi que ce soit. Elle est détachée la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées, puis elle est immédiatement mise dans le cimetière de son propriétaire en tant que deuxième action basée sur l'état.

Nahiri, l'impitoyable

{1}{R}{R/W/P}{W}

Planeswalker légendaire : Nahiri

5

Parachevé (*{R/W/P}* peut être payé au choix avec *{R}*, *{W}* ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

+1: Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée attaque un joueur à chaque combat si possible.

+1: Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

0: Exilez une carte de créature ou d'équipement ciblée avec une valeur de mana inférieure à la loyauté de Nahiri depuis votre cimetière. Créez un jeton qui en est une copie. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Si la créature ciblée par la première capacité de loyauté ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple si elle est engagée), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût. S'il ne le fait pas, elle n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
- La dernière capacité de loyauté vérifie la loyauté de Nahiri au moment où la capacité essaie de se résoudre pour voir si la cible est toujours légale. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. La carte n'est pas exilée et aucun jeton n'est créé.
- Un symbole de mana hybride phyrexian contribue 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de Nahiri est toujours 4.
- La capacité parachevé ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.
- Les autres effets de remplacement qui changeraient le nombre de marqueurs « loyauté » de Nahiri à son arrivée s'appliquent normalement.

Nissa, animiste ascendue

{3} {G} {G} {G/P} {G/P}

Planeswalker légendaire : Nissa

7

Parachevé (*{G/P}* peut être payé au choix avec *{G}* ou 2 points de vie. Pour chaque *{G/P}* payé avec des points de vie, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

+1: Créez un jeton de créature X/X verte Phyrexian et Horreur, X étant la loyauté de Nissa, animiste ascendue.

-1: Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

-7: Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez et acquièrent le piétinement.

- La force et l'endurance du jeton créé par la première capacité de Nissa ne sont définies qu'une seule fois, au moment où la capacité se résout. Elles ne changent pas plus tard si des marqueurs « loyauté » sont mis sur Nissa ou lui sont retirés.
- Si Nissa n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs « loyauté » qu'elle avait au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Le bonus de force et d'endurance conféré aux créatures par la dernière capacité de Nissa n'est déterminé qu'une seule fois, au moment où cette capacité se résout. Il n'augmente pas et ne baisse pas si le nombre de forêts que vous contrôlez change plus tard. De même, il s'applique uniquement aux créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle après sa résolution n'ont pas le bonus.
- Un symbole de mana phyrexian contribue 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de Nissa est toujours 7.
- La capacité parachevé ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.
- Les autres effets de remplacement qui changeraient le nombre de marqueurs « loyauté » de Nissa à son arrivée s'appliquent normalement.

Oblitérateur phyrexian

{B} {B} {B} {B}

Créature : phyrexian et horreur

5/5

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

- Si des créatures qu'un adversaire contrôle subissent des blessures mortelles en même temps que l'Oblitérateur phyrexian subit des blessures, ces créatures sont détruites avant que ce joueur choisisse les permanents à sacrifier.

Ossification

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : un terrain de base que vous contrôlez

Quand l'Ossification arrive sur le champ de bataille, exilez une cible qu'un adversaire contrôle, créature ou planeswalker, jusqu'à ce que l'Ossification quitte le champ de bataille.

- Si l'Ossification quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Ovika, goliath énigmatique

{5}{U}{R}

Créature légendaire : phyrexian et cauchemar

6/6

Vol

Parade — {3}, payez 3 points de vie.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez X jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin, X étant la valeur de mana de ce sort. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Tant qu'il est sur la pile, la valeur de X choisie pour un sort avec {X} dans son coût de mana est incluse pour déterminer la valeur de mana de ce sort.

Paladin de prédation

{5}{G}{G}

Créature : phyrexian et chevalier

6/7

Toxique 6 (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi six marqueurs « poison ».*)

Le Paladin de prédation ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

- Une fois qu'il est devenu bloqué, réduire la force d'une créature qui bloque le Paladin de prédation à moins de 2 ne le fait pas devenir non-bloqué.
-

Perturbation planaire

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact, créature ou planeswalker

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

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

Prolifération virale

{2}{G}

Rituel

Créez un jeton de créature 3/3 verte Phyrexian et Bête avec toxique 1. *(Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ce jeton gagnent aussi un marqueur « poison ».)*

Corrompu — Tant qu'un adversaire a au moins trois marqueurs « poison » et que la Prolifération virale est dans votre cimetière, elle a flashback {2}{G}. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

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

Rampecroc d'Atraxa

{3}

Créature-artefact : phyrexian et insecte

2/2

Le Rampecroc d'Atraxa arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « pétrole » sur lui.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez retirer un marqueur « pétrole » du Rampecroc d'Atraxa.

Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, le vol, la vigilance, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Rampecroc d'Atraxa au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous retirez un marqueur « pétrole » de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Vous choisissez quelle capacité la créature ciblée acquiert au moment où la capacité réflexive se résout. Les joueurs peuvent ne pas attendre de voir quelle capacité vous choisissez avant de décider d'y répondre.

Registre de Tamiyo

{2}{U}

Artefact

{5}{U}, {T} : Piochez une carte. Cette capacité coûte

{1} de moins à activer pour chaque autre artefact que vous contrôlez.

- La réduction de coût de la capacité activée ne s'applique qu'à la composante de mana générique du coût d'activation. Cela ne peut pas réduire les coûts de mana coloré. Même si vous avez au moins cinq artefacts, elle coûte quand même {U} à activer.

Ria Ivor, fléau de Fortcotel

{2}{W}{B}

Créature légendaire : phyrexian et chevalier

3/4

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

Au début du combat pendant votre tour, la prochaine fois qu'une créature ciblée devrait infliger des blessures de combat à au moins un joueur pendant ce combat, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, créez autant de jetons de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ».

- Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier les blessures qui devraient être infligées à un joueur, le joueur qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.
-

Rivages de Nappenoire

Terrain

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

- Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et que vous contrôlez zéro, un ou deux autres terrains, il arrive sur le champ de bataille dégagé. Cependant, si vous contrôlez au moins trois autres terrains, il arrive sur le champ de bataille engagé.
 - Si un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un autre terrain (à cause du Semeur de l'oubli ou de la Distorsion du monde, par exemple), il ne tient pas compte de ces autres terrains quand il détermine combien d'autres terrains vous contrôlez.
-

Sacrifice de Nahiri

{1} {R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature avec une valeur de mana de X.

Le Sacrifice de Nahiri inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

- Vous choisissez la valeur de X, les cibles et la répartition des blessures au moment où vous lancez le Sacrifice de Nahiri.
 - Vous ne pouvez pas choisir plus de X cibles, et chaque cible choisie doit recevoir au moins 1 blessure.
 - Si certaines des cibles de la dernière capacité deviennent illégales, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées du tout.
-

Salve dangereuse

{3} {R}

Rituel

La Salve dangereuse inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer pendant le même tour où la Salve dangereuse se résout qu'elles aient ou non subi des blessures par elle. Cela inclut les créatures qui arrivent sur le champ de bataille et les permanents qui sont devenus des créatures après sa résolution.
-

Sentinelle céphalopode

{2}{W}{U}

Créature-artefact : phyrexian et calamar

*/5

Vol

La force de la Sentinelle céphalopode est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force de la Sentinelle céphalopode fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que la Sentinelle céphalopode est sur le champ de bataille (et est encore un artefact), cette capacité compte la Sentinelle céphalopode elle-même.
-

Spinoderme évolué

{2}{G}{G}

Créature : phyrexian et bête

5/5

Le Spinoderme évolué arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « pétrole » sur lui.

Le Spinoderme évolué a le piétinement tant qu'il a au moins deux marqueurs « pétrole » sur lui. Sinon, il a la défense talismanique.

Au début de votre entretien, retirez un marqueur « pétrole » du Spinoderme évolué. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « pétrole » sur lui, sacrifiez-le.

- ERRATUM : Le Spinoderme évolué a été imprimé en version française avec le texte erroné « Le Spinoderme évolué a le piétinement tant qu'il a au moins deux marqueurs « pétrole » sur lui », ce qui induit le joueur en erreur. La carte apparaît ici dans sa version corrigée. Si le Spinoderme évolué perd d'une manière quelconque tous ses marqueurs « pétrole » à cause d'un effet autre que celui de sa capacité déclenchée d'entretien, cela ne fait pas que son contrôleur le sacrifie jusqu'à la prochaine fois que sa capacité déclenchée d'entretien se résout.
-

Synthétiseur de sanie

{1}{U}

Créature : phyrexian et sorcier

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « pétrole » sur le Synthétiseur de sanie.

