

## Notes de publication *La révolte éthérique*

Compilées par Eli Shiffrin, avec des contributions de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le 26 octobre 2016

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. Si vous ne trouvez pas ici la réponse à la question que vous vous posez, veuillez nous contacter sur <http://company.wizards.com/contactus>.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient les informations de publication et explique les mécaniques et les concepts de l'extension.

La partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répond 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 la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

-----

## NOTES GÉNÉRALES

### Informations liées à la sortie

L'extension *La révolte éthérique* contient 184 cartes (70 courantes, 60 inhabituelles, 42 rares et 12 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 10 cartes uniquement disponibles dans les Decks de planeswalker *La révolte éthérique*. Certains boosters *La révolte éthérique* contiennent une carte de la série Chef d'œuvre (voir ci-dessous).

Événements avant-première : 14-15 janvier 2017

Launch Weekend : 20-22 janvier 2017

Game Day : 11-12 février 2017

L'extension *La révolte éthérique* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 20 janvier 2017. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *La bataille de Zendikar*, *Le serment des Sentinelles*, *Ténèbres sur Innistrad*, *La lune hermétique*, *Kaladesh* et *La révolte éthérique*.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](http://Magic.Wizards.com/Rules) pour une liste complète des formats et des extensions de cartes autorisées.

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

-----

### Série Chef d'œuvre : *Inventions de Kaladesh*

Les plus grands artisans de Kaladesh se sont réunis à la Foire des inventeurs pour partager leurs innovations, mais celles-ci ont été confisquées par le Consulat et utilisées contre leurs créateurs. Ces *Inventions de Kaladesh* ne manqueront pas de vous impressionner, avec les artefacts passionnants de l'histoire de **Magic** dans un cadre en filigrane unique.

\* Il y a 54 cartes dans la série *Inventions de Kaladesh*. Les 30 premières se trouvent dans les boosters *Kaladesh*. Les 24 suivantes sont dans les boosters *La révolte éthérique*. Les cartes *Inventions de Kaladesh* ont leur propre symbole d'extension.

\* Les cartes *Inventions de Kaladesh* apparaissant dans les boosters sont jouables dans tous les événements en format Limité utilisant ces boosters. Dans un tournoi en Paquet scellé, ces cartes font partie de votre sélection. En Booster Draft, vous devez drafter ces cartes pour les inclure dans votre sélection.

\* Cependant, les cartes *Inventions de Kaladesh* ne sont pas légales dans les formats Construits où elles n'étaient pas légales auparavant. Être publiées dans les boosters *Kaladesh* ou *La révolte éthérique* ne les rend *pas* légales en Standard.

\* Les cartes *Inventions de Kaladesh* Premium apparaissent en version anglaise dans les boosters de toutes les langues.

\* Les cartes *Inventions de Kaladesh* sont extrêmement rares. Si vous en trouvez une, considérez-vous comme quelqu'un de très chanceux !

-----

### **Nouvelle capacité mot-clé : Improvisation**

Les artificiers de Kaladesh travaillaient autrefois sans autre souci que de créer des inventions brillantes. Maintenant, ils sont mobilisés pour la révolution. Le mot-clé d'improvisation met en valeur la capacité de ses inventeurs à créer des armes et des gadgets de plus en plus puissants en utilisant n'importe quel artefact qui traîne.

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}

Rituel

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

Piochez trois cartes.

Les règles officielles de l'improvisation sont les suivantes :

#### **702.125. Improvisation**

702.125a L'improvisation est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile.

« Improvisation » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager un artefact dégagé que vous contrôlez plutôt que de payer ce mana. »

702.125b La capacité d'improvisation n'est pas un coût supplémentaire ou alternatif et elle s'applique uniquement après que le coût total du sort avec l'improvisation a été déterminé.

702.125c Plusieurs occurrences d'improvisation sur le même sort sont redondantes.

\* L'improvisation ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana du sort.

\* Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé.

\* Comme l'improvisation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée avec des coûts alternatifs.

\* L'improvisation ne peut pas payer les symboles de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} dans le coût total d'un sort.

\* L'improvisation ne peut pas être utilisée pour payer autre chose que le coût de lancement du sort. Par exemple, elle ne peut pas être utilisée dans la résolution d'une capacité qui dit « Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. »

\* Si un artefact que vous contrôlez à une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact est engagé quand vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour l'improvisation.

\* Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Ronronnement de l'inventivité (un sort avec l'improvisation et un coût de mana de {X}{U}{U}{U}) et que vous choisissez X comme étant 3, le coût total sera {3}{U}{U}{U}. Si vous engagez deux artefacts, vous devrez payer {1}{U}{U}{U}.

\* Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s'appliquer, à moins que ces capacités ne l'indiquent.

\* Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.

-----

### Nouveau mot de capacité : Révolte

Les capacités qui commencent par le mot de capacité « révolte » vérifient si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle. Les cartes avec des capacités de révolte représentent les gens de Kaladesh qui rejoignent la révolution : si vous vous appropriez ou détruisez leurs inventions et que vous emprisonnez leurs amis et leurs familles, ils deviennent plus forts et plus déterminés.

Appel à l'unité

{3}{W}{W}

Enchantement

*Révolte* — Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur « unité » sur l'Appel à l'unité.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « unité » sur l'Appel à l'unité.

\* Les capacités de révolte vérifient uniquement si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou non. Elles ne s'appliquent pas plusieurs fois si plus d'un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille. Elles ne vérifient pas si le permanent qui a quitté le champ de bataille est toujours dans la zone où il a été déplacé.

\* Les capacités de révolte se moquent de la raison pour laquelle le permanent a quitté le champ de bataille, de qui a provoqué son déplacement, ou de l'endroit où il a été déplacé. Elles sont autant satisfaites par un artefact que vous avez sacrifié pour payer un coût, que par une créature que vous contrôliez qui a été détruite par l'Homicide, ou un enchantement que vous avez renvoyé dans votre main avec le Départ poussiéreux.

\* Les jetons qui quittent le champ de bataille satisferont une capacité de révolte.

\* Les marqueurs « énergie » ne sont pas des permanents. Payer {E} ne satisfera pas une capacité de révolte.

\* Toutes les cartes de l'extension *La révolte éthérique* avec des capacités de révolte déclenchées utilisent une clause d'intervention « si ». Le permanent que vous contrôliez doit avoir quitté le champ de bataille plus tôt pendant le tour pour que ces capacités se déclenchent. Sinon, elles ne font rien. En d'autres termes, il n'y a aucun moyen de déclencher la capacité si aucun permanent que vous contrôliez n'a quitté le champ de bataille pendant ce tour-là,

même si vous avez l'intention de faire quitter le champ de bataille à un permanent en réponse à la capacité déclenchée.

-----

### Cycle : Expertise

Le cycle des Expertises est composé de cinq sorts de rituel nommés d'après des cartes de créature légendaire de l'extension. Chacun a un effet et vous laisse ensuite lancer gratuitement une carte de votre main.

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ou du véhicule ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

\* Si le sort d'Expertise que vous lancez a des cibles, et que ces cibles deviennent illégales avant que le sort ne se résolve, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne lancez pas de sort gratuit.

\* Le coût converti de mana d'une carte est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte. Le coût converti de mana est la quantité totale de mana dans ce coût, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {1}{U}{U} a un coût converti de mana de 3. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts qui pourraient s'y appliquer. Une carte sans coût de mana a un coût converti de mana de 0.

\* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

\* Les effets qui vous permettent de « lancer » une carte ne vous permettent pas de jouer une carte de terrain.

\* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d'urgence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux des Retrouvailles cathartiques, vous devez les payer pour lancer la carte.

\* Pendant que vous lancez votre sort gratuit, le sort d'Expertise est encore sur la pile. Il sera mis dans le cimetière de son propriétaire après le lancement du sort gratuit. Le sort gratuit ne peut pas cibler la carte d'Expertise dans votre cimetière. Il peut cibler le sort d'Expertise sur la pile, mais le sort d'Expertise deviendra une cible illégale avant que le sort gratuit ne se résolve.

\* Les capacités déclenchées qui se déclenchent pendant le premier effet du sort d'Expertise ne sont pas mises sur la pile avant que vous ayez terminé de lancer votre sort gratuit. Elles sont mises sur la pile en même temps que les capacités qui se sont déclenchées pendant le lancement de ce sort, quel que soit l'ordre dans lequel ces capacités se sont déclenchées.

-----

### Cycle : Outils

Que ferait un ingénieur s'il n'avait pas une sélection d'outils de qualité ? L'extension *La révolte éthérique* vous propose un cycle de cinq artefacts avec du mana coloré dans leur coût d'activation, et vous gagnez une nouvelle carte pour les remplacer quand ils se brisent.

Outil de combustion

{1}

Artefact

{R}, sacrifiez l'Outil de combustion : Il inflige 1 blessure au joueur ciblé.

Quand l'Outil de combustion est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

\* La dernière capacité d'un Outil se déclenche quelle que soit la manière dont il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille. Vous n'êtes pas contraint d'activer sa première capacité.

