

Notes de publication Magic: The Gathering—Fallout

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 8 janvier 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/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 *Magic: The Gathering - Fallout* portant le code d'extension PIP sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension PIP 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/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 mécanique de jeu : marqueurs « radiation »

La Grande Guerre a changé le monde de bien des manières visibles, mais l'un des plus grands dangers des terres désolées est principalement invisible. Ce sont les radiations. Certaines cartes de cette extension feront gagner aux joueurs des *marqueurs « radiation »* qui mesurent leur dose de radiation en cours. Plus vous avez de marqueurs « radiation », plus vous êtes en piteux état—mais ceci dit, certains pensent que les radiations ont plein d'avantages. Au début de votre première phase principale, vous meulez un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « radiation » que vous avez, puis vous perdez des points de vie et vous retirez de vous-même un nombre de marqueurs « radiation » égal au nombre de cartes non-terrain que vous avez meulées de cette manière.

Destin de Megaton

{5} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- *Désarmement* — Détruisez un artefact ciblé. Créez quatre jetons Trésor.
- *Détonation* — Le Destin de Megaton inflige 8 blessures à chaque créature. Chaque joueur gagne quatre marqueurs « radiation ».

- Les marqueurs « radiation » sont une sorte de marqueur qu'un joueur peut avoir. Ils ne sont pas associés à des permanents spécifiques.
- Faites très attention au nombre de marqueurs « radiation » que chaque joueur possède. Parmi les méthodes potentielles pour le faire, vous pouvez les marquer sur une feuille de papier ou utiliser des dés, mais la méthode de votre choix fonctionne, à condition qu'elle soit claire et que tous les joueurs soient d'accord.
- Les marqueurs « radiation » ne disparaissent pas à la fin des étapes, des phases ou des tours. Ils ne disparaissent que lorsqu'un effet instruit un joueur de retirer des marqueurs « radiation ».
- Il y a une capacité déclenchée inhérente associée au fait d'avoir des marqueurs « radiation ». Cette capacité déclenchée n'a pas de source et est contrôlée par le joueur actif. Le texte complet de cette capacité est « Au début de la première phase principale d'un joueur avec des marqueurs « radiation », ce joueur meule un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « radiation » qu'il a. Pour chaque carte non-terrain meulée de cette manière, ce joueur perd 1 point de vie et retire un marqueur « radiation » qu'il a sur lui. »
- Dans une partie qui utilise l'option de tour d'équipe partagé, comme Archenemy ou Troll à deux têtes, la capacité déclenchée inhérente associée aux marqueurs « radiation » se déclenche une fois pour chaque joueur de l'équipe active qui a des marqueurs « radiation ». Chaque occurrence de cette capacité est contrôlée par l'un de ces joueurs.
- Tous les effets (comme proliférer) qui interagissent avec les marqueurs qu'un joueur gagne, a ou perd peuvent interagir avec les marqueurs « radiation ».
- Les cartes sont meulées toutes en même temps, ce qui veut dire que des capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est meulée » se déclenchent exactement une fois tant qu'au moins une carte non-terrain a été meulée.
- Si un joueur a moins de cartes dans sa bibliothèque que le nombre de marqueurs « radiation » qu'il a quand la capacité déclenchée se résout, il meule autant de cartes qu'il le peut.

Nouvelle mécanique de jeu : jetons Bric-à-brac

Où que vous alliez dans les terres désolées, vous trouverez du *Bric-à-brac*. De prime abord, cela peut vous paraître inutile, mais un survivant intelligent peut utiliser à peu près n'importe quoi. À tout moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez engager et sacrifier un jeton Bric-à-brac pour exiler la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pourrez jouer cette carte ce tour-ci.

Junk Jet

{1}{R}

Artefact : équipement

Quand le Junk Jet arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Bric-à-brac. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*) {3}, sacrifiez un autre artefact : Doublez la force de la créature équipée jusqu'à la fin du tour.
Équipement {1}

- Vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Bric-à-brac pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Bric-à-brac pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la deuxième capacité du Junk Jet.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour la carte jouée depuis l'exil avec la capacité d'un jeton Bric-à-brac. 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.
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons Bric-à-brac peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne créez pas de jetons Bric-à-brac.

Retour de mécanique : énergie

Qu'est-ce que les armures assistées, les armes à plasma et les satellites d'artillerie ont tous en commun ? Ils ont tous besoin de sources d'énergie. Plutôt que vous faire collectionner des noyaux à fusion, des cellules d'énergie ou de grandes centrales d'énergie, il vous suffit d'avoir des *marqueurs « énergie »*. Tout comme les marqueurs « radiation », les marqueurs « énergie » vont sur les joueurs. Contrairement aux marqueurs « radiation », ils ne provoquent pas de meule, de perte de points de vie ou de mutations. (Du moins, pas pour l'instant.)

Armure assistée T-45

{2}

Artefact : équipement

Quand l'Armure assistée T-45 arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

La créature équipée gagne +3/+3 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, dégagez la créature équipée, puis mettez, selon votre choix, un marqueur « menace », « piétinement » ou « lien de vie » sur elle.

Équipement {3}

- {E} est le symbole de l'énergie. Il représente un marqueur « énergie ».
- Les marqueurs « énergie » sont une sorte de marqueur qu'un joueur peut avoir. Ils ne sont pas associés à des permanents spécifiques.
- Faites très attention au nombre de marqueurs « énergie » que chaque joueur possède. Parmi les méthodes potentielles pour le faire, vous pouvez les marquer sur une feuille de papier ou utiliser des dés, mais la méthode de votre choix fonctionne, à condition qu'elle soit claire et que tous les joueurs soient d'accord. (À

des niveaux de compétition en tournoi élevés, les dés ne sont pas obligatoirement autorisés pour comptabiliser les marqueurs des joueurs.)

- Si un effet dit que vous gagnez au moins un {E}, vous gagnez autant de marqueurs « énergie ». Pour payer au moins un {E}, vous perdez autant de marqueurs « énergie ». Vous ne pouvez pas payer plus de marqueurs « énergie » que vous n'en avez. Tous les effets qui interagissent avec les marqueurs qu'un joueur gagne, a ou perd peuvent interagir avec les marqueurs « énergie ».
- Les marqueurs « énergie » ne sont pas du mana. Ils ne disparaissent pas à la fin des étapes, des phases et des tours, et les effets qui ajoutent du mana « de n'importe quel type » ne vous fournissent pas de marqueurs « énergie ».
- Certaines capacités déclenchées indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E}. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois cette quantité pour multiplier l'effet. Vous choisissez ou non de payer cette quantité de {E} au moment où la capacité se résout.
- Certaines capacités déclenchées qui indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E} décrivent un effet qui a lieu « Si vous faites ainsi. » Dans ce cas, aucun joueur ne peut agir pour essayer d'empêcher l'effet de la capacité après que vous avez fait votre choix. Si le paiement est suivi par l'expression « Quand vous faites ainsi », alors vous choisissez les cibles pour cette capacité déclenchée « réflexive » et vous la mettez sur la pile avant que les joueurs puissent agir.
- Si un sort ou une capacité avec au moins une cible indique que vous « pouvez payer » une quantité de {E}, et que chaque permanent qu'elle cible est devenue une cible illégale, le sort ou la capacité ne se résout pas. Vous ne pouvez pas payer de {E} même si vous le souhaitez.
- Certains sorts et certaines capacités qui vous donnent {E} peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de {E}.

Retour de mécanique : proliférer

Les ressources sont rares dans les terres désolées, mais ceux qui sont déjà riches ont tendance à le devenir encore plus. De même, ceux qui sont déjà irradiés ont tendance à le devenir encore plus. Nous représentons ce concept par la mécanique *proliférer*, qui vous permet d'ajouter plus de marqueurs à des permanents et à des joueurs qui ont déjà des marqueurs sur eux.

Atomiser

{2} {B} {G}

Éphémère

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. 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.)

- 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 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 des marqueurs. 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 marqueur 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 marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- 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.
- Certains sorts et certaines capacités qui vous font proliférer peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne proliférez pas.

Retour de mécanique : marqueurs « Quête »

Bon nombre de gens dans les terres désolées cherchent quelque chose, que ce soit la connaissance, la justice, ou des collectibles Nuka-Cola. Dans cette extension, nous représentons cette idée par des marqueurs « *quête* », qui sont apparus pour la première fois dans l'extension *Zendikar*. Les marqueurs « *quête* » n'ont pas de signification de règles particulière, mais certaines cartes leur font référence spécifiquement.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et docteur

2/3

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Mettez un marqueur « *quête* » sur Arcade Gannon.

For Auld Lang Syne — Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'artefact ou d'humain de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « *quête* » sur Arcade Gannon.

Moira Brown, auteure et guide

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et citoyen

2/3

Quand Moira Brown, auteure et guide arrive sur le champ de bataille, créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé Guide de survie des terres désolées avec « La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « *quête* » parmi les permanents que vous contrôlez » et équipement {1}.

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur « *quête* » sur un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez.

Retour de mécanique de jeu : escouade

L'union fait la force, et le pouvoir donne raison. Ces expressions concises sont peut-être un peu dépassées, mais elles sont vraies dans les terres désolées, où la survie est souvent plus probable quand on fait partie d'une *escouade*. En tant que coût supplémentaire pour lancer un sort avec l'escouade, vous pouvez payer son coût d'escouade autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si son coût d'escouade a été payé,

son contrôleur crée un nombre de jetons qui sont des copies de cette créature égal au nombre de fois que son coût d'escouade a été payé.

Clone de Gary

{1}{W}

Créature : humain et citoyen

1/3

Escouade {2} (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qu'en sont des copies.*)

À chaque fois que le Clone de Gary attaque, chaque créature que vous contrôlez appelée Clone de Gary gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez payer le coût d'escouade autant de fois que vous le voulez. Vous créez un jeton qui est une copie de ce permanent pour chaque fois que vous avez payé le coût d'escouade. Si vous avez payé le coût d'escouade plusieurs fois, les jetons arrivent tous sur le champ de bataille simultanément.
- Si le sort est contrecarré, la capacité d'escouade ne se déclenche pas, et aucun jeton n'est créé.
- Si le sort se résout mais que la créature avec l'escouade quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'escouade ne se résolve, vous créez quand même les copies jetons.
- Les jetons créés par la capacité d'escouade ne sont pas « lancés » et par conséquent, les capacités qui se déclenchent quand un sort est lancé ne se déclenchent pas pour les copies.
- Si, pour une raison quelconque, la créature n'a pas la capacité d'escouade quand elle est sur le champ de bataille, la capacité ne se déclenche pas, même si vous avez payé le coût d'escouade au moins une fois.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Abri 11 : dilemme électoral

{2}{W}{B}

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 — Pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

II, III — Chaque joueur vote secrètement pour jusqu'à une créature, puis ces votes sont révélés. Si aucune créature n'a reçu de vote, chaque joueur pioche une carte. Sinon, détruisez chaque créature avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

- Pour voter secrètement, chaque joueur écrit l'option qu'il choisit sans la montrer aux autres joueurs. Puis chaque joueur garde son choix secret jusqu'à ce que tous les joueurs révèlent simultanément leur vote.