Tant que le Synthétiseur de sanie a au moins quatre marqueurs « pétrole » sur lui, il gagne +2/+0 et ne peut pas être bloqué.

- Mettre un quatrième marqueur « pétrole » sur le Synthétiseur de sanie après qu'il est devenu bloqué ne le fait pas devenir non-bloqué.
-

Tous Phyrexians

{3} {R} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, Tous Phyrexians inflige autant de blessures à une cible, adversaire, créature qu'un adversaire contrôle ou planeswalker qu'un adversaire contrôle.

- La capacité de Tous Phyrexians se déclenche à chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur. Cela peut être dû à la résolution d'un sort ou d'une capacité, à un permanent que vous contrôlez qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs, ou à des blessures de combat d'une source avec le toxique, l'infection ou la flétriiture.
- Si plus d'une créature avec le toxique infligent des blessures de combat à un joueur en même temps, ces marqueurs sont mis comme un seul événement, et la capacité se déclenche une seule fois.

Tyvar, bagarreur allègre

{1} {B} {G}

Planeswalker légendaire : Tyvar

3

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

+1: Dégagez jusqu'à une créature ciblée.

-2: Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

- La première capacité de Tyvar ne donne pas la célérité aux créatures, et elle ne vous laisse pas attaquer avec elles comme si elles avaient la célérité. Cependant, vous pourrez activer des capacités avec {T} dans leur coût d'activation dès que des créatures avec de telles capacités arrivent sous votre contrôle.
 - Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
 - Pour la dernière capacité de Tyvar, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière, même si ce n'était pas l'une des trois cartes meulées au moment où la capacité s'est résolue.
-

Vraska, la piqûre de trahison

{4} {B} {B/P}

Planeswalker légendaire : Vraska

6

Parachevé (*{B/P}* peut être payé au choix avec *{B}* ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

0: Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Proliférez.

-2: Une créature ciblée devient un artefact Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix » et perd tous ses autres types de carte et ses autres capacités.

-9: Si un joueur ciblé a moins de neuf marqueurs « poison », il gagne un nombre de marqueurs « poison » égal à la différence.

- La cible de la deuxième capacité de loyauté de Vraska perd tous les autres types et sous-types de carte qu'elle avait auparavant et c'est uniquement un artefact Trésor. Elle garde tous les super-types qu'elle avait.
- Dans la plupart des cas, la cible de la dernière capacité de loyauté de Vraska finit avec neuf marqueurs « poison ». Cependant, une fois que vous avez calculé la différence, des effets de remplacement peuvent changer le nombre de marqueurs « poison » que le joueur gagne. Par exemple, si le joueur contrôle Melira, le remède vivant, il ne gagne qu'un marqueur « poison » s'il n'en avait que huit ou moins au départ.
- Un symbole de mana phyrexian contribue 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de Vraska est toujours 6.
- La capacité parachevé ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.
- Les autres effets de remplacement qui changeraient le nombre de marqueurs « loyauté » de Vraska à son arrivée s'appliquent normalement.

Zopandrel, Dominus de la faim

{5} {G} {G}

Créature légendaire : phyrexian et horreur

4/6

Portée

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

{G/P} {G/P}, sacrifiez deux autres créatures : Mettez un marqueur « indestructible » sur Zopandrel, Dominus de la faim. (*{G/P}* peut être payé au choix avec *{G}* ou 2 points de vie.)

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

- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, cette créature gagne $-X/-0$, X étant la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné $-4/-0$ à l'Ourson, une créature $2/2$, afin qu'elle soit une créature $-2/2$, doubler sa force et son endurance lui donne $-2/+2$, et elle devient une créature $-4/4$.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque plus d'un Zopandrel, chacun d'eux s'applique indépendamment. Par exemple, si vous contrôlez deux exemplaires de Zopandrel, un Ourson $2/2$ devient une créature $4/4$ quand la première capacité se résout et devient ensuite une créature $8/8$ quand la deuxième se résout.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE JUMPSTART *TOUS PHYREXIANS*

Brigadier puce
 $\{3\}\{W\}$
 Créature : phyrexian et soldat
 $4/2$

Initiative

Tant que c'est votre tour, les jetons de créature que vous contrôlez gagnent $+1/+0$ et ont l'initiative.

