

## **Notes de publication Magic: The Gathering®—Assassin's Creed®**

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 18 avril 2024

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/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

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

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

---

## **NOTES GÉNÉRALES**

### **Légalité des cartes**

Les cartes *Magic: The Gathering—Assassin's Creed* avec le code d'extension ACR sont autorisées dans le format Modern, ainsi qu'en Commander, Legacy et Vintage. Les cartes imprimées dans cette extension ne deviennent pas légales pour le jeu en Standard ou Pioneer. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension ACR sont également 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/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/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 mécanique : course libre**

Les membres de l'Ordre des assassins doivent souvent accomplir des exploits acrobatiques pour atteindre leurs cibles sans se faire repérer ou pour s'échapper après avoir terminé leur mission. Escalader des bâtiments, sauter au-dessus du vide et effectuer des Sauts de la foi font tous partie des compétences de *course libre* d'un assassin. Pendant n'importe quel tour où vous avez infligé des blessures de combat à un joueur avec une créature Assassin ou un commandant, vous pouvez lancer des sorts avec la course libre pour leur coût de course libre et gagner des réductions ou des effets supplémentaires.

Vision d'aigle

{4} {U}

Rituel

Course libre {1} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.*)

Piochez trois cartes.

Pillage du monastère

{2} {R}

Rituel

Course libre {X} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.*)

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Si le coût de course libre de ce sort a été payé, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Vous pouvez jouer les cartes exilées jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Une fois qu'une créature Assassin ou un commandant que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur pendant un tour, vous pouvez lancer des sorts pour leur coût de course libre pendant le restant de ce tour. Peu importe ce qui arrive à cet assassin ou à ce commandant après cela.

---

## Retour de mécanique : historique

Que vous soyez un employé d'Abstergo en formation ou le fier propriétaire d'un Animus Omega, vous avez passé du temps à explorer le passé via réalité virtuelle et mémoire génétique. Bon nombre de cartes dans cette extension s'intéressent aux cartes, aux sorts et aux permanents *historiques*, autrement dit les cartes, les sorts et les permanents avec le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le type d'enchantement saga.

Basim Ibn Ishaq

{U} {B}

Créature légendaire : humain et assassin

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. Basim Ibn Ishaq ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

À chaque fois que Basim Ibn Ishaq inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Abstergo Entertainment

Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{3}, {T}, exilez Abstergo Entertainment : Renvoyez jusqu'à une carte historique ciblée de votre cimetière dans votre main, puis exilez tous les cimetières. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

- Une carte, un sort ou un permanent est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga. Posséder deux de ces qualités ne rend pas un objet plus historique qu'un autre et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un objet est historique ou il ne l'est pas.
- Certaines capacités se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique ». Une telle capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenche pas si une carte historique est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée.
- Les terrains ne sont jamais lancés, alors les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenchent pas si vous jouez un terrain légendaire. Elles ne se déclenchent pas non plus si une carte sur le champ de bataille se transforme en une carte avec le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga.

### **Retour de mécanique : cartes face cachée**

### **Retour de mécanique : déguisement**

### **Retour de mécanique : voiler**

Les assassins sont bien entraînés à se cacher, se fondre dans la foule, et utiliser d'autres formes variées de furtivité sociale. Ces compétences sont représentées dans cette extension par le retour des mécaniques de *déguisement* et de *voiler*.

Bayek de Siwa  
 {3} {R} {W}  
 Créature légendaire : humain et assassin  
 3/4  
 Double initiative  
 Tant que c'est votre tour, les autres créatures historiques que vous contrôlez ont la double initiative.  
 Déguisement {1} {R} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

- Une capacité de déguisement vous permet de lancer une carte face cachée en payant {3} et en annonçant que vous utilisez une capacité de déguisement. À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent que vous contrôlez face cachée en payant son coût de déguisement.
- Le sort face cachée n'a pas de coût de mana et a une valeur de mana de 0. Quand vous lancez un sort face cachée, mettez-le sur la pile face cachée pour qu'aucun autre joueur ne sache ce qu'il est, et payez {3} pour le lancer. C'est un coût alternatif.
- Le sort de créature est un sort de créature 2/2 avec parade {2} qui n'a pas de nom, de coût de mana ou de types de créature. La créature résultante est une créature 2/2 avec parade {2} qui n'a pas de nom, de coût de mana ou de types de créature. Le sort et la créature résultante sont incolores et ont une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au sort ou à la créature peuvent toujours lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'il ou elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'il ou elle a.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible la créature face cachée en révélant son coût de déguisement et en payant ce coût. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Seul un permanent face cachée peut être retourné face visible de cette manière. Un sort face cachée ne peut pas l'être.

Anonymat

{2} {U} {U}

Éphémère

Exilez une créature non-jeton ciblée que vous possédez et les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée, mélangez ce tas, puis voilez ces cartes. Elles arrivent sur le champ de bataille engagées.

*(Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade {2}.*

*Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

- Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée avec parade {2} sans nom, sans coût de mana et sans types de créature. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent toujours lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'elle a.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent voilé que vous contrôlez en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature voilée devait avoir le déguisement (ou la mue) si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de déguisement (ou de mue).
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée avec une capacité de déguisement ou de mue, une créature voilée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Si une carte recto-verso est voilée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.