- Avant que les votes secrets ne soient révélés, les joueurs peuvent annoncer comment ils ont l'intention de voter, mais ils ne peuvent pas révéler ce qu'ils ont écrit avant que tous les votes ne soient simultanément révélés. Les joueurs peuvent mentir sur leur intention de vote avant que les votes ne soient révélés.
- Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que les joueurs finissent de voter » se déclenchent une fois que tous les joueurs ont voté ou une fois que tous les votes secrets ont été révélés, mais elles ne vont pas sur la pile avant que le sort ou la capacité en cours ne finisse de se résoudre.
- Aucun joueur ne vote avant que la dernière capacité de l'Abri 11 se résolve. Les réponses à la capacité doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.

Abri 12 : Nécropolis

{4} {B} {B}

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 — Chaque joueur gagne trois marqueurs « radiation ».

II — Créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie et Mutant, X étant le nombre total de marqueurs « radiation » parmi les joueurs.

III — Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez qui est un zombie ou un mutant.

- Utilisez le nombre de marqueurs « radiation » parmi tous les joueurs encore dans la partie quand la deuxième capacité de chapitre de l'Abri 12 se résout pour déterminer la valeur de X.
- Une créature que vous contrôlez qui est à la fois un zombie et un mutant ne gagne que deux marqueurs +1/+1 de la dernière capacité de l'Abri 12.

Abri 13 : voyage de l'Habitant

{3} {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 — Pour chaque joueur, exilez jusqu'à une autre cible, enchantement ou créature que ce joueur contrôle, jusqu'à ce que l'Abri 13 quitte le champ de bataille.

II — Vous gagnez 2 points de vie et regard 2.

III — Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, deux cartes exilées par l'Abri 13 et mettez le reste au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

- Si l'Abri 13 quitte le champ de bataille avant que sa première capacité de chapitre ne se résolve, les permanents ciblés ne sont pas exilés.
- Dans le cas inhabituel où un seul joueur possède plusieurs cartes exilées par l'Abri 13 qui sont mises au-dessous de sa bibliothèque avec sa troisième capacité de chapitre, le propriétaire de ces cartes choisit l'ordre dans lequel elles sont mises au-dessous de sa bibliothèque.

Abri 21 : pari de la maison

{1} {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, II — Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

III — Révélez jusqu'à cinq cartes non-terrain de votre main. Pour chacune de ces cartes qui a la même valeur de mana qu'une autre carte révélée de cette manière, créez un jeton Trésor.

- Si une carte de dans votre main a {X} dans son coût de mana, X est 0.
-

Abri 87 : évolution forcée

{3} {G} {U}

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 — Acquérez le contrôle d'une créature non-Mutant ciblée tant que vous contrôlez l'Abri 87.

II — Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle devient un mutant en plus de ses autres types.

III — Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les mutants que vous contrôlez.

- Si l'Abri 87 quitte le champ de bataille avant que sa première capacité de chapitre ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle de la créature ciblée du tout.
 - La cible de la première capacité de chapitre de l'Abri 87 doit uniquement être un non-Mutant quand cette capacité est mise sur la pile et quand cette capacité se résout. L'effet de contrôle ne cesse pas si elle devient un mutant plus tard (par exemple à cause de l'effet de la deuxième capacité de chapitre).
 - Utilisez la force la plus élevée parmi les mutants que vous contrôlez au moment où la dernière capacité de l'Abri 87 se résout pour déterminer combien de cartes piocher.
-

Abri 101 : fête d'anniversaire

{3}{W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sapience ». Sacrifiez après III.)

I — Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat et un jeton Nourriture. *(Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

II, III — Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'aura ou d'équipement depuis votre main ou votre cimetière. Si un équipement est mis sur le champ de bataille de cette manière, vous pouvez l'attacher à une créature que vous contrôlez.

- Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, vous ne pouvez pas choisir de la mettre sur le champ de bataille du tout.

Acolyte de la Cathédrale

{1}{G}

Créature : humain et clerc

1/2

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a parade {1}. *(À chaque fois qu'elle devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)*

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

- L'effet de la première capacité de l'Acolyte de la Cathédrale s'applique à n'importe quelle créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle, pas seulement celles qui ont des marqueurs +1/+1.
 - Une fois qu'une capacité de parade d'une créature est déclenchée, faire perdre la parade à cette créature en retirant l'Acolyte de la Cathédrale n'affecte pas cette capacité. Le joueur concerné devra quand même payer {1} ou voir son sort ou sa capacité contrecarrée.
-

Agent Frank Horrigan

{5}{B}{G}

Créature légendaire : mutant et guerrier

8/6

Piétinement

L'Agent Frank Horrigan a l'indestructible tant qu'il a attaqué ce tour-ci.

À chaque fois que l'Agent Frank Horrigan arrive sur le champ de bataille ou attaque, proliférez deux fois. (*Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- La capacité qui fait que l'Agent Frank Horrigan a l'indestructible commence à s'appliquer dès qu'il est déclaré comme attaquant. Elle s'applique pour le reste du tour. Peu importe ce qui arrive au joueur ou au permanent qu'il a attaqué après cet instant.
- Si l'Agent Frank Horrigan arrive sur le champ de bataille attaquant, il n'a pas l'indestructible car il n'a jamais été déclaré comme attaquant.
- 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.

Aîné Arthur Maxson

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

4/2

Les jetons de créature que vous contrôlez ont l'entraînement. (*À chaque fois qu'un jeton de créature que vous contrôlez attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton.*)

Trahison aveugle — Sacrifiez une autre créature :

L'Aîné Arthur Maxson acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La capacité d'entraînement d'une créature ne se déclenche que lorsque cette créature et une créature de force supérieure sont déclarées comme attaquants. Augmenter la force d'une créature après que les attaquants ont été déclarés ne provoque pas le déclenchement d'une capacité d'entraînement.
 - Une fois que la capacité d'entraînement d'une créature s'est déclenchée, détruire l'autre créature attaquante ou réduire sa force n'empêche pas la créature avec l'entraînement de gagner un marqueur +1/+1.
-

Ami des animaux

{1}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. Mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton pour chaque aura et chaque équipement attachés à cette créature autre que l'Ami des animaux. »

- Le jeton arrive sur le champ de bataille puis des marqueurs sont mis sur lui. Dans la plupart des cas, la partie voit une créature 1/1 arriver sur le champ de bataille en ce qui concerne les capacités qui peuvent se déclencher, comme la première capacité du Superviseur de l'Abri 76.

Aradesh, le fondateur

{2}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

1/4

Enrôlement *(Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)*

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, si elle a enrôlé une créature pendant ce combat, la créature qui a attaqué acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. Si la force de cette créature est supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

- Le joueur attaquant choisit s'il veut engager une créature pour une capacité d'enrôlement immédiatement après avoir engagé les créatures avec lesquelles il a choisi d'attaquer. Vous ne pouvez pas choisir d'enrôler une créature plus tard.
 - Pour enrôler une créature, cette créature doit être dégagée, elle ne doit pas attaquer (même si elle a la vigilance), et elle doit avoir la célérité ou avoir été sous le contrôle de ce joueur attaquant depuis le début de son tour en cours.
 - Quand un joueur engage une créature pour la capacité d'enrôlement d'une créature attaquante, cette créature attaquante gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la créature engagée. C'est une capacité déclenchée qui va sur la pile immédiatement après que les attaquants ont été déclarés lors de l'étape de déclaration des attaquants.
 - Vous ne pouvez engager qu'une seule créature pour une capacité d'enrôlement d'une créature attaquante, et une même créature ne peut pas être engagée pour plus d'une capacité d'enrôlement.
 - La dernière capacité d'Aradesh a une clause d'intervention 'si'. Si une créature qui attaque n'a pas enrôlé une créature pour ce combat, la capacité ne se déclenche pas du tout pour cette créature.
 - Peu importe ce qui arrive à la créature enrôlée après que la dernière capacité d'Aradesh s'est déclenchée. Tant que la créature qui a attaqué a enrôlé une créature pendant ce combat, quand la dernière capacité d'Aradesh se résout, la créature qui a attaqué acquiert quand même la double initiative, et si la force de cette créature est supérieure ou égale à 4, vous piochez quand même une carte.
-

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et docteur

2/3

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Mettez un marqueur « quête » sur Arcade Gannon.

For Auld Lang Syne — Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'artefact ou d'humain de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « quête » sur Arcade Gannon.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous lancez depuis votre cimetière.
- Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous commencez à lancer le sort, perdre le contrôle d'Arcade Gannon n'affecte pas le sort.
- Si vous lancez un sort d'artefact ou d'humain de votre cimetière à l'aide d'une autre permission, l'effet d'Arcade Gannon ne s'applique pas. Vous pouvez lancer un autre sort d'artefact ou d'humain depuis votre cimetière.
- Si vous lancez un sort d'artefact ou d'humain depuis votre cimetière et qu'ensuite un nouveau Arcade Gannon arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort d'artefact ou d'humain depuis votre cimetière ce tour-ci tant que ce sort a une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « quête » sur le nouveau Arcade Gannon.
- Si une carte d'artefact ou d'humain est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez une possibilité de la lancer avant qu'un joueur ne puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

Armure assistée T-45

{2}

Artefact : équipement

Quand l'Armure assistée T-45 arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

La créature équipée gagne +3/+3 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, dégagez la créature équipée, puis mettez, selon votre choix, un marqueur « menace », « piétinement » ou « lien de vie » sur elle.

Équipement {3}

- Plusieurs occurrences de menace sont redondantes. C'est aussi vrai pour le piétinement et le lien de vie.
-

Avantage mutationnel

{1}{G}{U}

Éphémère

Les permanents que vous contrôlez avec des marqueurs sur eux acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à ces permanents ce tour-ci. 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.*)

- La série de permanents affectés par l'Avantage mutationnel est déterminée au moment où l'Avantage mutationnel se résout. Les permanents qui acquièrent des marqueurs plus tard pendant le tour ne deviennent pas affectés par cet effet, et les permanents qui perdent tous leurs marqueurs plus tard pendant le tour ne cessent pas d'être affectés.

Bataille du Barrage Hoover

{3}{W}

Enchantement

Au moment où la Bataille du Barrage Hoover arrive sur le champ de bataille, choisissez RNC ou Légion.