\* Si vous activez la première capacité d'un Outil, vous piocherez une carte avec sa deuxième capacité avant que la première capacité ne se résolve. Si la première capacité a une cible, vous aurez besoin d'une cible légale pour activer cette capacité et vous choisirez cette cible avant de voir la carte que vous piocherez.

-----

### Cartes Élément de l'histoire *La révolte éthérique*

Il y a bon nombre de moments importants dans l'histoire de *La révolte éthérique*, mais les cinq les plus cruciaux, surnommés « Éléments de l'histoire », sont représentés sur des cartes. Vous pouvez en savoir plus sur ces événements en lisant les nouvelles officielles de **Magic** sur [mtgstory.com](http://mtgstory.com).

Élément de l'histoire 1 : Répression du Consulat

Élément de l'histoire 2 : Révolte de Pia

Élément de l'histoire 3 : Refus

Élément de l'histoire 4 : Bataille du pont

Élément de l'histoire 5 : Obscures suggestions

Les cartes Élément de l'histoire de l'extension ont un symbole Planeswalker dans leur encadré de texte. L'icône n'a aucun effet sur le jeu. Les cartes imprimées indiquent aussi l'URL de [mtgstory.com](http://mtgstory.com) et un chiffre indiquant la séquence des cartes dans l'histoire.

-----

### Retour de thèmes et de mécaniques de jeu de l'extension *Kaladesh*

*La révolte éthérique* présente un certain nombre de mécaniques de l'extension *Kaladesh*. Pour plus d'information sur l'énergie, les véhicules et le pilotage, veuillez consulter les [Notes de publication Kaladesh](#).

-----

### NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Aide d'Ajani (*Deck de planeswalker uniquement*)

{2} {G} {W}

Enchantement

Quand l'Aide d'Ajani arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, protecteur valeureux, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Sacrifiez l'Aide d'Ajani : Prévenez toutes les blessures de combat qu'une créature de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

\* La dernière capacité de l'Aide d'Ajani ne cible rien. Vous choisissez une source de blessures au moment où la capacité se résout.

\* Vous pouvez activer la dernière capacité même s'il n'y a pas de créature sur le point d'infliger des blessures de combat, voire même s'il n'y a pas de créature du tout. Aucune blessure ne sera prévenue, mais cela permettra d'utiliser vos capacités de révolte.

-----

Aide de l'Auvent

{3} {G} {G}

Enchantement

*Révolte* — Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

\* Si la carte révélée n'est pas une carte de permanent, ou que vous choisissez de ne pas la mettre sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque. Si vous choisissez de ne pas le faire, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.

\* Une « carte de permanent » est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.

\* Si un permanent mis sur le champ de bataille de cette manière a une capacité qui se déclenche au début de votre étape de fin, elle ne se déclenche pas pendant cette étape de fin.

-----

Aigle aux plumes d'aube

{4}{W}

Créature : oiseau

3/3

Vol

Quand l'Aigle aux plumes d'aube arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

\* La série de créatures affectées par la capacité déclenchée de l'Aigle aux plumes d'aube est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents que vous contrôlez qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la vigilance.

\* La capacité déclenchée de l'Aigle aux plumes d'aube l'affecte lui-même.

-----

Ajani l'inflexible

{4}{G}{W}

Planeswalker : Ajani

4

+2 : Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de permanent non-terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

-2 : Exilez la créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

-9 : Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et cinq marqueurs « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.

\* Une « carte de permanent non-terrain » est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de planeswalker.

\* La quantité de points de vie gagnés avec la deuxième capacité d'Ajani est égale à la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

-----

Ajani, protecteur valeureux (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{G}{W}

Planeswalker : Ajani

4

+2 : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

+1 : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-11 : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant votre total de points de vie. Cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

\* Si vous n'avez pas de carte de créature dans votre bibliothèque pendant que vous résolvez la deuxième capacité d'Ajani, vous révéléz votre bibliothèque et vous la remettez dans un ordre aléatoire.

\* La valeur de X pour la troisième capacité d'Ajani est uniquement déterminée au moment de sa résolution. Le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature ne change pas plus tard si votre total de points de vie change.

-----

Archange admirable

{5}{W}{W}

Créature : ange

5/5

Vol

Si vous deviez perdre la partie, à la place, exilez l'Archange admirable et votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ.

\* Si l'Archange admirable subit des blessures mortelles en même temps que vous subissez des blessures qui réduisent votre total de points de vie à 0 ou moins, son effet s'applique et votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Vous choisissez si l'Archange admirable est mis en exil ou dans votre cimetière.

\* Si un effet dit que vous ne pouvez pas perdre la partie, l'effet de l'Archange admirable ne s'applique pas.

\* Si vous contrôlez deux Archanges admirables, vous choisissez quel effet s'applique. L'effet de l'autre ne sera pas applicable après cela.

\* L'effet de l'Archange admirable s'applique à tout moment où vous devriez perdre la partie, même si vous ne perdez pas parce que votre total de points de vie est 0 ou moins. Si vous alliez perdre la partie parce que vous avez essayé de piocher dans une bibliothèque vide, vous ne perdez pas tant que vous ne réessayez pas de piocher à nouveau et que vous ne pouvez toujours pas le faire.

\* L'effet de l'Archange admirable ne fait rien si vous concédez la partie. Un joueur qui concède quitte la partie.

\* Pour que votre total de points de vie devienne votre total de points de vie de départ (normalement 20), vous gagnez ou perdez la quantité de points de vie appropriée. Par exemple, si votre total de points de vie est -4 quand la capacité de l'Archange admirable s'applique, elle vous fera gagner 24 points de vie, mais s'il est de 40, elle vous fera perdre 20 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.

\* Dans une partie avec deux joueurs ou deux équipes, si un effet déclare qu'un adversaire gagne la partie, la capacité de l'Archange admirable ne s'applique pas.

\* Dans une partie multijoueurs qui ne se joue pas entre deux équipes, si un effet déclare qu'un adversaire gagne la partie, chaque joueur autre que cet adversaire perd la partie à la place, et la capacité de l'Archange admirable s'applique.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Archange admirable fait que le total de points de vie de l'équipe devient le total de points de vie de départ de l'équipe (normalement 30), mais vous êtes le seul à gagner ou perdre des points de vie.

-----

Arrestation par mécanoptère

{2}{W}

Enchantement

Quand l'Arrestation par mécanoptère arrive sur le champ de bataille, exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Arrestation par mécanoptère quitte le champ de bataille.

\* Si l'Arrestation par mécanoptère quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.

\* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tout équipement devient détaché et reste sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.

\* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

\* La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que l'Arrestation par mécanoptère a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

\* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de l'Arrestation par mécanoptère quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, elle ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

-----

Assembleur mécanique

{3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé

2/3

{7} : Créez un jeton qui est une copie de l'artefact ciblé. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

\* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

\* Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

\* Si l'artefact copié copie autre chose (par exemple, si l'artefact copié est un Acier sculpteur), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cet artefact copiait.

\* Si l'artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé par l'Assembleur mécanique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.

\* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet artefact] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet artefact] arrive sur le champ de bataille avec » de l'artefact choisi fonctionnent aussi.

-----

Automate alerte

{3}

Créature-artefact : construction

2/2

{2}{U} : Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

\* Si vous activez la capacité de l'Automate alerte plus d'une fois, vous appliquerez regard 1 à chaque fois. Vous ne pourrez pas regarder plusieurs cartes à la fois.

-----

Automate soudeur

{2}

Créature-artefact : construction

2/1

{3}{R} : L'Automate soudeur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de l'Automate soudeur inflige 2 blessures au total à l'équipe adverse.

-----

Baliste ambulante

{X}{X}

Créature-artefact : construction

0/0

La Baliste ambulante arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Baliste ambulante.

Retirez un marqueur +1/+1 de la Baliste ambulante : Elle inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

\* La valeur de chaque X dans le coût de mana de la Baliste ambulante doit être égale. Par exemple, si X est 2, vous paierez {4} pour lancer la Baliste ambulante et elle arrivera sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

\* Si la Baliste ambulante a subi des blessures ou que son endurance a été réduite par un effet, ceci limite le nombre de fois où vous pourrez lui retirer des marqueurs +1/+1 pendant un même tour. Par exemple, si elle a trois marqueurs +1/+1 sur elle et qu'elle a subi 1 blessure ce tour-ci, elle sera immédiatement détruite après la deuxième activation de la capacité et vous ne pourrez pas l'activer une troisième fois.

-----

Bandar fouineur

{1}{G}

Créature : chat et singe

0/0

Le Bandar fouineur arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 du Bandar fouineur sur une autre créature ciblée.

\* Vous choisissez une créature ciblée au moment où la capacité déclenchée du Bandar fouineur est mise sur la pile. Vous choisissez le nombre de marqueurs à déplacer (le cas échéant) au moment où cette capacité se résout. Si cette créature devient une cible illégale ou si le Bandar fouineur a quitté le champ de bataille, vous ne pouvez pas déplacer de marqueurs.

\* Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré de la première créature et mis sur la deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur une créature s'appliqueront.

-----

Baral, directeur de conformité

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

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

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

\* La première capacité de Baral n'affecte pas les prérequis de mana coloré des sorts d'éphémère et de rituel.

\* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, comme un coût de kick ou un coût imposé par un autre effet (par exemple celui de la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

\* Un sort ou une capacité contrecarre un sort uniquement s'il contient le verbe « contrecarrer » dans son texte. Si un sort ou une capacité que vous contrôlez fait que toutes les cibles d'un sort deviennent illégales, ce sort est considéré comme étant contrecarré par les règles du jeu, pas par le sort ou la capacité que vous contrôlez, et la capacité de Baral ne se déclenche pas.

-----

Bataille du pont

{X} {B}

Rituel

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

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez X points de vie.

\* Si la créature ciblée devient une cible illégale, la Bataille du pont est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

-----

Bestiaire du façonneur de vie

{3}

Artefact

Au début de votre entretien, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

\* L'étape de pioche est après l'étape d'entretien, alors vous appliquerez regard 1 avant de piocher pour le tour.

\* La deuxième capacité déclenchée du Bestiaire du façonneur de vie se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

\* Pendant la résolution de la deuxième capacité du Bestiaire du façonneur de vie, vous ne pouvez pas payer {G} plusieurs fois pour piocher plusieurs cartes.

-----

Boa sinueux

{B} {G}

Créature : serpent

2/3

Si au moins un marqueur devait être placé sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant de chacun de ces types de marqueur plus un sont placés sur ce permanent à la place.

Si vous deviez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant de chacun de ces types de marqueur plus un à la place.

\* Le Boa sinueux a reçu un erratum mineur qui clarifie sa fonctionnalité. Le texte de règle Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.

\* Si un artefact ou une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs de n'importe quel type sur lui, il arrive avec autant de ces marqueurs plus un à la place.

\* Si un effet inclut plusieurs instructions de mise d'au moins un marqueur sur un artefact ou une créature, comme le fait le Don de la façonneuse de vie, l'effet du Boa sinueux s'applique à chacune de ces instructions.

\* Si vous contrôlez deux Boas sinueux, le nombre de marqueurs placés sur l'artefact ou la créature est le nombre d'origine plus deux. Trois Boas sinueux ajoutent trois au nombre d'origine, et ainsi de suite.

\* Si vous deviez gagner des marqueurs de plusieurs types en même temps, le Boa sinueux augmente le nombre de chacun de ces types de marqueur de un. C'est aussi vrai si des marqueurs de plusieurs types devaient être placés sur un artefact ou une créature que vous contrôlez.

\* L'effet du Boa sinueux ne peut pas s'appliquer à lui-même au moment où il arrive sur le champ de bataille ou à tout autre permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps que lui.

\* Si un permanent non-artefact, non-créature (comme un planeswalker) devait arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs sur lui et devenir un artefact ou une créature sur le champ de bataille à cause de l'effet d'une autre carte (par exemple, celui de la Treille de mycosynthèse), l'effet du Boa sinueux ne s'appliquera pas à ce permanent.

-----

Briseur de barricades

{7}

Créature-artefact : djaggernaut

7/5

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

Le Briseur de barricades attaque à chaque combat si possible.

\* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, le Briseur de barricades est engagé ou affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas attaquer, alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à leur attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, ils ne sont pas forcés d'attaquer dans ce cas non plus.

-----

Carnage monstrueux

{3}{G}{G}

Rituel

Le Carnage monstrueux inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez au moment où vous lancez le Carnage monstrueux.

\* Vous répartissez les blessures entre les créatures ciblées au moment où vous lancez le Carnage monstrueux. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.

\* La valeur de X est déterminée au moment où vous répartissez les blessures. Elle ne change pas plus tard, même si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change.

\* Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles deviennent illégales, le Carnage monstrueux est contrecarré.

\* Les blessures sont infligées par le Carnage monstrueux, pas par la créature ayant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

-----

Charrieur de ferraille

{3}

Créature-artefact : construction

3/2

À chaque fois que le Charrieur de ferraille ou qu'un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez dans votre main une carte d'artefact avec un coût converti de mana inférieur ciblée depuis votre cimetière.

\* **ERRATUM** : Dans sa version publiée, le texte français du Charrieur de ferraille a été imprimé par erreur comme « Quand le Charrieur de ferraille ou un autre artefact ». Le texte apparaît ici dans sa version corrigée.

\* Si le Charrieur de ferraille et un autre artefact que vous contrôlez sont mis dans un cimetière en même temps, la capacité du Charrieur de ferraille se déclenche pour chacun d'eux.

\* La carte d'artefact ciblée doit avoir un coût converti de mana inférieur à celui de l'artefact qui a provoqué le déclenchement de la capacité du Charrieur de ferraille en étant mis dans un cimetière. Utilisez le coût converti de mana de l'artefact au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer ce qui peut être renvoyé.

\* Tant qu'il est sur le champ de bataille ou dans un cimetière, {X} dans le coût de mana d'un objet est 0.

\* Si un artefact est une copie d'un autre artefact de coût converti de mana supérieur, par exemple un Acier sculpteur copiant un artefact de coût converti de mana 4, la capacité du Charrieur de ferraille peut cibler cette carte d'artefact dans votre cimetière quand cet artefact est mis dans votre cimetière.

-----

Chasseur chassé

{G}

Rituel

La créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)*

\* Si l'une ou les deux cibles sont illégales quand Chasseur chassé essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures.

-----

Cœur de Kiran

{2}

Artefact légendaire : véhicule

4/4

Vol, vigilance

Pilotage 3 *(Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)*

Vous pouvez retirer un marqueur « loyauté » d'un planeswalker que vous contrôlez à la place de payer le coût de pilotage du Cœur de Kiran.

\* Payer le coût de pilotage alternatif du Cœur de Kiran n'est pas une capacité de loyauté. Ce peut être fait même si vous avez déjà activé une capacité de loyauté sur le planeswalker ce tour-ci, et à tout moment où vous pourriez activer la capacité de pilotage du Cœur de Kiran.

-----

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

\* La capacité déclenchée de la Construction efficace se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

-----

Construction répressive

{4}

Créature-artefact : construction

2/2

À chaque fois que vous activez une capacité d'un artefact ou d'une créature qui n'est pas une capacité de mana, la Construction répressive gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

\* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certaines capacités mots-clés, comme équipement et pilotage, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur rappel de règle.

\* Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté.

\* La capacité de la Construction répressive ne se déclenche pas si vous activez une capacité d'une carte d'artefact ou de créature qui n'est pas sur le champ de bataille.

\* Une capacité dont le coût est simplement {0} peut être activée autant de fois que vous le voulez. Chaque activation provoque le déclenchement de la capacité de la Construction répressive.

-----

Conviction

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3.

{W} : Renvoyez la Conviction dans la main de son propriétaire.

\* Les joueurs n'ont pas la priorité pour lancer des sorts ou activer des capacités entre le moment où les blessures de combat sont attribuées et celui où elles sont infligées. Cela veut dire que si vous voulez renvoyer la Conviction dans la main de son propriétaire avant que les blessures de combat ne soient infligées, vous devez le faire avant que les blessures de combat ne soient attribuées (et la créature ne gagnera plus +1/+3).

-----

Coureur téméraire

{2} {R}

Créature : humain et pilote

2/3

Initiative

À chaque fois que le Coureur téméraire devient engagé, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

\* C'est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas d'engager le Coureur téméraire à votre guise ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer ou piloter un véhicule.

\* Pour que la capacité se déclenche, le Coureur téméraire doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager, mais qu'il est déjà engagé à ce moment-là, cette capacité ne se déclenche pas.

-----

Coureuse d'éclairs

{3} {R} {R}

Créature : humain et guerrier

2/2

Double initiative, célérité

À chaque fois que la Coureuse d'éclairs attaque, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer {EEEEEEEE}. Si vous payez, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

\* Vous dégagez toutes les créatures que vous contrôlez, y compris celles qui n'attaquent pas.

-----

#### Crabe renfloueur

{4} {U}

Créature : crabe

4/4

À chaque fois que le Crabe renfloueur attaque, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

\* Si vous ne contrôlez pas d'artefact, vous ne renverrez rien dans votre main. Il n'y a aucune pénalité si vous ne pouvez pas le faire.

-----

#### Créativité indomptable

{X} {R} {R} {R}

Rituel

Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatures ciblées. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature ou d'artefact soit révélée et exile cette carte. Ces joueurs mettent les cartes exilées sur le champ de bataille, puis mélangent leurs bibliothèques.

\* Si un joueur ne contrôlait pas de permanent détruit de cette manière, ce joueur ne révèle pas de cartes de sa bibliothèque et ne la mélange pas.