#### Notes générales sur les cartes face cachée

- À tout moment, vous pouvez regarder un sort ou un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les sorts ou les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse ou ne vous permette de le faire.
- Si une créature face cachée perd ses capacités, elle ne peut pas être retournée face visible avec une capacité de déguisement parce qu'elle n'aura plus de capacité de déguisement (ou de coût de déguisement) une fois face visible.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés à moins que les nouvelles caractéristiques de l'objet changent la légalité de ces cibles ou attachements.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que ce permanent soit dégagé ou engagé.
- Si un sort face cachée quitte la pile et va dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. De même, si un permanent face cachée quitte le

champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.

- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair, de même que la capacité qui les a mis face cachée. (Ceci inclut le déguisement, voiler, et dans des parties utilisant des cartes plus anciennes, la mue et manifester, ainsi que quelques autres effets qui retournent les cartes face cachée.) Les méthodes les plus courantes pour l'indiquer sont l'utilisation de marqueurs ou de dés, ou simplement un rangement dans l'ordre sur le champ de bataille.
- Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. En effet, bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE

Abstergo Entertainment

Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {C}.

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

{3}, {T}, exilez Abstergo Entertainment : Renvoyez jusqu'à une carte historique ciblée de votre cimetière dans votre main, puis exilez tous les cimetières. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une carte historique ciblée pour activer la dernière capacité d'Abstergo Entertainment. Cependant, si vous le faites, et que cette carte est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun cimetière n'est exilé.

---

Adéwalé, briseur de chaînes

{1}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassin et pirate

4/1

Quand Adéwalé arrive sur le champ de bataille, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte d'assassin, de pirate ou de véhicule parmi elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

À chaque fois qu'un véhicule que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer Adéwalé depuis votre cimetière dans votre main.

- La dernière capacité d'Adéwalé ne se déclenche que s'il est déjà dans votre cimetière au moment où un véhicule que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur.

- Si Adéwalé quitte votre cimetière avant que sa dernière capacité ne se résolve, la capacité n'a aucun effet, même si la carte revient dans votre cimetière avant que cette capacité ne se résolve.
- 

Adrestia

{3}

Artefact légendaire : véhicule

4/3

Traversée des îles (*Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.*)

À chaque fois qu'Adrestia attaque, si un assassin l'a pilotée ce tour-ci, piochez une carte. Adrestia devient un assassin en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1

- La deuxième capacité d'Adrestia ne se déclenche que si elle a été pilotée ce tour-ci par une créature qui était un assassin quand elle a été engagée pour payer le coût de la capacité de pilotage d'Adrestia.
  - La deuxième capacité d'Adrestia se déclenche tant qu'elle a été pilotée par un assassin ce tour-ci, même si cette créature a quitté le champ de bataille ou cessé d'être un assassin depuis.
  - Quand Adrestia attaque, si elle n'a pas déjà été pilotée par un assassin ce tour-ci, sa deuxième capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de la piloter avec un assassin après qu'elle attaque à temps pour que la capacité se déclenche.
- 

Les Æsir s'échappent du Valhalla

{2} {G}

Enchantement : saga

(*Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».*)

I — Exilez une carte de permanent de votre cimetière.

Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

II — Mettez sur une créature ciblée que vous contrôlez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la valeur de mana de la carte exilée.

III — Renvoyez Les Æsir s'échappent du Valhalla et la carte exilée dans la main de leur propriétaire.

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

Alexios, Deimos de Kosmos  
{3}{R}  
Créature légendaire : humain et berserker  
4/4

Piétinement

Alexios, Deimos de Kosmos attaque à chaque combat si possible, ne peut pas être sacrifié et ne peut pas attaquer son propriétaire.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur acquiert le contrôle d'Alexios, le dégage, et met un marqueur +1/+1 sur lui. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Si Alexios ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Alexios ne peut pas être sacrifié pour n'importe quelle raison. Si un effet vous instruit de le sacrifier, vous ne pouvez pas le faire et il reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas non plus le sacrifier pour payer un coût qui nécessite que vous sacrifiiez une créature.
- Si un effet vous instruit de sacrifier une créature et que vous contrôlez d'autres créatures qu'Alexios, vous devez sacrifier l'une de ces autres créatures. Vous ne pouvez pas essayer de sacrifier Alexios.
- Alexios peut attaquer les planeswalkers que son propriétaire contrôle et les batailles que son propriétaire protège.
- Si Alexios est contrôlé par un joueur autre que son propriétaire, et que son contrôleur quitte la partie, l'effet donnant à ce joueur le contrôle d'Alexios cesse. Alexios revient sous le contrôle du joueur encore dans la partie qui l'a contrôlé le plus récemment.
- Si le propriétaire d'Alexios quitte la partie, Alexios quitte la partie avec lui.

---

Altaïr Ibn-La'Ahad  
{R}{W}{B}  
Créature légendaire : humain et assassin  
3/3

Initiative

À chaque fois qu'Altaïr Ibn-La'Ahad attaque, exilez de votre cimetière jusqu'à une carte de créature Assassin ciblée avec un marqueur « souvenir » sur elle. Puis, pour chaque carte de créature que vous possédez en exil avec un marqueur « souvenir » sur elle, créez un jeton engagé et attaquant qui en est une copie. Exilez ces jetons à la fin du combat.

- ERRATUM : Il manque un mot dans le texte de la version française publiée de la carte. Elle a été imprimée par erreur avec le texte « exilez de votre cimetière jusqu'à une carte d'assassin » au lieu de « exilez de votre cimetière jusqu'à une carte de créature Assassin ». Elle apparaît ici dans sa version corrigée.
- Chacun des jetons copie exactement ce qui était imprimé sur la carte en exil et rien d'autre.
- Si une carte copiée par l'un des jetons avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités

« au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que n'importe lequel des jetons a copiées fonctionnent aussi.

- Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille les jetons attaquent. Chaque jeton peut arriver attaquant un joueur, un planeswalker ou une bataille différente, qui ne sont pas obligatoirement les mêmes que ceux qu'Altaïr attaque.
- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ils arrivent sur le champ de bataille attaquants.

---

Anonymat

{2} {U} {U}

Éphémère

Exilez une créature non-jeton ciblée que vous possédez et les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée, mélangez ce tas, puis voilez ces cartes. Elles arrivent sur le champ de bataille engagées.  
*(Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

- Le tas est mélangé pour cacher à vos adversaires l'identité des cartes voilées. Après avoir voilé les cartes, vous pouvez les regarder.

---

Arc du chasseur

{1} {G}

Artefact : équipement

Quand l'Arc du chasseur arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

La créature équipée a la portée et parade {2}.

Équipement {1}

- Si l'une des créatures est une cible illégale au moment où la première capacité de l'Arc du chasseur essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.

---

Archers du Palazzo

{2} {G}

Créature : humain et archer

2/3

Portée

À chaque fois qu'une créature avec le vol vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, les Archers du Palazzo infligent un nombre de blessures égal à leur force à cette créature.



- Si les Archers du Palazzo ne sont plus sur le champ de bataille quand leur capacité déclenchée se résout, utilisez leur force au moment où ils ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.
- 

Aveline de Grandpré

{2} {G} {G}

Créature légendaire : humain et assassin

3/3

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Déguisement {B} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.*)

- Si une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur en même temps qu'elle subit des blessures mortelles (par exemple parce qu'elle a le piétinement et qu'elle était bloquée), elle meurt avant que la capacité déclenchée d'Aveline se résolve et que des marqueurs +1/+1 soient mis sur elle.
- 

Bâton d'Éden, clé du Sanctuaire

{6}

Artefact légendaire

Quand le Bâton d'Éden, clé du Sanctuaire arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent légendaire ciblée qui n'est pas appelée Bâton d'Éden, clé du Sanctuaire depuis un cimetière.

{T} : Piochez une carte pour chaque permanent que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas.

- Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui a créé ce jeton ou, dans le cas d'une copie en résolution d'un sort de permanent qui est devenu un jeton, le joueur qui contrôlait ce sort au moment où il s'est résolu.
- 

Bombe fumigène

{3}

Artefact

Flash

Toutes les créatures ont le linceul. (*Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.*)

Au début de votre entretien, sacrifiez la Bombe fumigène. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Bombe fumigène au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez la Bombe

fumigène 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.

---

Caducée, bâton d'Hermès

{2}{W}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée a le lien de vie.

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, la créature équipée gagne +5/+5 et a l'indestructible et « Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à cette créature. »

Équipement {W}{W}

- Si la créature équipée subit des blessures au même moment où vous gagnez des points de vie (probablement parce qu'elle a infligé des blessures de combat à une créature qui la bloquait ou qui était bloquée par elle) et que votre total de points de vie devient 30 ou plus en conséquence, les blessures ne sont pas prévenues. Cependant, la créature équipée a l'indestructible avant que les actions basées sur l'état ne soient vérifiées, alors elle n'est pas détruite même si ces blessures devraient normalement être mortelles.
- 

Ce qui doit être fait

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez l'un —

- *Laisser le monde brûler* — Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures.

- *Libérer Junon* — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent historique ciblée depuis votre cimetière. Elle arrive avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle si c'est une créature, (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

- Le deuxième mode de Ce qui doit être fait s'intéresse à ce que sont les caractéristiques du permanent renvoyé quand il est sur le champ de bataille, en tenant compte des capacités statiques qui changeraient ses types. Par exemple, si la carte de permanent historique ciblée est une carte d'artefact (mais pas une carte de créature) et que vous contrôlez la Marche des machines (« Chaque artefact non-créature est une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égales à sa valeur de mana. »), elle arrive avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle parce qu'elle sera une créature sur le champ de bataille.
- 

Chevalier des Templiers

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

3/1

Vigilance

{W}, engagez cinq créatures attaquantes dégagées que vous contrôlez appelées Chevalier des Templiers :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact légendaire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Chevalier des Templiers.

- La dernière capacité du Chevalier des Templiers vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, vous ne pouvez pas ajouter un Chevalier des Templiers à un deck Standard ou Pioneer.
- La dernière capacité du Chevalier des Templiers vous permet également d'oublier la règle du « Singleton » dans des formats tels que Commander.

#### Chute de la Première Civilisation

{2} {W}

Enchantement : saga

*(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)*

I — Vous et un adversaire ciblé piochez chacun deux cartes.

II — Exilez un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle.

III — Chaque joueur choisit trois permanents non-terrain qu'il contrôle. Détruisez tous les autres permanents non-terrain.

- Si la cible de la première capacité de chapitre de la Chute de la Première Civilisation est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne pioche de cartes.

#### Cléopâtre, pharaonne en exil

{2} {B} {G}

Créature légendaire : humain et noble

2/4

*Alliés* — Au début de votre étape de fin, ciblez jusqu'à deux autres créatures légendaires. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

*Trahison* — À chaque fois qu'une créature légendaire avec des marqueurs sur elle meurt, piochez une carte pour chaque marqueur sur elle. Vous perdez 2 points de vie.

- Vous ne perdez que 2 points de vie quand la dernière capacité de Cléopâtre se résout quel que soit le nombre de marqueurs que la créature légendaire qui est morte avait sur elle.