- RNC — Au début de votre étape de fin, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle.
 - Légion — À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
 - Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
 - Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
 - Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants. **MODIFICATION AVEC ERRATA** : Les cartes suivantes : Mort imminente, Vannes de Bourg-sur-Lave, Horloge de l'Armagedon, Baron Von Count (non traduite) et Œil du destin utilisent des marqueurs « doom » (également traduit par « fatalité »). Pour éviter toute confusion, il a été décidé de donner rétroactivement un nouveau nom français à ces anciens marqueurs. Ces « doom counters » sont désormais des marqueurs « calamité ».
 - Si vous contrôlez la Bataille du Barrage Hoover et qu'aucun choix n'a été fait pour elle (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie), elle n'a aucune des deux capacités déclenchées.
-

Béhémoth de l'Abri 0

{6}

Créature-artefact : robot

6/6

Piétinement

Quand le Béhémoth de l'Abri 0 arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E}{E} (*quatre marqueurs « énergie »*).

Quand le Béhémoth de l'Abri 0 meurt, vous pouvez payer une quantité de {E} égale à la valeur de mana d'un permanent non-terrain ciblé. Quand vous faites ainsi, détruisez ce permanent.

- Vous choisissez la cible de la dernière capacité du Béhémoth de l'Abri 0 quand elle se déclenche, mais vous ne devez pas décider de payer ou non avant que la capacité se résolve.
 - Quand vous payez une quantité de {E} égale à la valeur de mana du permanent non-terrain ciblé pendant la résolution de la dernière capacité du Béhémoth de l'Abri 0, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche et est mise sur la pile. Cette capacité n'a pas de cible. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Béni-oui-oui, securitron personnel

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

2/2

{T} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de Béni-oui-oui, securitron personnel. Quand il fait ainsi, vous piochez deux cartes et vous mettez un marqueur « quête » sur Béni-oui-oui. N'activez que pendant votre tour.

Électron libre — Quand Béni-oui-oui quitte le champ de bataille, son propriétaire crée un jeton de créature 1/1 blanche Soldat engagé pour chaque marqueur « quête » sur lui.

- Si Béni-oui-oui n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout, ou si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, rien ne se passe. Vous ne piochez pas deux cartes, parce que cet effet fait partie d'une capacité déclenchée « réflexive » qui se déclenche uniquement si l'adversaire ciblé acquiert le contrôle de Béni-oui-oui.
 - Quand le contrôleur de Béni-oui-oui quitte la partie, si ce joueur n'était pas son propriétaire, l'effet donnant à ce joueur le contrôle de Béni-oui-oui se termine. Béni-oui-oui revient sous le contrôle du joueur encore dans la partie qui l'a contrôlé le plus récemment, ignorant les effets de contrôle dont les durées ont déjà expiré.
 - Si le propriétaire de Béni-oui-oui quitte la partie, Béni-oui-oui quitte la partie avec ce joueur. Il fait juste ce qu'on lui dit.
-

Butch DeLoria, serpent des tunnels

{1} {B}

Créature légendaire : humain et gremlin

2/2

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Vive les Serpents des tunnels ! — À chaque fois que Butch DeLoria, serpent des tunnels attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gremlin et/ou serpent que vous contrôlez.

{1} {B} : Mettez un marqueur « menace » sur une autre créature ciblée. Elle devient un gremlin en plus de ses autres types.

- Un permanent qui est à la fois un gremlin et un serpent n'est compté qu'une fois pour la deuxième capacité de Butch DeLoria.
-

Caesar, empereur de la Légion

{1} {R} {W} {B}

Créature légendaire : humain et soldat

4/4

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, choisissez deux —

- Créez deux jetons de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité, engagés et attaquants.
- Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
- Caesar, empereur de la Légion inflige à un adversaire ciblé un nombre de blessures égal au nombre de jetons de créature que vous contrôlez.

- Vous ne choisissez pas de mode ou de cible pour la capacité de Caesar, empereur de la Légion au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une autre créature de cette manière. Vous choisissez des modes et, si vous choisissez le troisième mode, une cible pour cette capacité au moment où elle va sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
 - Les jetons Soldat créés par la capacité de Caesar arrivent sur le champ de bataille engagés et attaquants, mais comme ils n'ont pas été déclarés comme des créatures attaquantes, aucune capacité qui se déclenche à chaque fois qu'une créature attaque ou à chaque fois que vous attaquez (comme la propre capacité de Caesar) ne se déclenche.
-

Cait, combattante de la Cage

{R} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier

1/1

Tant que c'est votre tour, Cait, combattante de la Cage a l'indestructible.

À chaque fois que Cait attaque, vous et le joueur défenseur piochez chacun une carte, puis vous vous défaussez chacun d'une carte. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Cait si vous vous êtes défaussé de la carte avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée parmi ces cartes.

- Si une carte dont vous vous défaussez a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte (probablement parce que vous n'aviez pas de carte en main et qu'un autre effet vous a empêché de piocher des cartes), vous ne mettez pas de marqueurs sur Cait, que le joueur défenseur se soit défaussé d'une carte ou non ou quelle que soit la valeur de mana de cette carte.

C.A.M.P.

{3}

Artefact : fortification

À chaque fois que le terrain fortifié est engagé pour du mana, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature partage une couleur avec le mana que ce terrain a produit, créez un jeton Bric-à-brac. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)*

Fortifier {3} ({3}) : Attachez à un terrain ciblée que vous contrôlez. N'attachez la fortification que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La fortification est aux terrains ce que l'équipement est aux créatures. Excepté la différence concernant le type de permanent auxquels ils peuvent être attachés, les fortifications et les équipements suivent les mêmes règles.
 - Si le terrain fortifié a produit plus d'une couleur de mana, vous créez un jeton Bric-à-brac tant que la créature ciblée a au moins une de ces couleurs.
-

Canigou, fidèle compagnon

{R} {G} {W}

Créature légendaire : chien

3/3

Quand Canigou arrive sur le champ de bataille, meulez cinq cartes, puis renvoyez une carte d'aura ou d'équipement depuis votre cimetière dans votre main.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée ou équipée attaque, créez un jeton Bric-à-brac.

(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

- La carte que vous renvoyez avec la première capacité de Canigou n'est pas obligatoirement une des cartes que vous avez meulées avec cette capacité.

Cass, bras armé de la vengeance

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et ranger

4/3

Vigilance

À chaque fois que Cass ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle était enchantée ou équipée, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, attachées à une créature ciblée, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui lui étaient attachées, puis attachez n'importe quel nombre d'équipements qui lui étaient attachés à cette créature.

- Vous ne pouvez pas renvoyer de cartes d'aura qui ne peuvent pas être légalement attachées à la créature ciblée. Par exemple, si la créature ciblée a la protection contre le rouge, vous ne pouvez pas renvoyer le Tueur en série sur le champ de bataille avec la dernière capacité de Cass.

Cérébrobot de guerre

{3} {U}

Créature-artefact : robot

*/5

La force du Cérébrobot de guerre est égale au nombre de cartes dans votre main.

Quand le Cérébrobot de guerre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de {E} (*marqueurs « énergie »*) égal au nombre de créatures-artefacts que vous contrôlez.

À chaque fois que le Cérébrobot de guerre attaque, vous pouvez payer {E} {E} {E}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité qui définit la force du Cérébrobot de guerre fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

- Utilisez le nombre de créatures-artefacts que vous contrôlez quand la deuxième capacité du Cérébrobot de guerre se résout, y compris le Cérébrobot de guerre lui-même s'il est encore sur le champ de bataille, pour déterminer le nombre de marqueurs « énergie » que vous gagnez.

Codsworth, assistant multitâche

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

2/3

Les commandants que vous contrôlez ont parade {2}.

{T} : Ajoutez {W}{W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'aura et/ou d'équipement.

{T} : Attachez une cible, équipement ou aura que vous contrôlez, à une créature ciblée que vous contrôlez.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Une fois qu'une capacité de parade d'un commandant est déclenchée, faire perdre la parade à ce commandant en retirant Codsworth n'affecte pas cette capacité. Le joueur concerné doit quand même payer {2} ou voir son sort ou sa capacité contrecarré.
- Vous ne pouvez pas dépenser de mana généré par la deuxième capacité de Codsworth pour activer des capacités d'auras ou d'équipements. Cela inclut le paiement de coûts d'équipement.
- L'aura ou l'équipement que vous ciblez avec la dernière capacité de Codsworth ne doit pas obligatoirement être attaché à une créature que vous contrôlez quand vous le ciblez. Vous devez juste contrôler l'aura ou l'équipement que vous ciblez ainsi que la créature que vous ciblez.
- Si une des cibles de la dernière capacité de Codsworth est une cible illégale au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas. Si l'aura ou l'équipement ciblé est déjà attaché à la créature ciblée, rien ne se passe.
- Au moment où la dernière capacité de Codsworth se résout, si l'aura ou l'équipement ciblé ne peut pas être attaché légalement à la créature ciblée (par exemple, parce que la créature a la protection contre les enchantements ou la protection contre les artefacts), l'aura ou l'équipement ciblé ne bouge pas.

Coffre-fort verrouillé (expert)

{2}

Artefact

Quand le Coffre-fort verrouillé (expert) arrive sur le champ de bataille, exilez, face cachée, les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

{1}, {T} : Vous et un adversaire ciblé choisissez secrètement chacun 1, 2 ou 3. Puis ces choix sont révélés. S'ils sont identiques, sacrifiez le Coffre-fort verrouillé (expert) et mettez toutes les cartes exilées par lui dans les mains de leurs propriétaires. Sinon, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée.

- Vous ne regardez pas les cartes exilées par la capacité du Coffre-fort verrouillé (expert).
 - Pour choisir secrètement les chiffres, vous et l'adversaire ciblé devriez chacun écrire vos choix de 1, 2 ou 3 sans les montrer à personne d'autre. Gardez ces choix secrets jusqu'à ce qu'ils soient révélés simultanément.
-

Colonel Autumn

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et soldat

2/3

Lien de vie

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont l'exploitation.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez exploite une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Une créature avec l'exploitation « exploite une créature » quand le contrôleur d'une capacité d'exploitation sacrifie une créature au moment où cette capacité se résout.
- Vous choisissez de sacrifier ou non une créature et quelle créature sacrifier au moment où une capacité d'exploitation se résout.
- Vous pouvez sacrifier la créature avec l'exploitation si elle est encore sur le champ de bataille. Si elle a une capacité qui se déclenche quand elle exploite une créature (ou dans ce cas, quand une créature que vous contrôlez exploite une créature), cette capacité se déclenche.
- Si le Colonel Autumn n'est pas sur le champ de bataille au moment où une capacité d'exploitation d'une créature que vous contrôlez se résout, la dernière capacité du Colonel Autumn ne se déclenche pas. Vous ne gagnez pas de marqueurs +1/+1, même si vous sacrifiez une créature.
- Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature à une même capacité d'exploitation.

Conscrite des Artilleurs

{1}{G}

Créature : humain et mercenaire

2/2

Piétinement

La Conscrite des Artilleurs gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Quand la Conscrite des Artilleurs meurt, si elle était enchantée, créez un jeton Bric-à-brac.

Quand la Conscrite des Artilleurs meurt, si elle était équipée, créez un jeton Bric-à-brac.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Conscrite des Artilleurs peuvent devenir mortelles si une aura ou un équipement qui lui est attaché quitte le champ de bataille ou devient détaché de la Conscrite des Artilleurs pendant ce tour.
-

Costume de Silver Shroud

{2}

Artefact : équipement

Flash

Quand le Costume de Silver Shroud arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.*)

La créature équipée ne peut pas être bloquée.