$\{3\}\{W/P\}$: Créez un jeton de créature-artefact $1/1$ incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ». (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ce jeton gagnent aussi un marqueur « poison ».* $\{W/P\}$ peut être payé au choix avec $\{W\}$ ou 2 points de vie.)

- Si une créature perd l'initiative après avoir infligé des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat, elle n'inflige pas de blessures pendant la deuxième étape des blessures de combat à moins d'avoir la double initiative.

Couvoir de goliaths

$\{4\}\{G\}\{G\}$

Enchantement

Quand le Couvoir de goliaths arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature $3/3$ verte

Phyrexian et Bête avec toxique 1. (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ces jetons gagnent aussi un marqueur « poison ».*)

Corrompu — Au début de votre entretien, si un adversaire a au moins trois marqueurs « poison », choisissez une créature que vous contrôlez, puis piochez un nombre de cartes égal à sa valeur de toxique totale.

- La « valeur de toxique totale » d'une créature est généralement le nombre qui suit le mot toxique sur cette créature. Cependant, si une créature a acquis plusieurs occurrences du toxique, la valeur de toxique totale de cette créature est la somme de ces nombres. Par exemple, si une créature qui a toxique 2 acquiert ensuite toxique 1 grâce à un effet, elle a à la fois toxique 1 et toxique 2, et sa valeur de toxique totale est 3.

- La créature n'est pas choisie avant la résolution de la capacité de corrompu. Notamment, cela signifie que vous pouvez répondre à cette capacité en donnant le toxique (ou plus de toxique) à une créature pour piocher plus de cartes. (Bien entendu, vos adversaires peuvent eux aussi répondre pour essayer de vous arrêter, mais c'est l'interaction qui compte.)
- Vous pouvez choisir n'importe quelle créature que vous contrôlez, y compris une qui n'a pas le toxique, si vous ne voulez pas piocher de cartes. Si vous ne contrôlez pas de créature, vous ne piochez pas de carte.

Kinzu de Mornecouvent

{4} {B}

Créature légendaire : phyrexian et vampire

5/4

Vol

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie et l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il est 1/1 et qu'il a toxique 1. *(Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ce jeton gagnent aussi un marqueur « poison ».)*

- Le jeton copie la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant de mourir, pas telle qu'elle existait dans le cimetière avant d'être exilée.
- Hormis les exceptions listées, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si la créature copiée avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la 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 fonctionnent aussi.
- Si le jeton est une copie d'une créature dont la force et l'endurance sont définies par une capacité (généralement imprimée comme */* ou de manière similaire), le jeton ne copie pas la capacité qui définit sa force et son endurance. Il reste une créature 1/1.
- Si quelque chose devient une copie du jeton, la copie a aussi une force et une endurance de base de 1/1 et a toxique 1.

Rhuk, chipeur d'hexor
{2} {R}
Créature légendaire : goblin et rebelle
2/2
Piétinement, célérité
À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez autre que Rhuk, chipeur d'hexor attaque ou meurt, vous pouvez attacher tous les équipements attachés à cette créature à Rhuk.

- Si cette créature a plus d'un équipement qui lui est attaché, vous pouvez déplacer tous ces équipements sur Rhuk ou aucun de ces équipements sur Rhuk. Vous ne pouvez pas en déplacer certains et en laisser d'autres.

Souveraine du sérum
{4} {U}
Créature : phyrexian et sphinx
4/4
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « pétrole » sur la Souveraine du sérum.
{U}, retirez un marqueur « pétrole » de la Souveraine du sérum : Piochez une carte, puis regard 2.