Collecteur d'impôts

{1}{W}

Créature : humain et conseiller

2/2

Quand le Collecteur d'impôts arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- *Taxe* — Jusqu'à votre prochain tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.
- *Arrestation* — Détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.*)

- Les capacités activées contiennent deux-points (« : ») et sont rédigées sous la forme « [coût] : [effet] ». Personne ne peut activer les capacités activées, y compris les capacités de mana, d'un permanent détenu.
- Les capacités statiques d'un permanent détenu s'appliquent toujours. Les capacités déclenchées d'un permanent détenu peuvent toujours se déclencher.
- Si une créature est déjà en train d'attaquer ou de bloquer quand elle est détenue, elle n'est pas retirée du combat. Elle continue d'attaquer ou de bloquer.
- Si une capacité activée du permanent est sur la pile quand ce permanent est détenu, la capacité ne sera pas affectée.
- Si un permanent non-créature est détenu et qu'il se transforme plus tard en créature, il ne pourra ni attaquer ni bloquer.
- Quand un joueur quitte une partie en multijoueurs, tout effet continu avec une durée allant jusqu'au prochain tour de ce joueur ou jusqu'à un point spécifique pendant ce tour (comme l'effet d'être détenu) durera jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Il n'expire pas immédiatement et il ne dure pas indéfiniment.

---

Crâne de cristal, longue-vue Isu

{2}{U}{U}

Artefact légendaire

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

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

*(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

{T} : Ajoutez {U}.

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte historique avec une capacité de déguisement ou de mue, vous ne pouvez pas la lancer face cachée depuis le dessus de votre bibliothèque avec la permission accordée par Crâne de cristal parce que le sort qui en résulterait ne serait pas un sort historique.

#### Échapper à la détection

{1} {U} {U}

Éphémère

Course libre — Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)*

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Échapper à la détection essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

#### Edward Kenway

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

Créature légendaire : humain et assassin et pirate

5/5

Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque assassin, pirate et/ou véhicule engagé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un véhicule que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis exiliez-la face cachée. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

- Si un permanent engagé que vous contrôlez a plus d'un des sous-types listés dans la première capacité d'Edward, comptez-le seulement une fois quand vous déterminez le nombre de jetons Trésor à créer.
- Si vous quittez la partie, les cartes restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

#### Effet de transfert

{2} {W} {B}

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une carte de créature dans votre cimetière a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

- La série de créatures affectées par la capacité de l'Effet de transfert et la manière dont elles sont affectées sont déterminées au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'acquièrent pas de capacités, et les capacités acquises ne changent pas si des cartes de créature arrivent dans votre cimetière ou le quittent après que la capacité s'est résolue.
- Si une des cartes de créature dans votre cimetière a au moins une variante des mots-clé listés (par exemple, la défense talismanique contre le blanc), les créatures que vous contrôlez acquièrent ces variantes spécifiques.

#### Enchaînement d'assassinats

{2} {B} {B}

Éphémère

Course libre {1} {B} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.*)

Détruisez une créature ciblée. Si une autre créature est morte ce tour-ci, piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Enchaînement d'assassinats essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte même si une autre créature est morte ce tour-ci.
- Si la créature ciblée est une cible légale mais qu'elle n'est pas détruite, probablement parce qu'elle a l'indestructible, vous piochez quand même une carte si une autre créature est morte ce tour-ci.

#### Evie Frye

{1} {U}

Créature légendaire : humain et assassin

2/1

Partenariat avec Jacob Frye (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jacob dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.*)

{1}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de créature de cette manière, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité d'Evie Frye au moment où vous l'activez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte de 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.
- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »
- Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.

- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Evie Frye et Jacob Frye sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec bleu et/ou noir dans leur identité couleur, mais pas blanc, rouge ou vert.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attiré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

Excalibur, épée d'Éden

{12}

Artefact légendaire : équipement

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la valeur de mana totale des permanents historiques que vous contrôlez. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

La créature équipée gagne +10/+0 et a la vigilance.

Équipement de créature légendaire {2}

- La valeur de mana d'Excalibur ne change pas quel que soit la valeur de mana totale des permanents historiques que vous contrôlez.
- Une fois que vous déterminez le coût de lancement d'Excalibur, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si la valeur de mana totale des permanents historiques que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana (probablement parce que vous avez sacrifié au moins un permanent historique), le coût de lancement d'Excalibur reste ce que vous aviez déterminé précédemment.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des permanents historiques que vous contrôlez du champ de bataille à ce moment-là.

Ezio Auditore da Firenze

{1}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

3/2

Menace

Les sorts d'assassin que vous lancez ont course libre {B}{B}. (Vous pouvez lancer un sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)

À chaque fois qu'Ezio inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} si ce joueur a 10 points de vie ou moins. Quand vous faites ainsi, ce joueur perd la partie.

- Quand la capacité déclenchée d'Ezio se résout, elle vérifie si ce joueur a 10 points de vie ou moins à ce moment-là. Si c'est le cas, vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G}. Une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez ce coût. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement, mais peu importe ce qui arrive au total de points de vie du joueur blessé à ce moment-là. Quand cette capacité déclenchée réflexive se résout, ce joueur perd la partie quel que soit son total de points de vie.

---

Ezio, novice impétueux

{1}{R/W}

Créature légendaire : humain

1/1

À chaque fois qu'Ezio, novice impétueux attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Tant qu'Ezio a au moins deux marqueurs sur lui, il a l'initiative et est un assassin en plus de ses autres types.