Équipement {3}

- Attacher le Costume de Silver Shroud à une créature qui a déjà été bloquée ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.

Craig Boone, garde de Novac

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

Portée, lien de vie

One for My Baby — À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, mettez deux marqueurs « quête » sur Craig Boone, garde de Novac. Quand vous faites ainsi, Craig Boone inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « quête » sur lui à jusqu'à une créature ciblée, à moins que le contrôleur de cette créature ne fasse que Craig Boone lui inflige autant de blessures.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité Craig Boone au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous mettez deux marqueurs « quête » sur Craig Boone de cette manière. Vous choisissez jusqu'à une cible pour cette capacité au moment où elle va sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Si Craig Boone n'est plus sur le champ de bataille quand la capacité déclenchée « réflexive » se résout, utilisez le nombre de marqueurs « quête » qui étaient sur lui au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de blessures il inflige.

Cultivateur de tomates

{2}{G}

Créature : zombie et mutant et paysan

1/4

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner deux marqueurs « radiation ».

{T} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte de terrain ciblée dans un cimetière qui a été meulée ce tour-ci.

- Si un joueur est instruit de mettre une carte dans son cimetière depuis sa bibliothèque sans utiliser le mot « meuler », (par l'effet de la Sinistre recherche de Rowan de l'extension *Les friches d'Eldraine* par exemple, cette carte n'est pas une cible légale pour la dernière capacité du Cultivateur de tomates.

Curie, intelligence émergente

{1} {U}

Créature-artefact légendaire : robot

1/3

À chaque fois que Curie, intelligence émergente inflige des blessures de combat à un joueur, piochez un nombre de cartes égal à sa force de base.

{1} {U}, exilez une autre créature-artefact non-jeton que vous contrôlez : Curie devient une copie de la créature exilée, excepté qu'elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez un nombre de cartes égal à sa force de base. »

- Normalement, la force de base d'une créature est la force imprimée sur la carte ou, pour un jeton, la force établie par l'effet qui l'a créé. Si un autre effet établit la force d'une créature à des nombres ou des valeurs spécifiques, celles-ci deviennent sa force de base. Si un effet modifie la force d'une créature sans l'établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force de base.
- Si une créature a une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force, indiquée par un */* ou des symboles similaires dans l'encadré de force et d'endurance, cette capacité est prise en compte quand vous déterminez sa force de base.
- Si Curie n'est plus sur le champ de bataille quand sa première capacité se résout, utilisez sa force de base au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher.
- La dernière capacité de Curie fait référence à la créature exilée, pas à la carte exilée. Dans la plupart des cas, cela signifie que Curie copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre, plus la capacité supplémentaire. Cependant, si la créature exilée copiait autre chose quand elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, Curie copie ce que cette créature copiait, plus la capacité supplémentaire.
- La dernière capacité de Curie ne copie pas le fait que la créature exilée était engagée ou dégagée, qu'elle avait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui étaient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui modifiait sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Desdemona, combattante de la liberté

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et gremlin

3/4

Vigilance

À chaque fois que Desdemona, combattante de la liberté attaque, une carte de créature ciblée dans votre cimetière qui est un artefact ou qui a une valeur de mana inférieure ou égale à 3 acquiert l'échappée jusqu'à la fin du tour.

Le coût d'échappée est égal à son coût de mana plus exilez deux autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez la lancer depuis votre cimetière pour son coût d'échappée ce tour-ci.*)

- Si un sort que vous lancez avec l'échappée a un coût supplémentaire pour lequel vous devez vous défausser de cartes ou sacrifier des permanents, vous pouvez exiler les cartes défaussées ou sacrifiées de cette manière pour payer cette partie de son coût d'échappée.

- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après qu'un sort de permanent échappé se résout, il arrive sur le champ de bataille et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. Vous pouvez payer tout coût supplémentaire optionnel du sort, comme les coûts de kick. S'il a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Diamond City

Terrain

Diamond City arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « bouclier » sur elle. *(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Déplacez un marqueur « bouclier » de Diamond City sur une créature ciblée. N'activez que si au moins deux créatures sont arrivées sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des permanents.
- Retirer un marqueur « bouclier » quand un permanent devrait subir des blessures ou être détruit n'est pas la même chose que régénérer un permanent.
- Si un permanent qui devait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les permanents ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si un permanent avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » le protège quand même normalement.

Dissidente de la Confrérie

{2}{W}

Créature : humain et soldat

3/2

Quand la Dissidente de la Confrérie arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'aura ou d'équipement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée.
- Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée. *(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, celui qui contrôlera l'aura choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » quand un permanent devrait subir des blessures ou être détruit n'est pas la même chose que régénérer une créature.
- Si un permanent qui devait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.

Distributeur de Nuka-Cola

{3}

Artefact

{1}, {T} : Créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, créez un jeton Trésor engagé. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, si vous sacrifiez un artefact Nourriture non-jeton, comme le Sentier sucré de l'extension *Les friches d'Eldraine*, la dernière capacité du Distributeur de Nuka-Cola se déclenche.

- La dernière capacité du Distributeur de Nuka-Cola se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez une nourriture pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité activée d'une nourriture.
-

Dominateur laserotron

{1} {R}

Créature-artefact : robot

2/2

Quand le Dominateur laserotron arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} {E} (*deux marqueurs « énergie »*).

À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, mettez, selon votre choix, un marqueur +1/+1, « initiative » ou « piétinement » sur cette créature.

- Si plusieurs créatures-artefacts que vous contrôlez attaquent, la dernière capacité du Dominateur laserotron se déclenche pour chacune d'elles.
-

Dr Madison Li

{U} {R} {W}

Créature légendaire : humain et scientifique

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

{T}, payez {E} : Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

{T}, payez {E} {E} {E} : Piochez une carte.

{T}, payez {E} {E} {E} {E} {E} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

- La première capacité du Dr Madison Li se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
-

Écorcheur alpha

{4} {B} {G}

Créature : lézard et mutant

6/6

Menace, piétinement

Quand l'Écorcheur alpha arrive sur le champ de bataille ou devient monstrueux, détruisez un permanent ciblé.

{5} {B} {G} : Monstruosité 4. (*Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.*)

- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.

- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.
 - Une capacité qui se déclenche quand une créature devient monstrueuse ne se déclenche pas si cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité de monstruosité se résout.
-

ED-E, Eyebot solitaire

{3}

Créature-artefact légendaire : robot

2/1

Vol

ED-E mon amour — À chaque fois que vous attaquez, si le nombre de créatures attaquant est supérieur au nombre de marqueurs « quête » sur ED-E, Eyebot solitaire, mettez un marqueur « quête » sur lui.

{2}, Sacrifiez ED-E : Piochez une carte, puis piochez une carte supplémentaire pour chaque marqueur « quête » sur ED-E.

- Si le nombre de créatures attaquant n'est pas supérieur au nombre de marqueurs « quête » sur ED-E quand vous attaquez, sa deuxième capacité ne se déclenche pas du tout. Quand la capacité essaie de se résoudre, si le nombre de créatures attaquant n'est plus supérieur au nombre de marqueurs « quête » sur ED-E, elle ne se résout pas et vous ne mettez pas de marqueur « quête » sur ED-E.
-

Électro-siphon

{U}{U}{R}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez un nombre de {E} (*marqueurs « énergie »*) égal à sa valeur de mana.

- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
-

Éleveur de grandes-cornes

{4}{G}

Créature : humain et ranger

2/5

Vigilance

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Sacrifiez l'Éleveur de grandes-cornes : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez.

- La deuxième capacité de l'Éleveur de grandes-cornes est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est inférieure ou égale à 0 d'une manière quelconque, aucun mana n'est ajouté.

- La quantité de points de vie que vous gagnez avec la dernière capacité de l'Éleveur de grandes-cornes est déterminée quand la capacité se résout. Si à ce moment-là l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est 0 ou moins (probablement parce que toutes vos autres créatures ont été détruites ou ont autrement quitté le champ de bataille en réponse), vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Éradicateur synthétique

{2} {R}

Créature-artefact : synthétique et soldat

3/3

Célérité

À chaque fois que l'Éradicateur synthétique attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez gagner {E} {E} (*deux marqueurs « énergie »*). Si vous ne le faites pas, vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

{T}, payez {E} {E} {E} : L'Éradicateur synthétique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez les règles de restriction de temps normales pour la carte jouée depuis l'exil avec la capacité de l'Éradicateur synthétique. 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.
-

Escouade de securitrons

{1} {W}

Créature-artefact : robot

2/2

Escouade {3} (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {3} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.*)

Vigilance

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

- Si l'Escouade de securitrons arrive sur le champ de bataille en même temps qu'au moins un jeton de créature, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces jetons de créature. Si cette Escouade de securitrons est elle-même un jeton de créature, sa dernière capacité se déclenche également quand elle arrive sur le champ de bataille.
 - Par exemple, si vous payez le coût d'escouade de l'Escouade de securitrons trois fois, vous créez trois copies-jetons de l'Escouade de securitrons quand sa capacité d'escouade se résout. Chacun de ces jetons arrive sur le champ de bataille simultanément. Quand il arrive, sa dernière capacité se déclenche chacune trois fois (une pour chacun des deux autres jetons, et une pour lui-même.) Si l'Escouade de securitrons d'origine est encore sur le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche également trois fois. Après que toutes les capacités déclenchées se sont résolues, chacune des trois copies-jetons de l'Escouade de securitrons a quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
-

Explosion de capsules

{4} {R}

Éphémère

Improvisation (*Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

L'Explosion de capsules inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Si un surplus de blessures a été infligé à un permanent de cette manière, créez autant de jetons Trésor engagés. (*Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- L'improvisation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana de l'Explosion de capsules, et elle ne peut pas réduire le coût de l'Explosion de capsules à moins de {R}.
- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
- Pour un planeswalker, un surplus de blessures signifie un nombre de blessures supérieur à la loyauté de ce planeswalker (le nombre de marqueurs « loyauté » qu'il a sur lui). Pour une bataille, un surplus de blessures signifie un nombre de blessures supérieur à la défense de cette bataille (le nombre de marqueurs « défense » qu'elle a sur elle).

Figurine Agilité

{3}

Artefact : figurine

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

{3}, {T} : Jusqu'à X créatures ciblées que vous contrôlez acquièrent chacune la célérité jusqu'à la fin du tour et ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez au moment où vous activez cette capacité.