- Retirer un marqueur « pétrole » fait partie du coût d'activation de la dernière capacité de la Souveraine du sérum. Les joueurs ne peuvent pas y répondre avec un sort ou une capacité qui retire des marqueurs pour vous empêcher de piocher une carte et d'appliquer regard 2.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER *TOUS PHYREXIANS*

Armure de la Filandre
{2} {G} {G}
Artefact : équipement
Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)
La créature équipée gagne +X/+X, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi vos commandants.
Équipement {4}

- Peu importe où se trouve votre commandant (ou vos commandants si vous en avez plus d'un grâce à une capacité comme le partenariat par exemple). Le calcul du bonus utilise les caractéristiques actuelles de votre commandant. (La valeur de mana ne change généralement pas, mais votre commandant pourrait devenir une copie d'autre chose.)
- Le jeton Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l'équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au

moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.

- Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
- Si le jeton Germe est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
- Si le déclenchement de l'arme vivante fait que deux germes sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à l'un d'eux. L'autre est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

Artillerie-lux

{4}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort de créature-
artefact, il acquiert la solarisation. *(Cette carte arrive sur
le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1
pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.)*

Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins trente
marqueurs parmi les artefacts et les créatures que vous
contrôlez, l'Artillerie-lux inflige 10 blessures à chaque
adversaire.

- Si la créature-artefact a déjà la solarisation (ou si vous contrôlez plusieurs Artilleries-lux), chaque occurrence de la solarisation fonctionne séparément.
- La dernière capacité de l'Artillerie-lux vérifie s'il y a au moins trente marqueurs parmi les artefacts et les créatures que vous contrôlez au moment où votre étape de fin commence. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si c'est le cas, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si le nombre de marqueurs parmi les artefacts et les créatures que vous contrôlez est descendu à moins de trente, la capacité n'a aucun effet.

Brisemur d'hexaplaques

{3} {R} {R}

Artefact : équipement

Pour Mirrodin ! *(Quand cet équipement arrive sur le
champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge
Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.)*

La créature équipée gagne +2/+2.

À chaque fois que la créature équipée attaque, si c'est la
première phase de combat du tour, dégagez chaque
créature attaquante. Cette phase est suivie d'une phase de
combat supplémentaire.

Équipement {3} {R}

- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.
- Il n'y a pas de phase principale entre vos phases de combat, donc vous n'avez pas la possibilité de lancer des sorts ou d'activer des capacités qui pourraient être activées à tout moment où vous pourriez lancer un

rituel. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer une autre créature ou activer la capacité d'équipement du Brisemur d'hexaplaques entre les combats.

- Une fois que la créature équipée attaque et que la capacité déclenchée se résout, vous gagnez une phase de combat supplémentaire même si la créature équipée ne survit pas à la première phase de combat.
- Si vous attaquez avec plusieurs créatures équipées de Brisemurs d'hexaplaques pendant une même phase de combat (ou avec une créature équipée de plusieurs Brisemurs d'hexaplaques), vous aurez autant de phases de combat supplémentaires, mais vos créatures attaquantes sont dégagées uniquement pendant la phase de combat actuelle.

Capsule de synthèse

{3} {U/P}

Artefact

{U/P} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.

{1} {U/P}, {T}, exiliez un sort que vous contrôlez : Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana du sort exilé. Exilez cette carte, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer cette carte exilée sans payer son coût de mana.

- Pour activer la capacité de la Capsule de synthèse, vous devez exiler un sort que vous contrôlez sur la pile (le seul endroit où les sorts existent).
- Si vous souhaitez lancer la carte, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité de la Capsule de synthèse. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard. Les règles de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Le sort que vous avez exilé dans le cadre du coût d'activation de la capacité de la Capsule de synthèse reste en exil.

Décret de Norn

{2} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous inflige des blessures de combat, cet adversaire gagne un marqueur « poison ».

À chaque fois qu'un joueur attaque, si au moins un joueur qui est attaqué est empoisonné, le joueur attaquant pioche une carte.

- Un joueur est empoisonné si ce joueur a au moins un marqueur « poison ».

Dissimulation astucieuse

{2}{W}{W}

Éphémère

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

N'importe quel nombre de permanents non-terrain ciblés que vous contrôlez passent hors phase. (*Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.*)

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne fait pas qu'un permanent quitte le champ de bataille ou y revient, alors les capacités « quitter le champ de bataille » ou « arriver sur le champ de bataille » ne se déclenchent pas.
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Flagelleur mental ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.