- Si Ezio perd l'initiative après qu'il a déjà subi des blessures de combat d'initiative, mais avant que les blessures de combat normales aient été infligées, il n'inflige pas en plus des blessures de combat normales (à moins qu'il n'ait la double initiative pour une raison quelconque).

---

Fiole de ciguë

{1}{B}

Artefact

Quand la Fiole de ciguë arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{B}, {T}, sacrifiez la Fiole de ciguë : Chaque créature équipée et chaque équipement que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures qui acquièrent le contact mortel est déterminée au moment où la dernière capacité de la Fiole de ciguë se résout. Les créatures que vous contrôlez qui deviennent équipées plus tard pendant le tour n'acquièrent pas le contact mortel, même si l'équipement qui devient attachées à elles a le contact mortel.
-



Havi, le Père-de-toute-chose  
{3}{R}{G}{W}  
Créature légendaire : dieu et guerrier  
6/6

Havi, le Père-de-toute-chose a l'indestructible tant qu'il y a au moins quatre cartes historiques dans votre cimetière. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

*Projet des Sages* — À chaque fois que Havi ou une autre créature légendaire que vous contrôlez meurt, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature légendaire ciblée avec une valeur de mana inférieure depuis votre cimetière.

- Les blessures infligées aux créatures restent sur ces créatures jusqu'à l'étape de nettoyage ou jusqu'à ce qu'un effet retire ces blessures. Si Havi perd l'indestructible (probablement parce qu'au moins une carte historique dans votre cimetière a quitté votre cimetière) après avoir subi des blessures mortelles plus tôt pendant le tour, il meurt.
- Si Havi et une autre créature légendaire que vous contrôlez meurent en même temps, la dernière capacité de Havi se déclenche pour chacun d'eux.
- Utilisez la valeur de mana de la créature légendaire qui est morte au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer ce qui peut être ciblé par la dernière capacité de Havi.
- Si un permanent ou une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Dans le rare cas où une créature légendaire devient une copie d'une autre créature légendaire avec une valeur de mana supérieure (par exemple, si Sakashima l'imposteur est une copie d'une créature légendaire avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5), alors, quand cette créature meurt, si elle est encore une carte de créature légendaire dans votre cimetière, la dernière capacité de Havi peut la cibler.

---

Haytham Kenway  
{2}{W}{U}  
Créature légendaire : humain et chevalier  
3/3

Protection contre les assassins  
Les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la protection contre les assassins.  
Quand Haytham Kenway arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à ce qu'Haytham Kenway quitte le champ de bataille.

- Si Haytham Kenway quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité déclenchée ne se résolve, les créatures ciblées ne sont pas exilées.
- Les auras attachées aux créatures exilées par la dernière capacité de Haytham Kenway sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements qui leur sont attachés deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister. Quand ces créatures reviennent sur le champ de bataille, ce sont des nouveaux objets sans rapport avec les cartes qui ont été exilées.

- Si un jeton est exilé par la dernière capacité de Haytham Kenway, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Jacob Frye

{2} {B}

Créature légendaire : humain et assassin

3/2

Partenariat avec Evie Frye (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Evie dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.*)

À chaque fois qu'au moins un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une carte d'assassin ciblée ou jusqu'à une carte avec la course libre ciblée de votre cimetière. Si vous faites ainsi, copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

- 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.
- Comme vous payez les coûts du sort, si le sort a {X} dans son coût de mana, vous pouvez choisir sa valeur normalement.
- Si vous lancez un sort avec la course libre de cette manière, vous payez son coût de mana, pas son coût de course libre.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.
- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »
- Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Evie Frye et Jacob Frye sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec bleu et/ou noir dans leur identité couleur, mais pas blanc, rouge ou vert.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attiré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.

- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

#### L'Animus

{2}

Artefact légendaire

Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une carte de créature légendaire ciblée d'un cimetière avec un marqueur « souvenir » sur elle.

{T} : Jusqu'à votre prochain tour, une créature légendaire ciblée que vous contrôlez devient une copie d'une carte de créature ciblée en exil avec un marqueur « souvenir » sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La créature légendaire ciblée copie exactement ce qui était imprimé sur la carte en exil et rien d'autre. Elle ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être exilée.
- Si une des cibles de la dernière capacité de L'Animus est illégale quand la capacité commence à se résoudre, rien ne se passe quand la capacité se résout.

#### La Lance de Léonidas

{2} {R}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, choisissez l'un —

- *Ruée de taureau* — Elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- *Invocation* — Créez Phobos, un jeton de créature légendaire 3/2 rouge Cheval.

- *Révélation* — Défaussez-vous de deux cartes, puis piochez deux cartes.

Équipement {2}

- Vous pouvez choisir le mode « révélation » même si vous avez une carte ou moins dans votre main.

### La Triade capitoline

{10}

Créature légendaire : dieu et artificier

7/7

*Ceux-qui-étaient-là-avant* — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte historique dans votre cimetière. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

Exilez n'importe quel nombre de cartes historiques avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 30 de votre cimetière : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 9/9. »

- La valeur de mana de La Triade capitoline ne change pas quel que soit le nombre de cartes historiques dans votre cimetière.
- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela fait changer le nombre de cartes historiques dans votre cimetière (probablement parce que vous lancez La Triade capitoline depuis votre cimetière), ce nouveau nombre est utilisé pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous déterminez le coût de lancement de La Triade capitoline, vous pouvez activer des capacités de mana pour payer ce coût. Si le nombre de cartes historiques dans votre cimetière change pendant l'activation des capacités de mana, le coût de lancement de La Triade capitoline reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des cartes historiques de votre cimetière.
- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- La capacité de l'emblème créé par La Triade capitoline remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance des créatures que vous contrôlez à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que l'emblème a été créé remplacent cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir s'appliquent aux créatures que vous contrôlez quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature.