\* Si un artefact ou une créature est ciblé mais pas détruit (par exemple parce qu'il a acquis l'indestructible ou qu'il est devenu une cible illégale), il ne compte pas comme un des artefacts ou une des créatures détruits de cette manière. Un artefact ou une créature qui est détruit mais mis dans une zone autre que le cimetière (comme le commandant d'un joueur dans la variante Commander) compte.

\* Quand il révèle des cartes, un joueur s'arrête aussitôt qu'il révèle une carte qui est un artefact ou une créature (ou les deux). Ce joueur ne choisit pas un type.

\* Si la bibliothèque d'un joueur ne contient plus de carte d'artefact ou de créature quand il doit révéler des cartes, ce joueur révèle toute sa bibliothèque, n'exile pas de carte et mélange ensuite sa bibliothèque.

\* Toutes les cartes exilées sont mises sur le champ de bataille en même temps.

-----

#### Débardeur du marchand

{1}

Créature-artefact : construction

1/2

{3} {U}, {T}, engagez X artefacts dégagés que vous contrôlez : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

\* Le Débardeur du marchand est engagé pour payer le coût {T}. Il ne peut pas être en plus un des X artefacts dégagés que vous engagez.

\* Si la valeur de X est supérieure ou égale au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous pouvez organiser votre bibliothèque comme vous le souhaitez.

\* Si la valeur de X est 0, vous ne regardez pas et ne déplacez pas de cartes.

-----

#### Départ poussiéreux

{3} {U}

### Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

\* Si le permanent ciblé devient une cible illégale, le Départ poussiéreux est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

-----

### Déploiement de pacification

{1}

Artefact

{2}, {T} : Engagez l'artefact ciblé ou la créature ciblée.

\* Les joueurs peuvent répondre à la capacité du Déploiement de pacification en activant une capacité du permanent ciblé si les permissions de temps de cette capacité le permettent. Les joueurs peuvent également répondre en activant des capacités ou en lançant des sorts dont les coûts incluent l'engagement du permanent ciblé.

\* Une fois qu'un joueur a activé une capacité avec {T} dans son coût, le Déploiement de pacification ne peut pas être utilisé pour prévenir ou contrecarrer cette capacité.

\* Si vous voulez empêcher quelqu'un d'attaquer avec une créature en utilisant la capacité du Déploiement de pacification, vous devez le faire avant que les attaquants ne soient déclarés. Vous ne pouvez pas attendre que les attaquants aient été déclarés, puis essayer de l'utiliser pour empêcher une créature d'attaquer. Remarquez que votre adversaire ne peut pas commencer à déclarer les attaquants sans vous laisser utiliser votre Déploiement de pacification.

-----

### Détraquement destructeur

{2}{R}

Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez l'artefact ciblé.
- Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

\* Vous choisissez quel mode vous utilisez au moment où vous lancez le Détraquement destructeur. Une fois ce choix fait, le mode ne peut plus être changé.

\* Comme l'effet du deuxième mode du Détraquement destructeur ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées est constamment mise à jour. Les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne pourront pas bloquer.

-----

### Dompter

{1}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 4 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

\* Dompter peut cibler n'importe quelle créature de force inférieure ou égale à 4, même une que vous contrôlez déjà ou qui est déjà délogée.

\* Si la force de la créature ciblée devient supérieure ou égale à 5 au moment où vous en acquérez le contrôle (par exemple parce qu'un enchantement donne +1/+1 aux créatures que vous contrôlez), Dompter continue de se résoudre normalement. La créature est quand même délogée et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et vous la contrôlerez quand même à la fin du tour.

-----

Don de la façonneuse de vie

{3}{G}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

\* La créature ciblée recevra un deuxième marqueur +1/+1 peu de temps après le premier.

\* Si la créature ciblée devient une cible illégale, le Don de la façonneuse de vie est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueurs sur d'autres créatures.

\* S'il y a un marqueur +1/+1 sur un permanent non-créature que vous contrôlez, comme un véhicule qui n'est pas piloté, il n'en gagne pas un second du Don de la façonneuse de vie.

-----

Dragster casse-cou

{3}

Artefact : véhicule

4/4

À la fin du combat, si le Dragster casse-cou a attaqué ou bloqué pendant ce combat, mettez un marqueur « rapidité » sur lui. Ensuite, s'il a au moins deux marqueurs « rapidité » sur lui, sacrifiez-le et piochez deux cartes.

Pilotage 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.*)

\* Si le Dragster casse-cou ne survit pas à l'étape d'attribution des blessures de combat, sa capacité ne se déclenche pas.

\* Si un deuxième marqueur « rapidité » est mis sur le Dragster casse-cou par autre chose que la résolution de sa capacité déclenchée, vous ne le sacrifiez pas encore.

\* Si le Dragster casse-cou a un marqueur « rapidité » sur lui et qu'il quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, il ne gagne pas de second marqueur « rapidité » et vous ne piochez pas de carte.

\* Si le Dragster casse-cou a d'une manière quelconque deux marqueurs « rapidité » sur lui et qu'il quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous piochez deux cartes même si vous ne pouvez pas le sacrifier.

-----

Entourage de minuit

{2}{B}{B}

Créature : éthérien et gredin

3/3

Les autres éthériens que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que l'Entourage de minuit ou un autre éthérien que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

\* La capacité déclenchée de l'Entourage de minuit est obligatoire. Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie même si vous ne le souhaitez pas.

\* Si l'Entourage de minuit et un autre éthérien que vous contrôlez meurent en même temps, sa capacité se déclenche une fois pour chacun d'eux.

\* Si une créature a subi des blessures, ces blessures restent marquées sur elle jusqu'à l'étape de nettoyage. Si l'Entourage de minuit quitte le champ de bataille et qu'une autre créature Éthérien que vous contrôlez a subi des blessures, cette créature sera détruite si les blessures sont maintenant mortelles. C'est vrai aussi si l'endurance d'un éthérien devient 0 de cette manière.

-----

Espionne forgevif

{3} {U}

Créature : humain et artificier

2/3

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, l'artefact ciblé que vous contrôlez acquiert « {T} : Piochez une carte » tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

\* Si l'Espionne forgevif quitte le champ de bataille, vous ne la contrôlez plus.

\* Si un autre joueur acquiert le contrôle de l'Espionne forgevif, l'artefact n'aura plus la capacité de pioche de carte, même si vous réacquerez le contrôle de l'Espionne forgevif.

\* Si l'Espionne forgevif quitte le champ de bataille pendant que sa capacité est sur la pile, l'artefact n'acquiert jamais la capacité de pioche de carte.

\* Si l'Espionne forgevif ou l'artefact quitte le champ de bataille pendant que la capacité de pioche de carte est sur la pile, cette capacité se résout normalement.

-----

Espoir de Ghirapur

{1}

Créature-artefact légendaire : mécanoptère

1/1

Vol

Sacrifiez l'Espoir de Ghirapur : Jusqu'à votre prochain tour, le joueur ciblé qui a subi des blessures de combat de l'Espoir de Ghirapur ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts non-créature.

\* Le joueur affecté ne pourra pas lancer de sorts non-créature avant que vos capacités déclenchées de « début de l'entretien » seront mises sur la pile à votre prochain tour.

\* Le joueur affecté peut quand même activer des capacités, jouer des terrains et lancer des sorts de créature.

\* Le joueur ciblé (et tout autre joueur) peut lancer des sorts en réponse à la capacité activée de l'Espoir de Ghirapur. La capacité n'affectera pas ces sorts et n'affectera pas les sorts que le joueur ciblé a lancé avant que vous l'ayez activée. (En d'autres termes, la capacité ne peut pas être utilisée pour contrecarrer un sort.)

\* Si vous passez votre tour, le joueur affecté ne pourra pas lancer de sorts non-créature avant que vous ne commenciez vraiment un tour.

\* Quand un joueur quitte une partie en multijoueurs, tout effet continu avec une durée allant jusqu'au prochain tour de ce joueur durera jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Il n'expire pas immédiatement et il ne dure pas indéfiniment.

-----

Éveil du façonneur de vie

{X} {G}

Éphémère

Mettez X marqueurs +1/+1 sur un artefact ciblé que vous contrôlez. Si ce n'est pas une créature ou un véhicule, il devient une créature-artefact 0/0 Construction.

\* Vous pouvez lancer l'Éveil du façonneur de vie en déclarant X comme étant 0. Si l'artefact n'est pas une créature ou un véhicule, il deviendra une créature 0/0 et, à moins qu'un autre effet ne modifie son endurance, il sera mis dans votre cimetière peu après.

\* Vous pouvez mettre des marqueurs +1/+1 sur un véhicule non-créature de cette manière. Ils y seront mis, s'appliqueront si le véhicule devient une créature, et y resteront quand il cessera d'être une créature.

\* Si l'artefact n'est pas une créature ou un véhicule au moment où l'Éveil du façonneur de vie se résout, l'artefact devient une créature indéfiniment.

\* Si un équipement devient une créature, il devient détaché et ne peut pas être attaché à une créature.