Flambée de phyrésie

{2}{B}

Rituel

Chaque adversaire gagne un marqueur « poison ». Puis, chaque créature que vos adversaires contrôlent gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur « poison » que son contrôleur a.

- La valeur de la réduction de la force et de l'endurance d'une créature est déterminée une seule fois, au moment où la Flambée de phyrésie se résout. Elle ne change pas si le contrôleur de cette créature gagne ensuite d'autres marqueurs « poison » ou si un autre joueur en acquiert le contrôle plus tard dans le même tour.
-

Force de frappe chasseur

{2}{W}

Créature : chat et chevalier

2/2

Vol

Mêlée (*À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.*)

Lieutenant — Tant que vous contrôlez votre commandant, les autres créatures que vous contrôlez ont la mêlée.

- Vous déterminez la taille du bonus au moment où la capacité de mêlée se résout. Comptez chaque adversaire que vous avez attaqué avec au moins une créature. Peu importe si les créatures attaquantes attaquent toujours ou si elles sont toujours sur le champ de bataille. Peu importe aussi si l'adversaire que vous avez attaqué est toujours dans la partie.
- Le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué un joueur n'a pas d'importance, seulement le fait que vous ayez attaqué un joueur avec au moins une créature. Par exemple, si vous attaquez un joueur avec la Force de frappe chasseur et un autre joueur avec cinq créatures, la Force de frappe chasseur gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- La mêlée se déclenche si la créature avec la mêlée attaque un planeswalker. Cependant, l'effet ne compte que les adversaires (et pas les planeswalkers) que vous avez attaqués avec au moins une créature pour déterminer le bonus.
- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes, donc elles ne comptent pas pour l'effet de la mêlée. De même, si une créature avec la mêlée arrive sur le champ de bataille attaquante, la mêlée ne se déclenche pas.

Ixhel, scion d'Atraxa

{1}{W}{B}{G}

Créature légendaire : phyrexian et ange

2/5

Vol, vigilance, toxique 2

Corrompu — Au début de votre étape de fin, chaque adversaire qui a au moins trois marqueurs « poison » exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.

Vous pouvez regarder et jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

- Vous pouvez regarder et lancer les cartes exilées (et dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour le faire) même si Ixhel quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle d'Ixhel, ce joueur ne peut pas regarder ni lancer les cartes, et vous le pouvez quand même.
- Vous payez les coûts d'une carte exilée si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs de la carte à la place de son coût de mana.
- Ixhel ne change pas le moment où vous pouvez lancer une carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

- Si vous quittez la partie, les cartes restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.
-

Moquerie mirage

{2}{U}

Rituel

Choisissez l'un —

- Créez un jeton qui est une copie d'une créature-artefact ciblée que vous contrôlez.
- Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-artefact ciblée que vous contrôlez.

Union {2}{U} (*Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.*)

- Si vous lancez le sort en payant son coût d'union, les jetons n'arrivent pas sur le champ de bataille en même temps. Le jeton qui est une copie d'une créature-artefact arrive sur le champ de bataille en premier, suivi par le jeton qui est une copie de la créature non-artefact. Ensuite, les capacités qui ont été déclenchées par l'arrivée de l'un ou de l'autre sur le champ de bataille sont mises sur la pile.
 - Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature 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 la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la 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.
-

Neyali, avant-garde des soleils

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et rebelle

3/3

Les jetons attaquants que vous contrôlez ont la double initiative.

À chaque fois qu'au moins un jeton que vous contrôlez attaque un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec au moins un jeton, vous pouvez jouer cette carte.

- La deuxième capacité de Neyali, avant-garde des soleils se déclenche pour chaque joueur que vous attaquez avec au moins un jeton. Elle ne se déclenche pas si vous attaquez un planeswalker qu'un joueur contrôle mais pas ce joueur.
- La carte que Neyali exile est exilée face visible.