---

### Le Jackdaw

{1}{U}{R}

Artefact légendaire : véhicule

4/4

À chaque fois que Le Jackdaw inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte pour chaque artefact que vous contrôlez.

Pilotage 3

- Si vous n'avez pas de cartes en main au moment où la première capacité de Le Jackdaw se résout, vous pouvez quand même choisir de vous défausser de votre main.

---

Léonard de Vinci

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

3/3

{3}{U}{U} : Jusqu'à la fin du tour, les mécanoptères que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

{2}{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si la carte défaussée était une carte d'artefact, exilez-la de votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est une créature-artefact 0/2 Mécanoptère avec le vol en plus de ses autres types.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la première capacité de Léonard se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de cartes dans votre main change.
- Hormis les exceptions listées, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte défaussée et rien d'autre.
- Le jeton est une créature-artefact Mécanoptère en plus de ses autres types. Sa force et son endurance sont 0/2 et il a le vol. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte copiée 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 la carte copiée fonctionnent aussi.

---

Lydia Frye

{2}{U/B}

Créature légendaire : humain et assassin

3/2

Lydia Frye ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

Au début de votre étape de fin, surveillez X, X étant le nombre d'assassins engagés que vous contrôlez.

*(Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)*

- Une fois que Lydia Frye a été bloquée, augmenter la force de la créature bloqueuse à 3 ou plus ne fait pas que Lydia Frye devienne non-bloquée.
  - La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Lydia Frye se résout.
-

Menu larcin

{3} {B}

Rituel

Course libre {1} {B} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.*)

Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé et exilez ces cartes face cachée.

Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer. Créez un jeton Trésor.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
  - Si vous quittez la partie, les cartes restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.
- 

Meule de foin

{1} {W}

Artefact

{2}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez passe hors phase. (*Traitez- et tout ce qui lui est attaché comme si cela n'existait pas jusqu'à votre prochain tour.*)

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
  - Au moment où une créature 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 cette créature, et ils passent en phase en restant attachés à cette créature.
  - 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 provoque pas le déclenchement des capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
  - Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de la Spécialiste en extraction, 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.
-

Mjölfnir, marteau du Tonnerre

{4}

Artefact légendaire : équipement

Quand Mjölfnir arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature légendaire ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que la créature équipée attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Puis Mjölfnir inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de créatures engagées que cet adversaire contrôle.

Équipement {4}

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de Mjölfnir essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun adversaire ne subit des blessures.

---

Origine de Ceux qu'on ne voit pas

{3} {R}

Enchantement : saga

*(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)*

I — L'Origine de Ceux qu'on ne voit pas inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

II — Créez deux jetons de créature 1/1 noire Assassin avec la menace.

III — À chaque fois qu'un assassin que vous contrôlez attaque ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec la menace, engagé et attaquant.

- Bien que les jetons créés par la troisième capacité de chapitre arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ils arrivent sur le champ de bataille attaquants.
- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille les jetons Assassin attaquent. Chaque jeton Assassin peut arriver sur le champ de bataille attaquant un joueur, un planeswalker ou une bataille différente, qui ne sont pas nécessairement les mêmes que ceux que les assassins que vous contrôlez attaquent.

---

Pillage du monastère

{2} {R}

Rituel

Course libre {X} {R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)*

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Si le coût de course libre de ce sort a été payé, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Vous pouvez jouer les cartes exilées jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

---

Pomme d'Éden, relique Isu

{4}

Artefact légendaire

{T}, payez 4 points de vie, sacrifiez la Pomme d'Éden :

Regardez la main d'un adversaire ciblé et exilez ces cartes face cachée. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer. Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de cette manière, son propriétaire pioche une carte. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez les cartes exilées dans la main de leur propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Seules les cartes qui sont dans la main de l'adversaire ciblé quand la capacité de la Pomme d'Éden se résout sont exilées face cachée. Les cartes qu'il pioche plus tard pendant le tour, y compris les cartes piochées à cause de la première capacité déclenchée à retardement de la Pomme d'Éden, vont simplement dans sa main. Vous ne voyez pas ces cartes, elles ne sont pas exilées face cachée, et vous ne pouvez pas les jouer.
- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Seules les cartes encore exilées par la capacité de la Pomme d'Éden reviennent dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Toutes les cartes qui ont quitté l'exil (probablement parce qu'elles ont été jouées) ne reviennent pas dans la main de leur propriétaire, même si elles sont revenues en exil face cachée pour une raison quelconque.
- Si vous quittez la partie avant que la deuxième capacité déclenchée à retardement ne se résolve, les cartes restent exilées face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

---

Quartier général de la Confrérie

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'assassin ou un sort qui a la course libre, ou pour activer une capacité d'une source Assassin.

- Vous pouvez utiliser le mana produit par la dernière capacité du Quartier général de la Confrérie pour lancer un sort avec la course libre même si vous ne payez pas le coût de course libre de ce sort.
  - Les « sources Assassin » incluent tous les objets avec le type de créature assassin. Cela veut dire que vous pourriez dépenser le mana pour activer une capacité d'un permanent avec le changelin (une capacité mot-clé qui donne tous les types de créature) ou une carte d'assassin dans votre main ou votre cimetière, par exemple.
-



Ratonhnhaké:ton

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

3/3

Tant que Ratonhnhaké:ton n'a pas encore infligé de blessures, il a la défense talismanique et ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que Ratonhnhaké:ton inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec la menace. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'équipement ciblée depuis votre cimetière, puis attachez-la à ce jeton.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la dernière capacité de Ratonhnhaké:ton au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous créez un jeton Assassin 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 pouvez cibler une carte d'équipement qui ne peut pas être attachée légalement au jeton Assassin avec la capacité déclenchée réflexive. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille détachée.