- Vous choisissez combien de cibles la dernière capacité de la Figurine Agilité a au moment où vous activez la capacité. Une fois que vous le faites, peu importe ce qui arrive aux figurines que vous contrôlez.
- Activer la dernière capacité de la Figurine Agilité en ciblant une créature qui a déjà été bloquée par une créature sans la célérité ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Figurine Chance

{3}

Artefact : figurine

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

{1}, {T} : Lancez X dés à six faces, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez. Créez un jeton Trésor engagé pour chaque résultat pair. Si vous avez fait 6 exactement sept fois, vous gagnez la partie.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de la Figurine Chance se résout.
 - Si X est un très grand nombre, vous devrez peut-être lancer plus de dés que vous ne pouvez physiquement le faire dans un temps imparti raisonnable. Dans ces cas, nous vous encourageons à utiliser des ressources numériques pour simuler des lancers de dés ou générer des nombres au hasard.
 - Vous gagnez la partie uniquement si vous avez fait 6 exactement sept fois en résolvant une seule occurrence de la dernière capacité de la Figurine Chance. Les résultats des lancers de dés précédents, qu'ils proviennent de résolutions précédentes de la dernière capacité de la Figurine Chance ou d'autres effets qui vous instruisent de lancer des dés, n'ont pas d'importance en ce qui concerne cet effet.
-

Figurine Charisme

{3}

Artefact : figurine

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

{4}, {T} : Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat,

X étant le nombre de figurines que vous contrôlez.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Figurine Endurance

{3}

Artefact : figurine

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

{3}, {T} : Jusqu'à X créatures ciblées que vous contrôlez

gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin

du tour, X étant le nombre de figurines que vous

contrôlez au moment où vous activez cette capacité.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous choisissez combien de cibles la dernière capacité de la Figurine Endurance a au moment où vous activez la capacité. Une fois que vous le faites, peu importe ce qui arrive aux figurines que vous contrôlez.
-

Figurine Force

{3}

Artefact : figurine

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

{3}, {T} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature

ciblée, X étant le nombre de figurines que vous

contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un

rituel.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de la Figurine Force se résout.
-

Figurine Intelligence

{3}

Artefact : figurine

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

{5}, {T} : Piochez X cartes, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité de la Figurine Intelligence se résout.
-

Figurine Perception

{3}

Artefact : figurine

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

{3}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

Gastronome du Gant blanc

{2} {W} {B}

Créature : humain et noble

2/2

Quand la Gastronomome du Gant blanc arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Au début de votre étape de fin, si un autre humain est mort sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton Nourriture.

- Le Gastronomome du Gant blanc n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille quand l'humain est mort. Par exemple, si un humain meurt au combat pendant votre tour et que vous lancez la Gastronomome du Gant blanc pendant votre deuxième phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- La dernière capacité de la Gastronomome du Gant blanc ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre d'humains qui sont morts sous votre contrôle ce tour-ci. Cependant, si aucun

humain n'est mort sous votre contrôle ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir un humain sous votre contrôle pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Gestion de l'inventaire

{R} {W}

Éphémère

Fraction de seconde (*Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

Pour chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez, vous pouvez l'attacher à une créature que vous contrôlez.

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.
 - Les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
 - La fraction de seconde n'empêche pas le déclenchement des capacités déclenchées. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
 - Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
 - Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
 - Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.
 - Vous ne pouvez pas essayer d'attacher une aura ou un équipement à une créature si cette aura ou cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.
-

Goule sauvage

{2} {B}

Créature : zombie et mutant

2/2

Menace

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule sauvage.

Quand la Goule sauvage meurt, chaque adversaire gagne un nombre de marqueurs « radiation » égal à sa force.

- Utilisez la force de la Goule sauvage au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs « radiation » chaque adversaire gagne.
-

Hancock, maire goule

{2} {B}

Créature légendaire : zombie et mutant et conseiller

2/1

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un zombie ou un mutant gagne +X/+X, X étant le nombre de marqueurs sur Hancock, maire goule.

Survivance (*Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- Une créature qui est à la fois un zombie et un mutant ne gagne +X/+X qu'une seule fois de la première capacité de Hancock.

Harold et Bob, nouveaux humains originels

{2} {G}

Créature légendaire : sylvain et mutant

3/3

Vigilance, portée

Quand Harold et Bob, nouveaux humains originels meurent, s'ils étaient une créature, renvoyez-les sur le champ de bataille. Ils sont un enchantement Aura avec enchanter : une forêt que vous contrôlez et « La forêt enchantée a “{T} : Ajoutez trois manas d'une couleur unique de votre choix. Vous gagnez deux marqueurs « radiation ».” » Harold et Bob perdent toutes leurs autres capacités.

- Si vous contrôlez Harold et Bob, vous les renvoyez sur le champ de bataille quand ils meurent en étant une créature. Peu importe qui possède la carte. Vous choisissez la forêt que vous contrôlez qu'il va enchanter au moment où il revient sur le champ de bataille.
- S'il n'y a rien que Harold et Bob peuvent légalement enchanter, ils restent dans le cimetière de leur propriétaire au lieu de revenir sur le champ de bataille.
- Un jeton qui est une copie d'Harold et Bob ne revient pas sur le champ de bataille depuis le cimetière de son propriétaire.
- Si un permanent non-jeton qui est une copie de Harold et Bob meurt pendant qu'il est une créature, il revient sur le champ de bataille comme une aura avec seulement les capacités accordées par l'effet qui l'a renvoyé sur le champ de bataille. Il garde également son nom, ses couleurs et ses super-types, mais c'est un enchantement Aura sans autre type ou sous-type.

HELIOS One

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

{3}, {T}, Payez X {E}, sacrifiez HELIOS One :

Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
- Normalement, un jeton qui n'est pas une copie d'autre chose n'a pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement une valeur de mana de 0.

Homme-phalène sage

{1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : insecte et mutant

3/3

Vol

À chaque fois que l'Homme-phalène sage arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque joueur gagne un marqueur « radiation ».

À chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est meulée, ciblez jusqu'à X créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles, X étant le nombre de cartes non-terrain meulées de cette manière.

- Si plus d'un joueur est instruit de meuler en même temps (par exemple par la capacité activée de Raul, pistolero), tant qu'au moins une carte non-terrain est meulée, la dernière capacité de l'Homme-phalène sage se déclenche juste une fois.

Ian le téméraire

{1}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

2/1

À chaque fois que Ian le téméraire attaque, s'il est modifié, vous pouvez faire qu'il inflige un nombre de blessures égal à sa force à vous et à n'importe quelle cible. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

- Si Ian le téméraire n'est pas modifié quand il attaque, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Quand sa capacité essaie de se résoudre, s'il n'est pas modifié à ce moment-là, la capacité ne se résout pas.
- Si Ian le téméraire quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, tant qu'il était modifié au moment où il a quitté le champ de bataille, utilisez sa force au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures que cette capacité inflige.

Idolâtré

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez. »

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par

exemple, la capacité accordée par Idolâtré ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille, attaquant plus tard au combat ne sont pas considérées quand vous déterminez si une créature a attaqué seule ou non.

Infiltrateur synthétique

{3} {U} {U}

Créature-artefact : synthétique

0/0

Improvisation (*Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

Vous pouvez faire que l'Infiltrateur synthétique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une créature-artefact Synthétique en plus de ses autres types.

- L'improvisation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana de l'Infiltrateur synthétique, et elle ne peut pas réduire le coût de l'Infiltrateur synthétique à moins de {U} {U}.
 - Hormis le fait d'être une créature-artefact Synthétique en plus de ses autres types, l'Infiltrateur synthétique copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée est un jeton, l'Infiltrateur synthétique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (avec les exceptions notées ici).
 - Si la créature copiée copie autre chose, l'Infiltrateur synthétique arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions notées ici.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand l'Infiltrateur synthétique 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 copiée fonctionnent aussi.
 - Vous pouvez choisir de ne pas faire arriver l'Infiltrateur synthétique sur le champ de bataille comme une copie d'une autre créature. Si vous le faites, il mourra probablement parce qu'il aura une endurance de 0. (Ce n'est probablement pas le genre d'innovation que l'Institut approuverait.)
-

James, père vagabond
{2}{U}
Créature légendaire : humain et scientifique
2/4
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.
//
Suivez-le
{X}{U}{U}
Éphémère : aventure
Enquêtez X fois. (*Puis exiliez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

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

Jason Bright, prophète luminescent
{2}{U}
Créature légendaire : zombie et mutant et conseiller
2/3
À chaque fois qu'un zombie ou un mutant que vous contrôlez meurt, si sa force était différente de sa force de base, piochez une carte.
Volez avec moi — {2}, Sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Normalement, la force de base d'une créature est la force imprimée sur la carte ou, pour un jeton, la force établie par l'effet qui l'a créé. Si un autre effet établit la force d'une créature à des nombres ou des valeurs spécifiques, celles-ci deviennent sa force de base. Si un effet modifie la force d'une créature sans l'établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force de base.
 - Si une créature a une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force, indiquée par un */* ou des symboles similaires dans l'encadré de force et d'endurance, cette capacité est prise en compte quand vous déterminez sa force de base.
 - Certaines créatures ont une force de 0 et une capacité qui leur donne un bonus basé sur certains critères. Ce ne sont pas des capacités de définition de caractéristique et cette capacité ne modifie pas sa force de base. Une telle créature a une force différente de sa force de base si cette capacité fait que sa force est autre chose que 0.
-

Jeunes écorcheurs

{2} {B} {G}

Créature : lézard et mutant

4/2

Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Chaque carte de créature dans votre cimetière a la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (*Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Exiler la carte de créature avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte de créature du cimetière.
- Tant que les Jeunes écorcheurs sont sur le champ de bataille, le coût de récupération d'une carte de créature dans votre cimetière est égal à son coût de mana, y compris les prérequis de mana coloré.
- Le nombre de marqueurs que la capacité de récupération d'une carte met sur une créature est basé sur la force de la carte au moment où elle a cessé d'exister dans le cimetière.
- Si la carte de créature que vous récupérez a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte de créature a plusieurs occurrences de récupération, vous pouvez activer l'une ou l'autre capacité (mais pas les deux, car la carte est exilée quand vous en activez une). La capacité des Jeunes écorcheurs n'affecte pas le coût de récupération de l'autre capacité de récupération d'une créature.

Junk Jet

{1} {R}

Artefact : équipement

Quand le Junk Jet arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Bric-à-brac. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

{3}, sacrifiez un autre artefact : Doublez la force de la créature équipée jusqu'à la fin du tour.

Équipement {1}

- 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.
- 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, supposons que vous contrôliez un Radcafard fétide, une créature 2/2. Si un effet a donné au Radcafard fétide -4/-0 afin qu'il soit une créature -2/2, doubler sa force lui donne -2/-0, et il devient une créature -4/2.
- Si vous « doublez » la force d'une créature plus d'une fois pendant un tour, chacun de ces effets s'applique indépendamment. Par exemple, supposons que le Junk Jet est attaché à un Radcafard fétide, une créature 2/2. Si vous activez la deuxième capacité du Junk Jet, le Radcafard fétide gagne +2/+0 quand cette capacité se résout, ce qui fait de lui une créature 4/2. Doubler sa force une fois de plus lui donne +4/+0, ce qui en fait une créature 8/2.