- L'effet qui vous permet de lancer la carte exilée si vous attaquez avec un jeton continue de s'appliquer même si Neyali quitte le champ de bataille ou si un autre joueur en acquiert le contrôle. Il continue aussi à s'appliquer pendant les tours suivants, tant que vous attaquez avec un jeton pendant ces tours suivants.
- Vous pouvez lancer la carte exilée si le jeton qui a attaqué est toujours au combat, s'il a quitté le combat, s'il a quitté le champ de bataille, ou même si le combat est terminé.
- L'effet de Neyali ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

Otharri, gloire des soleils

{3} {R} {W}

Créature légendaire : phénix

3/3

Vol, lien de vie, célérité

À chaque fois qu'Otharri, gloire des soleils attaque, vous gagnez un marqueur « expérience ». Puis créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, engagé et attaquant, pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

{2} {R} {W}, engagez un rebelle dégagé que vous contrôlez : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, Otharri depuis votre cimetière.

- Engager un rebelle que vous contrôlez fait partie du coût d'activation de la dernière capacité d'Otharri, gloire des soleils pendant qu'il est dans le cimetière. Une fois qu'un joueur a commencé à activer la capacité, les autres ne peuvent pas répondre en retirant ce rebelle du champ de bataille pour l'empêcher d'être engagé.

Pari des gardorés

{6} {R} {R}

Rituel

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

Créez cinq jetons de créature 2/2 rouge Rebelle. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Pour chacun de ces jetons, vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez.

- Vous choisissez quel équipement attacher à chaque jeton, puis vous attachez tous ces équipements en même temps. Vous ne pouvez pas déplacer le même équipement sur chacun des jetons au moment où la capacité se résout.

Récupérateur de Glissa

{5} {G}

Créature : phyrexian et bête

6/6

Célérité, toxique 3 (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi trois marqueurs « poison ».*)

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

Corrompu — Quand le Récupérateur de Glissa meurt, exilez-le. Quand vous faites ainsi, renvoyez dans votre main jusqu'à X cartes ciblées depuis votre cimetière, X étant le nombre d'adversaires qui ont au moins trois marqueurs « poison ».

- Après que le Récupérateur de Glissa est devenu bloqué par une créature de force supérieure ou égale à 3, réduire la force de la créature bloqueuse ne fait pas que le Récupérateur de Glissa devienne non-bloqué.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Récupérateur de Glissa au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous l'exilez. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Rugissement de résistance

{1} {R}

Enchantement

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'au moins une créature attaque, vous pouvez payer {1} {R}. Si vous faites ainsi, les créatures qui attaquent vos adversaires et/ou les planeswalkers qu'ils contrôlent gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Rugissement de résistance se déclenche à chaque fois que des créatures attaquent, pas seulement à chaque fois que des créatures que vous contrôlez attaquent.

Tremblement de guivre

{4} {G} {G}

Rituel

Corrompu — Créez un jeton de créature X/X verte Phyrexian et Guivre avec le piétinement et toxique 1, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Puis, pour chaque adversaire avec au moins trois marqueurs « poison », vous créez un autre de ces jetons. *Flashback* {8} {G} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Le premier jeton que le Tremblement de guivre crée au moment où il se résout est créé et arrive sur le champ de bataille avant les autres, puis vous créez un nombre de jetons égal au nombre d'adversaires avec au moins trois marqueurs « poison » et ils arrivent sur le champ de bataille en même temps.

- Vous ne pouvez pas choisir de dépenser davantage de mana pour lancer le Tremblement de guivre que ce qui vous est demandé simplement pour avoir un plus gros jeton. Dans la plupart des cas, c'est un jeton Phyrexian et Guivre 6/6 la première fois, et un jeton Phyrexian et Guivre 10/10 quand vous lancez le Tremblement de guivre avec le flashback. Cependant, s'il y a des coûts supplémentaires pour le lancer, le mana dépensé pour payer ces coûts compte.
- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Vishgraz, l'essaim de la mort

{2} {W} {B} {G}

Créature légendaire : phyrexian et insecte

3/3

Menace, toxique 1 (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».*)

Quand Vishgraz, l'essaim de la mort arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ».

Vishgraz gagne +1/+1 pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

- Le bonus que Vishgraz reçoit de sa dernière capacité peut faire qu'il survive aux blessures de combat dans certains cas. Par exemple, si un Vishgraz attaquant est bloqué par une 3/3 et qu'une autre créature avec toxique 1 attaque en même temps et n'est pas bloquée, Vishgraz inflige 3 blessures, subit 3 blessures et gagne +1/+1 exactement au même moment. Finalement, il reste en vie et devient une créature 4/4 avec 3 blessures marquées sur lui.