---

Roshan, magister secrète

{3}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

4/4

Les autres créatures que vous contrôlez sont des assassins en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Les créatures face cachée que vous contrôlez ont la menace.

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Une fois qu'une créature que vous contrôlez est devenue bloquée par une créature unique, lui donner la menace en la retournant face cachée d'une manière quelconque ne la fait pas devenir non-bloquée.

---

Senu, protectrice à la vue perçante

{1}{W}

Créature légendaire : oiseau et éclaireur

2/1

Vol, vigilance

{T}, exiliez Senu, protectrice à la vue perçante : Vous gagnez 2 points de vie et regard 2.

Quand une créature légendaire que vous contrôlez attaque et n'est pas bloquée, si Senu est exilée, mettez-la sur le champ de bataille, attaquante.

- La dernière capacité de Senu ne se déclenche que si Senu est déjà exilée immédiatement après que les bloqueurs ont été déclarés et seulement si au moins une créature légendaire que vous contrôlez qui a attaqué n'est pas bloquée. Il n'est pas possible d'exiler Senu pendant l'étape de déclaration des bloqueurs à temps pour que la capacité se déclenche.
- Même si Senu arrive sur le champ de bataille attaquante des suites de sa dernière capacité, elle n'a jamais été déclarée comme créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand Senu arrive sur le champ de bataille attaquante.
- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille Senu attaque au moment où vous la mettez sur le champ de bataille, attaquante. Ce n'est pas obligatoirement la même que la créature légendaire non-bloquée que vous contrôlez attaque.

Shao Jun

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et assassin

3/3

*Attaque bondissante* — Tant que c'est votre tour, Shao Jun a le vol et l'initiative.

*Dague à corde* — Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Shao Jun inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- Vous pouvez engager deux artefacts dégagés que vous contrôlez de votre choix pour payer le coût de la dernière capacité de Shao Jun, y compris des créatures-artefacts que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Shaun et Rebecca, agents

{1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et assassin et scientifique

4/4

Vigilance

Quand Shaun et Rebecca, agents arrivent sur le champ de bataille, cherchez dans votre cimetière, votre main et votre bibliothèque une carte appelée L'Animus et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{T} : Ajoutez {C}. Quand vous faites ainsi, meulez deux cartes.

- Si vous activez la capacité de mana de Shaun et Rebecca, agents pendant que vous lancez un sort, que vous activez une capacité, ou pendant une fenêtre d'activation de capacités de mana quand on vous demande de payer un coût durant la résolution d'un sort ou d'une capacité, vous ne meulez pas de cartes tout de suite. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche à chaque fois vous activez cette capacité. Cette capacité ne va pas sur la pile avant que vous ayez fini de lancer, d'activer ou de résoudre ce sort ou cette capacité, le cas échéant. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité déclenchée.

Shay Cormac

{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier et gredin

1/1

{1} : Les permanents que vos adversaires contrôlent

perdent la défense talismanique, l'indestructible, la protection, le linceul et la parade jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez, mettez un marqueur « prime » sur cette créature.

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « prime » sur elle meurt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Shay Cormac.

- Si un permanent arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire avec la défense talismanique, l'indestructible, la protection, le linceul et/ou la parade après la résolution de la première capacité de Shay Cormac, il ne perd pas cette capacité à moins que vous n'activiez à nouveau la première capacité de Shay Cormac. C'est aussi vrai si un permanent de l'adversaire acquiert l'une de ces capacités après la résolution de la première capacité de Shay Cormac.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures précédemment infligées à une créature avec l'indestructible peuvent provoquer sa destruction si la première capacité de Shay Cormac se résout plus tard pendant ce tour. Notamment, ce n'est pas le cas pour la protection, comme la protection prévient les blessures.
- La deuxième capacité de Shay Cormac se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée.
- La dernière capacité de Shay Cormac cherche n'importe quel marqueur « prime » sur une créature, pas seulement celui qui a été mis par ce Shay Cormac. Par exemple, si les joueurs A et B contrôlent chacun un Shay Cormac et que le joueur A a mis un marqueur « prime » sur une créature du joueur C, les joueurs A et B mettent tous les deux deux marqueurs +1/+1 sur leur Shay Cormac respectif quand cette créature meurt.

---

Sigurd, jarl de Ravensthorpe

{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/3

Vigilance, piétinement, lien de vie

Vantardise — {1} : Mettez un marqueur « sagesse » sur une saga ciblée que vous contrôlez ou retirez-en un.

*(N'activez que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)*

À chaque fois que vous mettez un marqueur « sagesse » sur une saga que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une autre créature ciblée.

- Une capacité de vantardise peut être activée à tout moment après que la créature qui a cette capacité a été déclarée comme attaquant. Ce peut être avant que les bloqueurs ne soient déclarés, après que les bloqueurs sont déclarés mais avant que les blessures de combat soient infligées, pendant le combat après que les blessures de combat ont été infligées, pendant la deuxième phase principale, pendant l'étape de fin ou, dans certains cas inhabituels, pendant l'étape de nettoyage.