Kellogg, esprit dangereux

{1} {B} {R}

Créature légendaire : humain et mercenaire

3/2

Initiative, célérité

À chaque fois que Kellogg, esprit dangereux attaque, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez Kellogg.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si vous perdez le contrôle de Kellogg avant que sa dernière capacité ne se résolve, vous n'acquérez pas le contrôle de la créature ciblée.

Lanceur Nuka-Nuke

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+0 et a l'intimidation. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.*)

À chaque fois que la créature équipée attaque, jusqu'à la fin du prochain tour du joueur défenseur, ce joueur gagne deux marqueurs « radiation » à chaque fois qu'il lance un sort.

Équipement {3}

- Une fois que la créature équipée a été bloquée, changer sa couleur ou la couleur de la créature bloqueuse ou faire que la créature bloqueuse cesse d'être un artefact ne fait pas que la créature équipée devienne non-bloquée.

Lance-plasma

{1} {R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous gagnez {E} {E} (*deux marqueurs « énergie »*).

Payez {E} {E} : Choisissez une créature ciblée qui bloque la créature équipée. Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, exilez la créature choisie. Sinon, le Lance-plasma lui inflige 1 blessure.

Équipement {2}

- Si la créature ciblée n'est plus sur le champ de bataille ou ne bloque plus la créature équipée quand la troisième capacité du Lance-plasma essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne jouez pas à pile ou face.
- Si le Lance-plasma n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus attaché à la même créature quand sa troisième capacité se résout, la capacité se résout quand même normalement.

Le Filon maître, excavateur
{3} {R} {R}
Créature-artefact légendaire : robot
5/5

Quand Le Filon maître, excavateur arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire ciblé. Vous gagnez un nombre de {E} (*marqueurs « énergie »*) égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle. À chaque fois que Le Filon maître attaque, vous pouvez payer {E} {E} {E} {E}. Quand vous faites ainsi, détruisez un terrain non-base ciblé que le joueur défenseur contrôle, et les créatures sans le vol que ce joueur contrôle ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Utilisez le nombre de terrains non-base que l'adversaire ciblé contrôle quand la première capacité de Le Filon-maître se résout pour déterminer le nombre de marqueurs « énergie » que vous gagnez.
- Vous ne choisissez pas un terrain non-base ciblé au moment où la dernière capacité de Le Filon maître se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {E} {E} {E} {E} 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.
- La capacité déclenchée « réflexive » de Le Filon-maître empêche toutes les créatures sans le vol que ce joueur contrôle de bloquer ce tour-là, y compris les créatures qui perdent le vol après que la capacité s'est résolue, ainsi que les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille ou qui arrive sous le contrôle de ce joueur plus tard pendant le tour.
- Si le terrain non-base ciblé est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée « réflexive » de Le Filon-maître essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les créatures que le joueur défenseur contrôle sans le vol peuvent encore bloquer ce tour-ci.

Le Maître, mutant transcendantal
{1} {B} {G} {U}
Créature-artefact légendaire : mutant
2/4
Quand Le Maître, mutant transcendantal arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé gagne deux marqueurs « radiation ».
{T} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée dans un cimetière qui a été meulée ce tour-ci. C'est un mutant vert avec une force et une endurance de base de 3/3. (*Elle perd ses autres couleurs et types de créature.*)

- Si un joueur est instruit de mettre une carte dans son cimetière depuis sa bibliothèque sans utiliser le mot « meuler », (par l'effet de la Sinistre recherche de Rowan de l'extension *Les friches d'Eldraine* par exemple) cette carte n'est pas une cible légale pour la dernière capacité de Le Maître.
- La dernière capacité de Le Maître remplace les capacités de définition de caractéristique de la créature qui établissent sa force et/ou son endurance. Par exemple, si vous mettez un Cérébrobot de guerre sur le champ de bataille avec la dernière capacité de Le Maître, sa force et son endurance de base sont 3/3 et le nombre de cartes dans votre main n'affecte pas sa force du tout.

- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature s'appliquent toujours à la créature normalement. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.

Le Prydwen, vaisseau amiral de l'Acier

{4}{W}{W}

Artefact légendaire : véhicule

6/6

Vol

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Humain et Chevalier avec « Cette créature gagne +2/+2 tant qu'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant ce tour. »

Pilotage 2

- Une fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant un tour donné, peu importe ce qui lui arrive plus tard. Un jeton Chevalier créé par la deuxième capacité de Le Prydwen, vaisseau amiral de l'Acier gagne quand même +2/+2 pour le restant de ce tour.

Légit Lanius, champion de Caesar

{2}{B}{R}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Décimation — Quand le Légit Lanius arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie un dixième des créatures qu'il contrôle, arrondi à l'unité supérieure.

À chaque fois qu'un adversaire sacrifie une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Légit Lanius.

- Par exemple, quand la première capacité du Légit Lanius se résout, un adversaire qui contrôle entre une et dix créatures sacrifie une créature. Un adversaire qui contrôle entre onze et vingt créatures sacrifie deux créatures, et ainsi de suite.

Lily Bowen, grand-mère enragée

{3}{G}

Créature légendaire : mutant et guerrier

0/0

Vigilance

Lily Bowen, grand-mère enragée arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur Lily Bowen si sa force est inférieure ou égale à 16. Sinon, retirez tous les marqueurs +1/+1 sur elle sauf un, puis vous gagnez 1 point de vie pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur Lily Bowen, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. Les effets de remplacement qui modifient le nombre de

marqueurs qui sont placés sur les créatures que vous contrôlez, comme l'effet de l'Évolution bifurcatrice, s'appliquent à cette capacité normalement.

Loterie de Nipton

{2} {B} {R}

Rituel

Choisissez une créature au hasard. Vous acquérez le contrôle de cette créature jusqu'à la fin du tour.

Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Puis détruisez toutes les autres créatures.

- La créature choisie au hasard n'est pas ciblée. Par conséquent, une créature avec le linceul ou une créature d'un adversaire avec la défense talismanique peut être choisie de cette manière.
 - Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où la créature est choisie au hasard et celui où le reste des effets a lieu.
-

Luminescent

{2} {G}

Créature : zombie et mutant

2/2

Contact mortel

À chaque fois que le Luminescent inflige des blessures

de combat à un joueur, il gagne quatre marqueurs

« radiation ».

À chaque fois qu'un joueur meule une carte non-terrain, vous gagnez 1 point de vie.

- Si un joueur est instruit de meuler plus d'une carte, la dernière capacité du Luminescent se déclenche une fois pour chaque carte non-terrain qu'il meule pendant cette instruction. Par exemple, un joueur avec quatre marqueurs « radiation » meule quatre cartes au début de sa première phase principale. Si les quatre cartes sont des cartes non-terrain, la capacité du Luminescent se déclenche quatre fois.
-

Lutte pour le projet Pureté

{3} {U}

Enchantement

Au moment où la Lutte pour le projet Pureté arrive sur le champ de bataille, choisissez Confrérie ou Enclave.

- Confrérie — Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte piochée de cette manière.

- Enclave — À chaque fois qu'un joueur vous attaque avec au moins une créature, ce joueur gagne autant de marqueurs « radiation » fois deux.)

- Le nombre de marqueurs « radiation » que le joueur attaquant gagne quand la capacité déclenchée « enclave » se résout est basé sur le nombre de créatures qu'il a déclaré comme attaquants. Retirer des créatures du combat ne réduit pas le nombre de marqueurs « radiation » qu'il gagne. Similairement, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes mais qui n'ont pas été déclarées comme attaquants n'augmentent pas le nombre de marqueurs « radiation » qu'il gagne.

- Si vous contrôlez la Lutte pour le projet Pureté d'une façon quelconque et qu'aucun choix n'a été fait pour elle (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie), elle n'a aucune des deux capacités déclenchées.

M. House, président et PDG

{R} {W} {B}

Créature-artefact légendaire : humain

0/4

À chaque fois que le résultat de votre dé est supérieur ou égal à 4, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Robot. Si le résultat de votre dé est supérieur ou égal à 6, à la place créez ce jeton et un jeton Trésor.

{4}, {T} : Lancez un dé à six faces plus un dé à six faces supplémentaire pour chaque mana de trésors dépensé pour activer cette capacité.

- Certaines cartes d'autres extensions peuvent vous instruire de lancer des dés autres que des dés à six faces. Les résultats supérieur ou égal à 4 sur ces dés provoquent le déclenchement de la première capacité de M. House.
- Les lancers de dés provoqués par la dernière capacité de M. House n'ont aucun effet inhérent. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez des dés ou à chaque fois que vous faites un certain résultat, comme la première capacité de M. House, se déclenchent le cas échéant.

MacCready, maire de Lamplight

{W} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

1/3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez de force inférieure ou égale à 2 attaque, elle acquiert la furtivité jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)*

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 4 vous attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- La force de votre créature attaquante n'est vérifiée que lorsque la première capacité de MacCready se déclenche. Une fois qu'elle se déclenche, la créature acquiert la furtivité jusqu'à la fin du tour quand la capacité se résout, que sa force soit encore 2 ou moins à ce moment-là ou non.
 - Similairement, la force de la créature qui vous attaque n'est vérifiée que lorsque la deuxième capacité de MacCready se déclenche. Une fois qu'elle se déclenche, le contrôleur de la créature perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie quand la capacité se résout, que sa force soit encore supérieure ou égale à 4 ou non à ce moment ou qu'elle soit encore ou non sur le champ de bataille.
-

Mégarresseux pataud

{10}{G}{G}

Créature : paresseux et mutant

8/8

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque marqueur parmi les joueurs et les permanents.

Piétinement

Le Mégarresseux pataud arrive sur le champ de bataille engagé.

- La capacité de réduction de coût du Mégarresseux pataud ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana du Mégarresseux pataud est toujours 12.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez le Mégarresseux pataud, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de le lancer. Notamment, les adversaires ne peuvent pas retirer de marqueurs aux joueurs ou aux permanents pour essayer de modifier le coût total du Mégarresseux pataud.

Mort Écarlate, naufrageur

{U}{R}

Créature légendaire : crabe et mutant

1/3

Yeux scintillants — {T} : Incitez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Ce joueur pioche une carte.

Vous ajoutez {R}. (*Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de Mort Écarlate essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'ajoutez pas de mana et le contrôleur de la créature ne pioche pas de carte.
 - La capacité de Mort Écarlate n'est pas une capacité de mana même si elle vous fait ajouter du mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
 - Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
 - Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
 - Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
 - Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
-

Mutation acquise

{2} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (*Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.*)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, le joueur défenseur gagne deux marqueurs « radiation ».

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

Mystérieux étranger

{2} {R} {R}

Créature : humain et gremlin

3/2

Flash

Quand le Mystérieux étranger arrive sur le champ de bataille, pour chaque cimetière contenant une carte d'éphémère ou de rituel, exiliez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de ce cimetière. Si au moins deux cartes sont exilées de cette manière, choisissez l'une d'elles au hasard et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Vous lancez la copie pendant que la dernière capacité du Mystérieux étranger se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
- 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.