-----

Expertise de Baral

{3}{U}{U}

Rituel

Envoyez jusqu'à trois artefacts et/ou créatures ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 depuis votre main sans payer son coût de mana.

\* La carte que vous lancez peut être un artefact ou une créature qui a été renvoyée dans votre main par ce sort.

-----

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ou du véhicule ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

\* L'Expertise de Kari Zev peut cibler n'importe quelle créature ou n'importe quel véhicule, même si vous le contrôlez déjà ou s'il est déjà dégagé.

-----

Expertise de Rishkar

{4}{G}{G}

Rituel

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

Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 5 depuis votre main sans payer son coût de mana.

\* La force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est déterminée au moment où l'Expertise de Rishkar se résout.

\* Si vous ne contrôlez pas de créature de force supérieure à 0 au moment où l'Expertise de Rishkar se résout, vous ne piochez pas de carte, mais vous pouvez lancer une carte de coût converti de mana inférieur ou égal à 5 de votre main sans payer son coût de mana.

\* Vous pouvez lancer une des cartes piochées par le premier effet de l'Expertise de Rishkar en appliquant son deuxième effet.

-----

#### Expertise de Yahenni

{2} {B} {B}

##### Rituel

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 depuis votre main sans payer son coût de mana.

\* Si l'endurance d'une créature est réduite à 0 ou moins par l'Expertise de Yahenni, cette créature est encore sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre sort gratuit. Elle peut être la cible de ce sort, mais elle deviendra une cible illégale avant la résolution de ce sort. Si elle a des capacités qui se déclenchent au lancement du sort, ces capacités se déclenchent.

-----

#### Express incontrôlé

{4}

Artefact : véhicule

4/4

##### Piétinement

À chaque fois que l'Express incontrôlé attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Pilotage 1 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

\* Les marqueurs +1/+1 mis sur l'Express incontrôlé restent sur lui quand il cesse d'être une créature.

-----

#### Fatalité cruelle

{2} {B}

##### Éphémère

La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.*)

\* Si la créature ciblée devient une cible illégale, la Fatalité cruelle est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'appliquerez pas regard 1.

-----

#### Flammes voraces

{2} {R}

##### Éphémère

Les Flammes voraces infligent 3 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur ciblé.

\* Vous ne pouvez pas lancer les Flammes voraces à moins de cibler à la fois une créature et un joueur. Si une cible est illégale au moment où les Flammes voraces se résolvent, le sort inflige des blessures à la cible légale restante.

-----

#### Fracasseur d'équipement d'Embraal

{2} {R}

Créature : humain et guerrier

2/3

{T}, sacrifiez un artefact : Le Fracasseur d'équipement d'Embraal inflige 2 blessures à chaque adversaire.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Fracasseur d'équipement d'Embraal inflige 4 blessures au total à l'équipe adverse.

-----

Frelon de la fonderie

{3}{B}

Créature : insecte

2/3

Vol

Quand le Frelon de la fonderie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

\* La série de créatures affectées par la capacité déclenchée du Frelon de la fonderie est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vos adversaires commencent à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents que les adversaires contrôlent qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -1/-1. L'effet continue jusqu'à la fin du tour même si vous cessez de contrôler une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle.

\* Si vous ne contrôlez pas de créature avec un marqueur +1/+1 sur elle au moment où le Frelon de la fonderie arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas, même si vous pouvez donner un marqueur +1/+1 à une créature immédiatement. Si vous ne contrôlez pas de créature avec un marqueur +1/+1 au moment où la capacité se résout, rien ne se passe.

\* Si un effet fait que le Frelon de la fonderie arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui, il satisfait sa propre capacité déclenchée.

-----

Gardien du trésor

{4}

Créature-artefact : construction

3/3

Quand le Gardien du trésor meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

\* Si vous ne lancez pas la carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle est mise au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire avec les autres cartes.

\* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts d'urgence. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux des Retrouvailles cathartiques, vous devez les payer pour lancer la carte.

\* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

-----

Gardien félicar

{3}{W}

Créature : chat et bête

1/4

Quand le Gardien félicar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un autre permanent ciblé que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

\* Si un jeton de créature est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

\* Après que le permanent est renvoyé sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec le permanent qui a été exilé. Il n'a aucune capacité supplémentaire qu'il pouvait avoir quand il a été exilé. Tous les marqueurs +1/+1 sur elle ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

-----

Garnison mobile

{3}

Artefact : véhicule

3/4

À chaque fois que la Garnison mobile attaque, dégager un autre artefact ciblé ou une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Pilotage 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.*)

\* Tous les attaquants sont choisis en même temps. Vous ne pouvez pas attaquer avec la Garnison mobile, dégager une créature engagée, puis attaquer avec cette créature.

\* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

-----

Gyrocycliste renégat

{1}{R}{W}

Créature : nain et pilote

3/2

À chaque fois que le Gyrocycliste renégat devient engagé, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

\* C'est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas d'engager le Gyrocycliste renégat à votre guise ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer ou piloter un véhicule.

\* Pour que la capacité se déclenche, le Gyrocycliste renégat doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente de l'engager, mais qu'il est déjà engagé à ce moment-là, cette capacité ne se déclenche pas.

-----

Infestation de gremlins

{3}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact

Au début de votre étape de fin, l'Infestation de gremlins inflige 2 blessures au contrôleur de l'artefact enchanté.

Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, créez un jeton de créature 2/2 rouge Gremlin.

\* Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, le contrôleur de l'Infestation de gremlins crée le jeton Gobelin.

-----

Infusion de hautescime

{1}{G}

Éphémère

La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez {EE} (deux marqueurs « énergie »).

\* Si la créature ciblée devient une cible illégale, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas {EE}.

-----

Intervention héroïque

{1}{G}  
Éphémère

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

\* La série de permanents affectés par l'Intervention héroïque est déterminée au moment où le sort se résout. Les permanents que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas la défense talismanique et l'indestructible.

-----

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant  
{1}{R}  
Créature légendaire : humain et pirate  
1/3

Initiative, menace

À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe appelé Ragavan. Exilez ce jeton à la fin du combat.

\* Vous choisissez quel adversaire ou planeswalker adverse Ragavan attaque au moment où vous créez le jeton. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Kari Zev attaque.

\* Même si Ragavan attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

\* La capacité déclenchée à retardement qui exile Ragavan se déclenche à la fin du combat même si Kari Zev n'est plus sur le champ de bataille.

-----

Lâcher de gremlins

{X}{X}{R}

Rituel

Détruisez X artefacts ciblés. Créez X jetons de créature 2/2 rouge Gremlin.

\* La valeur de X est limitée par le nombre d'artefacts que vous pouvez cibler. Vous ne pouvez pas cibler le même artefact plus d'une fois.

\* Vous pouvez cibler un artefact avec l'indestructible. Il ne sera pas détruit et vous créerez quand même X jetons Gremlin.

\* Si un artefact devient une cible illégale pour le Lâcher de gremlins, il ne change pas le nombre de jetons créés. Cependant, si chaque artefact ciblé devient une cible illégale, le Lâcher de gremlins est contrecarré et aucun jeton n'est créé.

-----

Lézard des vents éthériques

{4}{G}{G}{G}

Créature : lézard

7/7

Piétinement

À chaque fois que le Lézard des vents éthériques arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*) pour chaque créature que vous contrôlez.

Payez {E} : Le Lézard des vents éthériques gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

\* La capacité déclenchée se déclenche quand le Lézard des vents éthériques arrive sur le champ de bataille et à chaque fois qu'il attaque. Vous n'êtes pas contraint de ne choisir qu'une possibilité.

\* Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous gagnez au moins {E} », comme celle du Module de fabrication de l'extension *Kaladesh*, ne se déclenchent qu'une seule fois au moment où la capacité déclenchée du Léopard des vents éthériques se résout.

-----

Machine paradoxale

{5}

Artefact légendaire

À chaque fois que vous lancez un sort, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

\* La capacité déclenchée de la Machine paradoxale se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

-----

Machinations de Gonti

{B}

Enchantement

À chaque fois que vous perdez des points de vie pour la première fois à chaque tour, vous gagnez {E}. (*Vous gagnez un marqueur « énergie ». Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

Payez {EE}, sacrifiez les Machinations de Gonti : Chaque adversaire perd 3 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

\* La capacité déclenchée vous donne au plus un marqueur « énergie » à chaque tour, quel que soit le nombre de points de vie que vous ayez perdu.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, les blessures et la perte de points de vie arrivent aux joueurs individuels, et le résultat affecte le total de points de vie de l'équipe. Les blessures de combat sont attribuées et infligées aux joueurs spécifiques. Si votre équipier subit des blessures ou perd autrement des points de vie, les Machinations de Gonti ne se déclenchent pas, même si votre total de points de vie a baissé.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la deuxième capacité des Machinations de Gonti fait perdre un total de 6 points de vie à l'équipe adverse.

-----

Mage des trophées

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand la Mage des trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût converti de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger votre bibliothèque.

\* La capacité de la Mage des trophées trouve une carte d'artefact avec un coût converti de mana de 3 exactement.