- Si ce n'est pas votre tour et que vous acquérez le contrôle d'une créature avec une capacité de vantardise après que cette créature a attaqué, vous pouvez activer la capacité de vantardise de cette créature si elle n'a pas encore été activée ce tour-là.
- Si une créature avec une capacité de vantardise est mise sur le champ de bataille attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme attaquante. Sa capacité de vantardise ne peut pas être activée ce tour-là.
- Si un effet ajoute des phases de combat supplémentaires à un tour et qu'une créature avec une capacité de vantardise attaque plus d'une fois pendant ce tour, sa capacité de vantardise ne peut quand même être activée qu'une seule fois.
- Mettre un marqueur « sagesse » sur une saga déclenche généralement la capacité de chapitre suivante. Cependant, si elle a déjà sur elle un nombre de marqueurs « sagesse » égal à la valeur de son dernier chapitre, aucune capacité ne se déclenche. En particulier, cela ne provoque pas un nouveau déclenchement de la dernière capacité de chapitre.
- Retirer un marqueur « sagesse » à une saga ne provoque pas le déclenchement d'une des capacités de chapitre de cette saga. Cependant, la prochaine fois qu'au moins un marqueur « sagesse » est ajouté, la prochaine capacité de chapitre (ou plusieurs capacités de chapitre, le cas échéant) se déclenchent.

Socrate, précepteur athénien

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et conseiller

0/4

Défenseur

Socrate, précepteur athénien a la défense talismanique tant qu'il est dégagé.

*Dialogue socratique* — {T} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « Si cette créature devait infliger des blessures de combat à un joueur, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette créature et ce joueur piochent chacun un nombre de cartes égal à la moitié de ce nombre, arrondi à l'unité inférieure. »

- Si des blessures infligées par une créature avec la capacité accordée par la dernière capacité de Socrate ne peuvent pas être prévenues pour une raison quelconque, les joueurs appropriés piochent quand même la moitié de ce nombre de cartes, arrondie à l'unité inférieure. (Cette situation ne se présente pas très souvent, mais la capacité non-examinée ne vaut pas le coup d'être activée.)

Synchronisation des points de vue

{4}{G}

Rituel

Course libre {2}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.*)

Cherchez jusqu'à trois cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez deux d'entre elles sur le champ de bataille engagées et l'autre dans votre main, puis mélangez.

- Si vous trouvez deux cartes de terrain de base ou moins, vous les mettez sur le champ de bataille engagées. Vous ne pouvez pas mettre l'une d'elles dans votre main, même si vous le souhaitez.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DU KIT DE DÉMARRAGE

---

Adversaire du labyrinthe

{3} {R}

Créature : minotaure

4/3

Piétinement (*Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur qu'elle attaque.*)

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {1} {R}. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de l'Adversaire du labyrinthe au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {1} {R} 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.

---

Directrice de bureau

{R} {W}

Créature : humain et assassin

2/2

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

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

- La dernière capacité de la Directrice de bureau 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}.
- 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 dernière capacité de la Directrice de bureau. Les variantes de l'équipement ou les capacités d'équipement avec des restrictions, comme la capacité « équipement de créature légendaire » de la Tenue de la Confrérie, sont quand même des capacités d'équipement, et leurs coûts seront réduits par la dernière capacité de la Directrice de bureau.

---

Espion de la Confrérie

{1} {U}

Créature : humain et assassin

1/3

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un assassin légendaire, l'Espion de la Confrérie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- La capacité de l'Espion de la Confrérie ne se déclenche que si vous contrôlez un assassin légendaire quand votre étape de début de combat commence. Une fois que cette étape commence, il est trop tard pour faire quoi que ce soit pour provoquer le déclenchement de cette capacité si vous ne contrôlez pas d'assassin légendaire.
- Quand la capacité de l'Espion de la Confrérie commence à se résoudre, elle vérifie si vous contrôlez encore au moins un assassin légendaire. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne fait rien. Notamment, ce n'est pas nécessairement le même assassin légendaire que vous contrôliez quand la capacité s'est initialement déclenchée.
- Une fois que la capacité de l'Espion de la Confrérie s'est résolue, retirer l'assassin (ou les assassins) légendaire que vous contrôlez du champ de bataille ou faire qu'il perde le super-type légendaire ou le sous-type assassin ne fait pas que la capacité de l'Espion de la Confrérie cesse de s'appliquer pour ce tour-là.

Fendeuse de crânes

{1} {R}

Artefact : équipement

Quand la Fendeuse de crânes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec la menace, puis attachez-lui la Fendeuse de crânes.

La créature équipée gagne +1/+0.

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

- Le jeton Assassin que vous créez arrive sur le champ de bataille comme une créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 1/1. Les capacités statiques qui affectent la force et l'endurance de l'assassin peuvent changer cela.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Assassin et celui où la Fendeuse de crânes lui devient attachée.
- Si la capacité déclenchée fait que deux assassins sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), la Fendeuse de crânes devient attachée à l'un d'eux.

Improvisation sur le champ de bataille

{1} {W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature attaque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'équipements que vous contrôlez.

- Vous ne pouvez pas essayer d'attacher un équipement à la créature ciblée s'il ne peut pas lui être légalement attaché.

Tranquillisant

{1}{U}

Rituel

Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et mettez trois marqueurs « étourdissement » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec le Tranquillisant. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où le Tranquillisant se résout, vous mettez quand même trois marqueurs « étourdissement » sur elle.

---

© 2025 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Magic: The Gathering et Magic sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.  
©2025 Wizards.