Nick Valentine, détective privé

{2} {U}

Créature-artefact légendaire : synthétique et détective

2/2

Nick Valentine, détective privé ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts.

À chaque fois que Nick Valentine ou qu'une autre créature-artefact que vous contrôlez meurt, vous pouvez enquêter. (*Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Une fois que Nick Valentine a été bloqué, faire que la créature bloqueuse cesse d'être un artefact ne fait pas que Nick Valentine devienne non-bloqué.

Nocturne embusqueur

{2} {U} {B}

Créature : mutant et guerrier

4/4

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

Quand le Nocturne embusqueur arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé gagne quatre marqueurs « radiation ».

Le Nocturne embusqueur ne peut pas être bloqué tant que le joueur défenseur a un marqueur « radiation ».

- Une fois que le Nocturne embusqueur a été bloqué, donner au joueur défenseur un marqueur « radiation » ne fait pas que le Nocturne embusqueur devienne non-bloqué.

Nuée de mouches bouffies

{3} {B}

Créature : insecte et mutant

0/0

Vol

La Nuée de mouches bouffies arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à la Nuée de mouches bouffies pendant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle, prévenez ces blessures, retirez-lui autant de marqueurs +1/+1, puis donnez à chaque joueur un marqueur « radiation » pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

- Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à la Nuée de mouches bouffies, vous retirez quand-même autant de marqueurs +1/+1 d'elle, et vous donnez quand même à chaque joueur un marqueur « radiation » pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

Orage radioactif

{3}{U}

Éphémère

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.*)

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.*)

- Les copies de l'Orage radioactif créées par sa capacité de déluge sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.

Paladin arsenal

{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura ou d'équipement, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Une fois que la dernière capacité du Paladin arsenal se résout, peu importe ce qui arrive au Paladin arsenal après ça. Vous pouvez quand même jouer la carte exilée jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction 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 carte exilée par la dernière capacité du Paladin arsenal est une carte d'aura ou d'équipement, la lancer provoque de nouveau le déclenchement de la dernière capacité du Paladin arsenal.

Paladin Danse, rebelle d'acier

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : synthétique et chevalier

3/3

Vigilance, lien de vie

Exilez le Paladin Danse, rebelle d'acier : Chaque créature que vous contrôlez qui est un artefact ou un humain acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures affectées par la dernière capacité du Paladin Danse est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures-artefacts et les créatures Humain que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents que vous contrôlez qui deviennent des créatures-artefacts ou des créatures Humain plus tard pendant le tour n'acquièrent pas l'indestructible.

Paladine Elizabeth Taggerdy

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/2

Bataillon — À chaque fois que la Paladine Elizabeth Taggerdy et au moins deux autres créatures attaquent, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant la force de la Paladine Elizabeth Taggerdy.

- Les trois créatures attaquantes ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.
- Une fois que la capacité de la Paladine Elizabeth Taggerdy s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.
- Si la Paladine Elizabeth Taggerdy n'est plus sur le champ de bataille quand sa capacité de bataillon se résout, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquant.
- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque au moment où elle y arrive. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que la Paladine Elizabeth Taggerdy attaque.

Piper Wright, journaliste de Publick

{1}{U}

Créature légendaire : humain et détective

1/2

À chaque fois que Piper Wright inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez autant de fois. (*Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si un effet fait référence à un indice, cela signifie n'importe quel artefact Indice, pas seulement un jeton d'artefact Indice. Par exemple, si vous sacrifiez un artefact Indice non-jeton, comme le Sentier sucré de l'extension *Les friches d'Eldraine*, la dernière capacité de Piper Wright se déclenche.
 - La dernière capacité de Piper Wright se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un indice pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité activée d'un indice.
-

Presque parfait
{4}{G}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a une force et une endurance de base de 9/10 et a l'indestructible.

- Presque parfait remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui de la capacité accordée par Idolâtre, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.

Preston Garvey, milicien
{2}{R}{G}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
4/4
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton d'enchantement vert Aura appelé Colonie attaché à jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez. Il a enchanter : terrain et « Le terrain enchanté a '{T}' : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
À chaque fois que Preston Garvey, milicien attaque, dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la première capacité de Preston Garvey essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le jeton Colonie n'est pas créé.
- Dans le rare cas où le terrain ciblé est une cible légale au moment où la première capacité de Preston Garvey se résout mais que le terrain ciblé ne peut pas être légalement enchanté par le jeton Colonie, le jeton n'est pas créé du tout.

Radcafard fétide
{2}{B}
Créature : insecte et mutant
2/2
Vol
Le Radcafard fétide ne peut pas bloquer.
À chaque fois que le Radcafard fétide inflige des blessures de combat à un joueur, il gagne autant de marqueurs « radiation ».
À chaque fois qu'un adversaire meule une carte non-terrain, si le Radcafard fétide est dans votre cimetière, vous pouvez le renvoyer dans votre main.

- Si le Radcafard fétide est meulé en même temps qu'un adversaire meule une carte non-terrain (par exemple, à cause de la capacité activée de Raul, pistoler), la capacité du Radcafard fétide se déclenche.
-

Radcerf vigilant

{2} {G}

Créature : élan et mutant

2/2

Évolution (*À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que le Radcerf vigilant évolue, créez un jeton qui en est une copie.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune de ces caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
- Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune de ces 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 l'évolution ne tente de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer ces caractéristiques.
- 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 l'évolution se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenchera la capacité d'évolution d'une créature 2/2.
- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
- Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure, alors l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand le déclenchement de l'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.
- Le Radcerf vigilant « évolue » quand sa capacité d'évolution se résout et qu'un marqueur +1/+1 est mis sur lui. Si un effet de remplacement fait que la capacité d'évolution met plus d'un marqueur +1/+1 sur le Radcerf vigilant, sa dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois. Si aucun marqueur +1/+1 n'est mis sur lui (par exemple parce qu'il a quitté le champ de bataille pendant que sa capacité d'évolution était encore sur la pile), alors sa dernière capacité ne se déclenche pas.
- La dernière capacité du Radcerf vigilant ne se déclenche pas si un marqueur +1/+1 est mis sur lui pour une raison autre que la résolution de sa capacité d'évolution.
- La copie jeton a les capacités du Radcerf vigilant. Elle peut aussi créer des copies d'elle-même.
- La copie jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur le Radcerf vigilant, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force du Radcerf vigilant, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi et

suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement un Radcerf vigilant, mais si des effets de copie ont affecté le Radcerf vigilant original, le jeton en tient compte.

- Si le Radcerf vigilant quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie du Radcerf vigilant, en utilisant les valeurs copiables du Radcerf vigilant au moment où il a quitté le champ de bataille.

Radrat impitoyable

{1} {B} {B}

Créature : rat et mutant

2/2

Escouade—Exilez quatre cartes de votre cimetière. *(En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer son coût d'escouade autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)*

Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez le Radrat impitoyable, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de le lancer. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des cartes de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût d'escouade du Radrat impitoyable.

Raul, pistolero

{1} {U} {B}

Créature légendaire : zombie et mutant et gredin

1/4

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort parmi les cartes dans votre cimetière qui ont été meulées ce tour-ci.

{T} : Chaque joueur meule une carte. *(Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

- Si vous êtes instruit de mettre une carte dans votre cimetière depuis votre bibliothèque sans utiliser le mot « meuler » (par l'effet de la Sinistre recherche de Rowan de l'extension *Les friches d'Eldraine*, par exemple), la première capacité de Raul ne vous permet pas de la lancer.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous lancez depuis votre cimetière.
- Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous avez commencé à lancer le sort, perdre le contrôle de Raul n'affecte pas le sort.
- Si vous lancez un sort parmi des cartes de votre cimetière qui ont été meulées ce tour-ci en utilisant une autre permission, l'effet de Raul ne s'applique pas. Vous pouvez lancer un autre sort parmi les cartes dans votre cimetière qui ont été meulées ce tour-ci en utilisant la permission accordée par la première capacité de Raul.
- Si vous lancez un sort parmi les cartes de votre cimetière qui ont été meulées ce tour-ci en utilisant la permission accordée par la première capacité de Raul et qu'un nouveau Raul, pistolero arrive sous votre

contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort parmi les cartes de votre cimetière qui ont été meulées ce tour-ci.

Reins d'acier

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent la créature enchantée coûtent {3} de moins à activer.

Les sorts d'aura que vous lancez qui ciblent la créature enchantée coûtent {3} de moins à lancer.

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

- Les capacités des Reins d'acier ne réduisent que la quantité de mana générique des capacités d'équipement qui ciblent la créature enchantée et dans le coût total des sorts d'aura qui ciblent la créature enchantée. Par exemple, elle réduit le coût total de l'Ami des animaux de {1} {G} à {G}.
 - La troisième capacité des Reins d'acier ne réduit pas son propre coût.
 - 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 des Reins d'acier. Les variantes d'équipement ou les capacités d'équipement avec des restrictions comme la capacité « équipement de citoyen » de la Pelle de cérémonie de l'extension *Les rues de la Nouvelle-Capenna*, sont des capacités d'équipement, et leur coût est réduit par la deuxième capacité des Reins d'acier.
-

Repos réparateur

{1} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature devient dégagée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle, puis vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. »

- Si la capacité accordée par le Repos réparateur se déclenche pendant une étape de dégagement, elle va sur la pile au début de l'étape suivante (généralement l'entretien).
-

Rex, molosse cybernétique

{1}{W}{U}

Créature-artefact légendaire : robot et chien

2/2

À chaque fois que Rex, molosse cybernétique inflige des blessures de combat à un joueur, il meule deux cartes et vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

Payez {E}{E} : Choisissez une carte de créature ciblée dans un cimetière. Exilez-la avec un marqueur « cerveau » sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Rex a toutes les capacités activées de toutes les cartes en exil avec des marqueurs « cerveau » sur elles.

- Rex n'acquiert que des capacités activées. Il n'acquiert ni les capacités déclenchées, ni les capacités statiques. Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils peuvent avoir deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée d'une carte en exil la avec un marqueur « cerveau » sur elle fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version de Rex de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom à Rex, molosse cybernétique à la place. Par exemple, supposons qu'Arcade Gannon (qui a la capacité « {T} : Piochez une carte, puis défaissez-vous d'une carte. Mettez un marqueur « quête » sur Arcade Gannon. ») est en exil avec un marqueur « cerveau » sur lui. Vous traiteriez la version de Rex de cette capacité comme si elle disait « {T} : Piochez une carte, puis défaissez-vous d'une carte. Mettez un marqueur « quête » sur Rex, molosse cybernétique. »

Robot sentinelle

{4}{W}

Créature-artefact : robot

2/5

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qui vous attaque.