-----

Mimique métallique

{2}

Créature-artefact : changeforme

2/1

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

\* Le choix du type de créature est effectué au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. La deuxième capacité du Mimique métallique commence à s'appliquer immédiatement.

\* Vous devez choisir un type de créature existant. « Artefact » et « véhicule » ne sont pas des types de créature.

\* Bien que le Mimique métallique soit un changeforme, les autres créatures Changeforme que vous contrôlez ne gagneront pas de marqueur +1/+1 (à moins que vous n'ayez choisi Changeforme au moment où le Mimique métallique est arrivé sur le champ de bataille).

\* Les créatures du type choisi qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que le Mimique métallique n'arrivent pas avec un marqueur +1/+1 supplémentaire.

\* Si une créature arrivant sur le champ de bataille n'a pas le type choisi avant que l'effet d'une autre carte ne lui donne ce type après son arrivée sur le champ de bataille, elle n'arrive pas avec un marqueur +1/+1. Les créatures qui ont le type choisi à cause de leurs propres capacités, par exemple un deuxième Mimique métallique avec le même type de créature choisi, arriveront avec un marqueur +1/+1.

-----

Mineuse de géodes d'Éther

{1} {W}

Créature : nain et éclaireur

3/1

À chaque fois que la Mineuse de géodes d'Éther attaque, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).

Payez {EE} : Exilez la Mineuse de géodes d'Éther, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

\* Après que la Mineuse de géodes d'Éther est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Elle n'est pas en combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'elle aurait pu avoir quand elle a été exilée. Tous les marqueurs +1/+1 sur elle ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

-----

Mise en état d'arrestation

{U}

Éphémère

Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

\* La Mise en état d'arrestation peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

-----

Mise hors service

{2} {W}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

*Révolte* — Si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie.

\* Si la Mise hors service détruit un permanent que vous contrôlez, elle permet d'utiliser sa propre capacité de révolte et vous gagnez 3 points de vie.

\* Si l'artefact ou l'enchantement ciblé devient une cible illégale, la Mise hors service est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.

-----

#### Modification aérienne

{4} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou véhicule

Tant que le permanent enchanté est un véhicule, c'est une créature en plus de ses autres types.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

\* Si la Modification aérienne devient détachée d'un véhicule qui attaque ou qui bloque, ce véhicule sera retiré du combat à moins qu'un autre effet (comme sa capacité de pilotage) en fasse également une créature.

-----

#### Modification de siège

{1} {R} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou véhicule

Tant que le permanent enchanté est un véhicule, c'est une créature en plus de ses autres types.

La créature enchantée gagne +3/+0 et a l'initiative.

\* Si la Modification de siège devient détachée d'un véhicule qui attaque ou bloque, ce véhicule sera retiré du combat à moins qu'un autre effet (comme sa capacité de pilotage) en fasse également une créature.

-----

#### Moissonneur de l'Éthersphère

{3}

Artefact : véhicule

3/5

Vol

Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {EE} (*deux marqueurs « énergie »*).

Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

\* Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes.

-----

#### Obscures suggestions

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

Rituel

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker, puis se défausse d'une carte. Vous renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main, puis vous piochez une carte.

Quand vous lancez un sort de planeswalker Bolas, exilez les Obscures suggestions depuis votre cimetière. Ce planeswalker arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté » supplémentaire sur lui.

\* Quand les Obscures suggestions se résolvent, le joueur dont c'est le tour (si ce joueur est un adversaire) choisit d'abord quel planeswalker ou créature il va sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, tous les permanents choisis sont alors sacrifiés en même temps. Ensuite, chaque adversaire dans le même ordre choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis toutes les cartes choisies sont défaussées en même temps.

\* Chaque adversaire choisit un permanent à sacrifier parmi les créatures et les planeswalkers que ce joueur contrôle. Vous ne choisissez pas quel type de permanent le joueur doit sacrifier.

\* Si un adversaire ne peut pas sacrifier de créature ou de planeswalker, ce joueur se défausse quand même d'une carte si possible. Vous renvoyez quand même une carte de créature ou de planeswalker dans votre main si possible, même si aucun adversaire ne sacrifie de permanent et/ou ne se défausse de carte. Vous piochez quand même une carte même si vous ne pouvez pas renvoyer une carte dans votre main.

\* Vous choisissez la carte de créature ou de planeswalker à renvoyer dans votre main pendant la résolution des Obscures suggestions. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous en choisissez une et celui où vous la mettez dans votre main.

\* Si au moins deux exemplaires des Obscures suggestions sont dans votre cimetière quand vous lancez un sort de planeswalker Bolas, vous exilerez chacune d'elles et ce planeswalker arrivera sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs « loyauté » supplémentaires.

\* Le planeswalker draconique Nicol Bolas n'apparaît pas dans l'extension *La révolte éthérique*. Il prépare probablement un mauvais coup autre part.

-----

Patrouille des tours

{2} {W} {U}

Créature : humain et soldat

3/2

Vol

Quand la Patrouille des tours arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

\* La capacité de la Patrouille des tours peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

-----

Pont planaire

{6}

Artefact légendaire

{8}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

\* Une « carte de permanent » est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.

-----

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.

*Révolte* — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 4 à la place, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

\* La Poussée fatale peut cibler n'importe quelle créature, même si elle a un coût converti de mana supérieur ou égal à 5. Le coût converti de mana de la créature est uniquement vérifié au moment où la Poussée fatale se résout.

\* Si le coût de mana d'une créature sur le champ de bataille inclut {X}, X est considéré être 0.

-----

Pris dans la lumière

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Quand un véhicule que vous contrôlez attaque, exilez la créature enchantée.

\* Après que la créature enchantée a été exilée, Pris dans la lumière est mis dans le cimetière de son propriétaire.

\* Si Pris dans la lumière quitte le champ de bataille en réponse à sa capacité déclenchée, la capacité en cours de résolution exilera la créature que Pris dans la lumière enchantait au moment où il a quitté le champ de bataille.

-----

Production mécanisée

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

\* Les capacités qui se déclenchent à la création du jeton ne se résolvent pas avant que la capacité déclenchée de la Production mécanisée n'ait fini de se résoudre entièrement et qu'elle n'ait effectué sa vérification des huit artefacts du même nom.

\* Les huit artefacts du même nom ne doivent pas obligatoirement avoir le même nom que l'artefact enchanté. Par exemple, vous gagnez la partie si vous contrôlez huit jetons de créature-artefact Mécanoptère au moment où la capacité de la Production mécanisée se résout, même si la Production mécanisée n'est pas attachée à un mécanoptère.

\* Les huit permanents du même nom doivent être des artefacts. Si vous ne contrôlez que sept artefacts et un permanent non-artefact ayant le même nom, vous ne gagnez pas la partie.

\* Si vous contrôlez au moins huit artefacts qui partagent un nom pendant que vous contrôlez la Production mécanisée, vous ne gagnez pas encore la partie. Vous gagnerez la partie pendant la résolution de sa capacité déclenchée, pendant votre entretien.

\* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

\* Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être zéro.

\* Si l'artefact copié copie autre chose (par exemple, si l'artefact copié est un Acier sculpteur), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cet artefact copiait.

\* Si l'artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.

\* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton d'artefact arrive sur le champ de bataille. Le jeton d'artefact a aussi les capacités « arrive sur le champ de bataille avec » ou « au moment où ceci arrive sur le champ de bataille » de l'artefact copié.

\* Si la Production mécanisée et l'artefact enchanté quittent le champ de bataille simultanément en réponse à la capacité déclenchée, l'effet crée un jeton qui est une copie de l'artefact au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.

\* Si l'artefact enchanté quitte le champ de bataille en réponse à la capacité déclenchée de la Production mécanisée mais que la Production mécanisée ne le fait pas, la Production mécanisée est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état sans artefact enchanté. La capacité déclenchée ne crée pas de jeton, mais vous pouvez quand même gagner la partie si vous contrôlez suffisamment d'artefacts du même nom.

-----

Rallieur renégat

{1}{G}{W}

Créature : humain et guerrier

3/2

*Révolte* — Quand le Rallieur renégat arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 ciblée depuis votre cimetière.

\* Une « carte de permanent » est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.

\* Le coût converti de mana d'une carte de votre cimetière est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit. Le coût converti de mana est la quantité totale de mana dans ce coût, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {1}{U}{U} a un coût converti de mana de 3.

\* S'il n'y a pas de symboles de mana dans le coin supérieur droit d'une carte de votre cimetière (par exemple, parce que c'est une carte de terrain), son coût converti de mana est 0.

\* Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est considéré être 0.

\* Vous pouvez cibler n'importe quelle carte de permanent dans votre cimetière de coût converti de mana inférieur ou égal à 2, pas seulement une carte qui y a été mise ce tour-ci depuis le champ de bataille.

-----

Rebelle du front

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

3/3

Le Rebelle du front attaque à chaque combat si possible.

\* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, le Rebelle du front est engagé ou affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas attaquer, il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

-----

Rebelle forgevif

{3}{R}

Créature : humain et artificier

3/2

Quand le Rebelle forgevif arrive sur le champ de bataille, l'artefact ciblé que vous contrôlez acquiert « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur » tant que vous contrôlez le Rebelle forgevif.

\* Si le Rebelle forgevif quitte le champ de bataille, vous ne le contrôlez plus.

\* Si un autre joueur acquiert le contrôle du Rebelle forgevif, l'artefact n'aura plus la capacité d'infliger des blessures, même si vous réacquérez le contrôle du Rebelle forgevif.

\* Si le Rebelle forgevif quitte le champ de bataille pendant que sa capacité est sur la pile, l'artefact n'acquiert jamais la capacité d'infliger des blessures.

\* Si le Rebelle forgevif ou l'artefact quitte le champ de bataille pendant que la capacité d'infliger des blessures est sur la pile, cette capacité se résout normalement.

-----

Recouvrir de glace

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature

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

\*Recouvrir de glace peut cibler et enchanter un artefact dégagé ou une créature dégagée.

-----

Récupérateur provocateur

{2}{B}

Créature : éthérien et artificier

2/2

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

\* Vous pouvez sacrifier le Récupérateur provocateur pour activer sa propre capacité. Il ne reçoit pas de marqueur, mais il permet d'utiliser vos capacités de révolte.

\* Si vous sacrifiez une créature-artefact pour activer la capacité du Récupérateur provocateur, vous mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur, pas deux.

-----

Refus

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé, la capacité activée ciblée ou la capacité déclenchée ciblée. (*Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.*)

\* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « coût : effet ». Certaines capacités mots-clés, comme équipement et pilotage, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur rappel de règle.

\* Les capacités déclenchées utilisent les mots « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités, comme la prouesse et la fabrication, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

\* Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

\* Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve d'un joueur et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana\*.

\* Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.

-----

Rejet adroit

{3}{W}

Éphémère

Le Rejet adroit inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois créatures attaquantes ou bloquées ciblées.

\* Vous décidez du nombre de cibles du Rejet adroit et de la répartition des blessures au moment où vous lancez le sort. Chacune des cibles doit recevoir au moins 1 blessure.

\* Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles deviennent illégales, le Rejet adroit est contrecarré.

-----

#### Répression du Consulat

{3}{W}{W}

Enchantement

Quand la Répression du Consulat arrive sur le champ de bataille, exilez tous les artefacts que vos adversaires contrôlent jusqu'à ce que la Répression du Consulat quitte le champ de bataille.

\* ERRATUM : Dans sa version publiée, le texte français de la Répression du Consulat a été imprimé par erreur comme « les artefacts que votre adversaire contrôle ». Le texte apparaît ici dans sa version corrigée.

\* Si la Répression du Consulat quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucun artefact n'est exilé.

\* Les auras attachées aux artefacts exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tout marqueur sur les artefacts exilés cesse d'exister.

\* Si un jeton d'artefact est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.

\* Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après que la Répression du Consulat a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état. \* Si la Répression du Consulat exile plusieurs artefacts, ces cartes reviennent toutes sur le champ de bataille en même temps.

\* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Répression du Consulat quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

-----

#### Réquisitionneuse sournoise

{4}{B}

Créature : humain et artificier

2/2

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

À chaque fois qu'un artefact non-jeton que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

\* Si la Réquisitionneuse sournoise est mise dans un cimetière en même temps qu'un artefact non-jeton que vous contrôlez, sa capacité se déclenche.

-----

#### Retour ingénieux

{1}{B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

\* Vous ne pouvez pas lancer le Retour ingénieux sans carte de créature ciblée dans votre cimetière.

\* Le fait que vous contrôliez ou non un artefact est vérifié au moment où le Retour ingénieux se résout.

-----

#### Révolte de Chandra

{3}{R}

Rituel

La Révolte de Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée. Engagez le terrain ciblé. Ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

\* La Révolte de Chandra peut cibler un terrain qui est déjà engagé. Ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

-----

#### Révolte de Pia

{2}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'un artefact non-jeton est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte dans votre main à moins que l'adversaire ciblé ne fasse que la Révolte de Pia lui inflige 3 blessures.

\* Si un artefact non-jeton est mis dans votre cimetière en même temps que la Révolte de Pia, la capacité de la Révolte de Pia se déclenche.

\* Peu importe qui contrôlait l'artefact quand il a été mis dans votre cimetière. La capacité de la Révolte de Pia se déclenche si vous possédez cet artefact.

\* L'adversaire ciblé choisit si la Révolte de Pia lui inflige 3 blessures au moment où sa capacité se résout. Vous ne renvoyez pas la carte dans votre main si ce joueur choisit de subir des blessures ou si la carte quitte le cimetière avant que la capacité ne se résolve.

\* S'il n'y a pas de cible légale pour la capacité de la Révolte de Pia (par exemple parce que chacun de vos adversaires a la défense talismanique), elle est retirée de la pile sans avoir d'effet. Personne ne choisit de subir des blessures et vous ne renvoyez pas la carte d'artefact dans votre main.

-----

#### Révolutionnaire cuirassé

{4}{B}{B}

Créature : éthérien et artificier

4/4

Quand le Révolutionnaire cuirassé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Révolutionnaire cuirassé et chaque adversaire perd 2 points de vie.

\* Vous choisissez de sacrifier ou non un artefact au moment où la capacité du Révolutionnaire cuirassé se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez de sacrifier un artefact et, le cas échéant, le moment où les marqueurs sont ajoutés et les points de vie perdus.

\* Vous ne pouvez sacrifier un artefact qu'une seule fois lorsque la capacité déclenchée du Révolutionnaire cuirassé se résout. Vous ne pouvez pas sacrifier plus pour gagner plus de marqueurs ou faire perdre plus de points de vie.

\* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Révolutionnaire cuirassé fait perdre un total de 4 points de vie à l'équipe adverse.

-----

#### Révolutionnaire de Massepoing

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

3/3

#### Piétinement

Quand la Révolutionnaire de Massepoing arrive sur le champ de bataille ou meurt, pour chaque type de marqueur sur le permanent ciblé ou le joueur ciblé, donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

\* La capacité déclenchée se déclenche quand la Révolutionnaire de Massepoing arrive sur le champ de bataille et quand elle meurt. Vous n'êtes pas contraint de ne choisir qu'une possibilité.

\* La capacité déclenchée de la Révolutionnaire de Massepoing ne donne qu'un marqueur de chaque type. Elle ne double pas le nombre de chaque type de marqueur. Par exemple, si une créature a deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « charge » sur elle, elle gagne un marqueur +1/+1 et un marqueur « charge ».

\* Donner un marqueur, c'est mettre un marqueur sur un permanent ou faire qu'un joueur gagne un marqueur. Les effets qui interagissent avec un joueur gagnant des marqueurs ou des marqueurs étant placés sur des permanents interagissent avec la capacité déclenchée de la Révolutionnaire de Massepoing.

-----

#### Rishkar, renégat de Peema

{2} {G}

Créature légendaire : elfe et druide

2/2

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G} à votre réserve. »

\* Rishkar peut être une cible de sa propre capacité déclenchée.

\* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour faire gagner deux marqueurs +1/+1 à un même objet.

\* Chaque créature que vous contrôlez a la capacité de mana de Rishkar tant que cette créature a n'importe quel type de marqueur sur elle. L'effet n'est pas limité aux créatures avec des marqueurs +1/+1.

-----

#### Rôdeuse du quatrième pont

{B}

Créature : humain et gredin

1/1

Quand la Rôdeuse du quatrième pont arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

\* La Rôdeuse du quatrième pont peut être la cible de sa propre capacité.

-----

#### Saccageur de la ceinture de verdure

{G}

Créature : éléphant

3/4

Quand le Saccageur de la ceinture de verdure arrive sur le champ de bataille, payez {EE} (deux marqueurs « énergie »). Si vous ne pouvez pas le faire, renvoyez le Saccageur de la ceinture de verdure dans la main de son propriétaire et gagnez {E}.

\* Si vous avez uniquement un {E}, vous ne pouvez pas le payer, même si vous le voulez.

\* Si vous avez {EE}, vous devez le payer, même si vous ne le voulez pas.

-----

Saccageur de vaisseau volant

{1}{U}

Créature : humain et pirate

2/1

Vol

À chaque fois que le Saccageur de vaisseau volant inflige des blessures de combat à un joueur, pour chaque type de marqueur sur le permanent ciblé ou le joueur ciblé, donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

\* La capacité déclenchée du Saccageur de vaisseau volant peut cibler n'importe quel permanent ou joueur, quel que soit le joueur qui ait subi des blessures de combat.

\* La capacité déclenchée du Saccageur de vaisseau volant ne donne qu'un marqueur de chaque type. Elle ne double pas le nombre de chaque type de marqueur. Par exemple, si une créature a deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « charge » sur elle, elle gagne un marqueur +1/+1 et un marqueur « charge ».

\* Donner un marqueur, c'est mettre un marqueur sur un permanent ou faire qu'un joueur gagne un marqueur. Les effets qui interagissent avec un joueur gagnant des marqueurs ou des marqueurs étant placés sur des permanents interagissent avec la capacité déclenchée du Saccageur de vaisseau volant.

-----

Sanglier de l'horizon

{2}{R}{G}

Créature : sanglier

4/4

Le Sanglier de l'horizon ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

\* Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué le Sanglier de l'horizon, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que le Sanglier de l'horizon devienne débloqué.

-----

Sauvagerie revigorée

{1}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- La créature ciblée gagne +4/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
- Deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

\* Si vous choisissez le deuxième mode de la Sauvagerie revigorée et qu'une cible devient une cible illégale, la cible restante gagne +2/+0 et acquiert le piétinement. Elle ne gagne pas +4/+0.

-----

Schéma de servo

{2}

Artefact

Quand le Schéma de servo arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

\* La capacité du Schéma de servo ne vous permet pas de le sacrifier à chaque fois que vous le désirez. Vous devez trouver un autre moyen de mettre le Schéma de servo au cimetière.

-----

Siphonneuse de la Manche étincelante

{1}{B}

Créature : humain et gredin

2/1

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {EE}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

\* La première capacité déclenchée se déclenche quand la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille et à chaque fois qu'elle attaque. Vous n'êtes pas contraint de n'en choisir qu'une.

-----

Situation délicate

{4}{B}

Ephémère

Chaque adversaire sacrifie une créature-artefact et une créature non-artefact.

\* Quand la Situation délicate se résout, le joueur dont c'est le tour (si ce joueur est un adversaire) choisit d'abord quelles créatures il va sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, toutes les créatures choisies sont alors sacrifiées en même temps.

\* Si chaque créature qu'un adversaire contrôle est une créature-artefact, ce joueur ne sacrifie qu'une seule créature. De même, si chaque créature qu'un adversaire contrôle est une créature non-artefact, ce joueur ne sacrifie qu'une seule créature. Si un adversaire ne contrôle pas de créature, ce joueur ne sacrifie rien.

-----

Spécialiste de la restauration

{1}{W}

Créature : nain et artificier

2/1

{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration : Renvoyez jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

\* Vous pouvez activer la capacité de la Spécialiste de la restauration sans choisir de cible si vous le désirez.

-----

Sram, chef édificateur

{1}{W}

Créature légendaire : nain et conseiller

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

\* La capacité déclenchée de Sram se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

-----

Statuaire inspiratrice

{3}

Artefact

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

\* Plusieurs occurrences d'improvisation sont redondantes.

\* Si vous lancez un sort non-artefact qui nécessite que vous sacrifiiez un permanent pour un coût supplémentaire, vous pouvez engager ce permanent (si c'est un artefact) pour la capacité d'improvisation du sort avant de le sacrifier pour payer ce coût.

-----

#### Stratagème de l'illusionniste

{3}{U}

Éphémère

Exilez jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

Piochez une carte.

\* Si un jeton de créature est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

\* Chaque carte qui est renvoyée sur le champ de bataille est un nouvel objet sans rapport avec la créature qui a été exilée. Elle n'est pas en combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'elle aurait pu avoir quand elle a été exilée. Tous les marqueurs +1/+1 sur elle ou les auras qui lui sont attachées sont retirés, et les équipements ne sont plus attachés.

\* Si vous choisissez deux créatures ciblées et qu'une d'elles est une cible illégale au moment où le Stratagème de l'illusionniste se résout, vous exilez l'autre, vous la renvoyez et vous piochez une carte.

\* Si chaque créature ciblée est une cible illégale au moment où le Stratagème de l'illusionniste se résout, le sort est contrecarré. Vous ne piochez pas de carte.

\* Vous pouvez lancer le Stratagème de l'illusionniste sans cible si vous voulez seulement piocher une carte.

-----

#### Subterfuge du renégat

{2}{B}

Éphémère

Le permanent ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo. *(Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas un permanent avec l'indestructible, et si c'est une créature, elle ne peut pas être détruite par des blessures.)*

\* Il n'y a aucun moyen pour que l'effet du Subterfuge du renégat crée un jeton Servo et lui donne ensuite l'indestructible.

\* Si le permanent ciblé devient une cible illégale, le Subterfuge du renégat est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Servo.

-----

#### Tezzeret le Conspirateur

{2}{U}{B}

Planeswalker : Tezzeret

5

+1: Créez un jeton d'artefact incolore appelé Pile à étherium avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

-2 : La créature ciblée gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

-7 : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, l'artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact ayant une force et une endurance de base de 5/5. »

\* La valeur de X pour la deuxième capacité de Tezzeret est déterminée uniquement au moment où la capacité se résout. Elle ne change pas plus tard dans le tour, même si le nombre d'artefacts que vous contrôlez change.

\* L'effet de la capacité déclenchée de l'emblème dure indéfiniment.

\* Un artefact qui devient une créature à cause de la capacité de l'emblème ne peut pas attaquer à moins que vous ne l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour. Peu importe s'il était ou non déjà une créature.

\* Une créature-artefact ciblée par la capacité de l'emblème devient 5/5 à la place de sa force et de son endurance normales.

\* Un véhicule ciblé par la capacité de l'emblème devient une créature 5/5. Le pilote ne changera pas sa force et son endurance.

\* Si un équipement devient une créature, il devient détaché et ne peut pas être attaché à une créature.

-----

Tezzeret, maître du métal (*Deck de planeswalker uniquement*)

{4}{U}{B}

Planeswalker : Tezzeret

5

+1 : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte d'artefact. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-3 : L'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

-8 : Acquérez le contrôle de tous les artefacts et de toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle.

\* Si vous n'avez pas de carte d'artefact dans votre bibliothèque pendant que vous résolvez la première capacité de Tezzeret, vous révélez votre bibliothèque et vous la remettez dans un ordre aléatoire.

\* L'effet de la troisième capacité de Tezzeret dure indéfiniment.

-----

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

\* Un artefact qui devient une créature à cause du Toucher de Tezzeret ne peut pas attaquer à moins que vous ne l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour. Peu importe s'il était ou non déjà une créature.

\* Une créature-artefact enchantée par le Toucher de Tezzeret devient 5/5 à la place de sa force et de son endurance normales.

\* Un véhicule enchanté par le Toucher de Tezzeret devient une créature 5/5. Le pilote ne changera pas sa force et son endurance.

\* Si l'artefact enchanté est un équipement, il devient détaché et ne peut pas être attaché à quoi que ce soit tant qu'il reste une créature.

\* Si le Toucher de Tezzeret devient détaché d'un artefact qui attaque ou bloque, cet artefact sera retiré du combat à moins qu'il ne soit normalement une créature ou qu'un autre effet (comme sa capacité de pilotage) en fasse également une créature.

-----

Trahison de Tezzeret (*Deck de planeswalker uniquement*)

{3}{U}{B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Tezzeret, maître du métal, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

\* Si la créature ciblée devient une cible illégale pour la Trahison de Tezzeret, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne chercherez pas Tezzeret, maître du métal.

-----

Voleur d'Éther protégé

{1}{U}

Créature : vedalken et gredin

0/4

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

À chaque fois que le Voleur d'Éther protégé bloque, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*).

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

\* Si le Voleur d'Éther protégé parvient à bloquer plus d'une créature à la fois d'une manière quelconque, vous ne gagnez qu'un {E}.

-----

Voyante éthérique de Peema

{3}{G}

Créature : elfe et druide

3/2

Quand la Voyante éthérique de Peema arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de {E} (*marqueurs « énergie »*) égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Payez {EEE} : La créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

\* La quantité de {E} que vous gagnez est déterminée au moment où la première capacité de la Voyante éthérique de Peema se résout. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez est négative pour une raison quelconque, vous ne gagnez pas et vous ne perdez pas de {E}.

\* La créature ciblée bloque uniquement si elle le peut au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Si, à cet instant, la créature est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, ou qu'aucune créature n'attaque son contrôleur ou un planeswalker contrôlé par ce joueur, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au blocage par la créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût. Si ce coût n'est pas payé, la créature ne bloque pas.

\* Le contrôleur de la créature ciblée choisit quelle créature attaquante cette créature bloque.

\* S'il y a plusieurs phases de combat pendant un tour, la créature ciblée doit uniquement bloquer pendant la première phase où elle peut le faire.

-----

Yahenni, partisan immortel

{2}{B}

Créature légendaire : éthérien et vampire

2/2

Célérité

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.

Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

\* Si Yahenni et une créature qu'un adversaire contrôle meurent simultanément (par exemple parce qu'ils se sont battus ou qu'ils étaient en combat l'un avec l'autre), Yahenni n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui.

-----

Magic: The Gathering, Magic, La révolte éthérique, La bataille de Zendikar, Le serment des Sentinelles, Ténèbres sur Innistrad, La lune hermétique et Kaladesh sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2017 Wizards.