Quand le Robot sentinelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} pour chaque créature qui vous attaque.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La capacité de réduction de coût du Robot sentinelle ne change pas son coût de mana ni sa valeur de mana, seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, la valeur de mana du Robot sentinelle est toujours 5.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez le Robot sentinelle, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de le lancer. Notamment, les adversaires ne peuvent pas retirer de créatures du combat pour essayer de modifier le coût total du Robot sentinelle.
- Utilisez le nombre de créatures qui vous attaquent au moment où la troisième capacité du Robot sentinelle se résout pour déterminer le nombre de marqueurs « énergie » que vous gagnez.

Rose, pillarde coupe-gorge
{2} {R} {R}
Créature-artefact légendaire : robot
3/2

Initiative

Saccage — À la fin du combat pendant votre tour, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Bric-à-brac pour chaque adversaire que vous avez attaqué. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un bric-à-brac, ajoutez {R}.

- La capacité de saccage de Rose s'intéresse uniquement au fait que vous ayez attaqué avec au moins une créature ce tour-ci. Peu importe que la créature ou les créatures soient encore ou non sur le champ de bataille ou que les joueurs ou les permanents qu'elles ont attaqués soient encore dans la partie ou sur le champ de bataille.
- La dernière capacité de Rose se déclenche quand vous sacrifiez un bric-à-brac pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer une capacité activée d'un bric-à-brac.

Sentinelle Sarah Lyons
{3} {R} {W}
Créature légendaire : humain et chevalier
4/4

Célérité

Tant qu'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Bataillon — À chaque fois que la Sentinelle Sarah Lyons et au moins deux autres créatures attaquent, la Sentinelle Sarah Lyons inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- La deuxième capacité de la Sentinelle Sarah Lyons s'intéresse uniquement au fait qu'au moins un artefact soit arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci. Vos créatures ne deviennent pas plus puissantes si plus d'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.
- Une fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant un tour donné, peu importe ce qui lui arrive plus tard. Les créatures que vous contrôlez gagnent quand même +2/+2 ce tour-ci tant que la Sentinelle Sarah Lyons est sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- La Sentinelle Sarah Lyons ne doit pas obligatoirement avoir été sur le champ de bataille au moment du tour où un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et qu'ensuite la Sentinelle Sarah Lyons arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle plus tard pendant ce même tour, les créatures que vous contrôlez gagnent quand même +2/+2 pendant ce tour tant que la Sentinelle Sarah Lyons reste sur le champ de bataille et sous votre contrôle.
- Les trois créatures attaquantes ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.

- Une fois que la capacité de bataillon de la Sentinelle Sarah Lyons s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout. Peu importe également que la Sentinelle Sarah Lyons attaque encore ou non ou qu'elle soit ou non sur le champ de bataille.
 - Utilisez le nombre d'artefacts que vous contrôlez au moment où la capacité de bataillon de la Sentinelle Sarah Lyons se résout pour déterminer combien de blessures infliger.
-

Shaun, père des synthétiques

{3}{U}{R}

Créature légendaire : humain et scientifique

3/4

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez créer un jeton engagé et attaquant qui est une copie d'une créature légendaire attaquante ciblée que vous contrôlez autre que Shaun, excepté qu'elle n'est pas légendaire et que c'est une créature-artefact Synthétique en plus de ses autres types.

Quand Shaun quitte le champ de bataille, exilez tous les jetons Synthétique que vous contrôlez.

- Hormis les exceptions notées ici, 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 ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions notées ici.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions notées ici.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand les jetons arrivent 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 copiée fonctionnent aussi.
 - Bien que le jeton soit attaquant, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquant.
 - Vous déclarez quel joueur, planeswalker ou bataille le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que Shaun attaque.
 - La dernière capacité de Shaun exile tous les jetons Synthétique que vous contrôlez, pas seulement les jetons Synthétique créés par sa première capacité.
-

Sierra, fan inconditionnelle de Nuka

{3}{W}

Créature légendaire : humain et citoyen

3/4

Le défi Nuka-Cola — À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « quête » sur Sierra, fan inconditionnelle de Nuka et créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs « quête » sur Sierra.

- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, si vous sacrifiez un artefact Nourriture non-jeton, comme le Sentier sucré de l'extension *Les friches d'Eldraine*, la dernière capacité de Sierra se déclenche.
 - La dernière capacité de Sierra se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez une nourriture pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité activée d'une nourriture.
-

Strong, comédien brutal

{4}{G}{G}

Créature légendaire : mutant et berserker

7/7

Parade {2}

Rage — À chaque fois que Strong subit des blessures, vous gagnez trois marqueurs « radiation » et mettez trois marqueurs +1/+1 sur Strong.

Vous gagnez des points de vie au lieu d'en perdre à cause des radiations.

- Si plusieurs sources infligent des blessures à Strong en même temps, probablement parce que plusieurs créatures l'ont bloqué, sa capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.
 - Si des blessures mortelles sont infligées à Strong, sa capacité de rage se déclenche. Strong quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, alors vous ne mettez pas trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dans ce cas ou d'autres où Strong n'est plus sur le champ de bataille quand sa capacité de rage se résout, vous gagnez quand même trois marqueurs « radiation ».
 - La dernière capacité de Strong change ce qui se passe quand la capacité déclenchée inhérente associée au fait d'avoir des marqueurs « radiation » se résout. Vous meulez quand même un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « radiation » que vous avez, et vous vous retirez quand même un marqueur « radiation » pour chaque carte non-terrain que vous avez meulée, mais au lieu de perdre des points de vie, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte non-terrain que vous avez meulée.
-

Sulfurie stridente

{4} {B} {B}

Créature : chauve-souris et mutant

5/5

Vol, menace

À chaque fois que la Sulfurie stridente attaque, chaque joueur gagne deux marqueurs « radiation ».

À chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est meulée, vous pouvez créer autant de jetons de créature 2/2 noire Zombie et Mutant. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Si plus d'un joueur est instruit de meuler en même temps (par exemple par la capacité activée de Raul, pistolero), tant qu'au moins une carte non-terrain est meulée, la dernière capacité de la Sulfurie stridente se déclenche juste une fois.
- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » vous permet de choisir de créer ou non le nombre approprié de jetons de créature 2/2 noire Zombie et Mutant au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous choisissez de ne pas créer de jetons, la capacité se déclenche à nouveau la prochaine fois que la condition est remplie. Une fois que vous choisissez de le faire, la capacité ne se déclenche plus pour le restant du tour.

Superviseur de l'Abri 76

{2} {W}

Créature légendaire : humain et conseiller

3/3

Premier contact — À chaque fois que le Superviseur de l'Abri 76 ou qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « quête » sur le Superviseur de l'Abri 76.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez retirer trois marqueurs « quête » parmi les permanents que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez, et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Si le Superviseur de l'Abri 76 et au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, la première capacité du Superviseur de l'Abri 76 se déclenche pour chacune d'elles.
 - La dernière capacité du Superviseur de l'Abri 76 vous permet de choisir de retirer exactement trois marqueurs « quête » parmi les permanents que vous contrôlez quand elle se résout. Vous ne pouvez pas retirer plus de marqueurs « quête » pour multiplier l'effet.
-

S.V.A.V.

{2} {B} {B}

Éphémère

Fraction de seconde (*Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées avec une endurance égale. Détruisez les créatures choisies.

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.
- Les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- La fraction de seconde n'empêche pas le déclenchement des capacités déclenchées. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.
- Si vous choisissez une cible unique pour S.V.A.V., cette créature est détruite quand S.V.A.V. se résout tant que c'est encore une cible légale, que son endurance ait changé ou non depuis que S.V.A.V. a été lancé.
- Dans le rare cas où les cibles légales n'ont plus une endurance égale (probablement à cause d'une capacité déclenchée ou d'une action spéciale) quand S.V.A.V. essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Aucune des créatures choisies n'est détruite.

Tenue formelle d'avant-guerre

{2} {W}

Artefact : équipement

Quand la Tenue formelle d'avant-guerre arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et attachez-lui la Tenue formelle d'avant-guerre.

La créature équipée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Équipement {3}

- Si la Tenue formelle d'avant-guerre ne peut pas être attachée au permanent renvoyé sur le champ de bataille par sa première capacité (par exemple parce qu'il n'est pas actuellement une créature), la Tenue formelle d'avant-guerre reste sur le champ de bataille détachée.
-

Terres désolées sauvages

{2} {R}

Enchantement

Passez votre étape de pioche.

Au début de votre entretien, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées depuis l'exil avec la capacité des Terres désolées sauvages. 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.

Three Dog, DJ de Galaxy News

{1} {R} {W}

Créature légendaire : humain et barde

1/5

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {2} et sacrifier une aura attachée à Three Dog, DJ de Galaxy News. Quand vous sacrifiez une aura de cette manière, pour chaque autre créature attaquante que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette aura attachée à cette créature.

- Comme la capacité déclenchée « réflexive » de Three Dog ne cible pas, les jetons Aura créés par cette capacité sont attachés aux créatures attaquantes avec le linceul que vous contrôlez.
 - Si l'un des jetons Aura créés ne peut pas être légalement attaché à la créature attaquante appropriée (à cause d'une capacité comme la protection contre les enchantements), ce jeton Aura n'est pas créé.
 - Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur l'aura d'origine et rien de plus (à moins que cette aura copiait elle-même autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette aura était engagée ou dégagée, qu'elle avait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui étaient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui modifiait ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si l'aura copiée copiait autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que cette aura copiait.
 - Si l'aura copiée avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'aura copiée se déclenchent quand les jetons arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette aura] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette aura] arrive sur le champ de bataille avec » de l'aura fonctionnent aussi.
-

Tueur en série
{4} {R}
Enchantement : aura
Morbidité — Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.
Enchanter : créature
Quand le Tueur en série arrive sur le champ de bataille, dégagez chaque créature que vous contrôlez. Si c'est votre phase principale, il y a une phase de combat supplémentaire après cette phase.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la célérité.

- Si la créature que le Tueur en série devait enchanter est une cible illégale au moment où le Tueur en série devrait se résoudre, le sort entier ne se résout pas. Il est mis dans le cimetière depuis la pile, alors sa capacité déclenchée ne se déclenche pas, et vous ne dégagez pas vos créatures ou vous n'obtenez pas de phase de combat supplémentaire.

Vertiptère de la Confrérie
{3}
Artefact : véhicule
*/4
Vol
La force du Vertiptère de la Confrérie est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Pilotez 2 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

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

Yao guai déchaîné
{X} {G} {G} {G}
Créature : ours et mutant
2/2
Vigilance, piétinement
Le Yao guai déchaîné arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Yao guai déchaîné arrive sur le champ de bataille, détruisez n'importe quel nombre d'artefacts et/ou d'enchantements ciblés avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
 - Normalement, un jeton qui n'est pas une copie d'autre chose n'a pas de coût de mana. Tout ce qui n'a pas de coût de mana a normalement une valeur de mana de 0.
-

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, La Nouvelle-Capenna et Eldraine sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés.