

## **Notes de publication Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles**

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 14 août 2025

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

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

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

---

## **NOTES GÉNÉRALES**

### **Légalité des cartes**

Les cartes *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* portant le code d'extension TMT sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Fondations de Magic: The Gathering*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonne*, *Le casse du siècle*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Aetherdrift*, *Tarkir : la tempête des dragons*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Aux portes des Éternités*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar, le dernier maître de l'air*, *Lorwyn éclipsé*, et *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Les nouvelles cartes Commander *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* portant le code d'extension TMC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension TMC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

L'extension *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* inclut également des cartes Source sans bordure avec le code d'extension PZA. Ces cartes réimprimées sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

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

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

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

---

### Nouvelle capacité mot-clé : infiltration

L'entraînement pour devenir ninja, ce n'est pas de la tarte, mais ça a des tonnes d'avantages. Les compétences apprises par les Tortues ninja et d'autres personnages entraînés à des techniques similaires sont représentées dans cette extension par la capacité d'*infiltration*. L'infiltration permet aux sorts d'être lancés à un moment inattendu, souvent pour un coût moindre, avec le coût supplémentaire de renvoyer un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Les créatures lancées pour leur coût d'infiltration arrivent attaquent, et certains sorts peuvent avoir des effets supplémentaires quand ils sont lancés pour leur coût d'infiltration !

Splinter, Hamato Yoshi

{1}{B}

Créature légendaire : mutant et ninja et rat

1/3

Infiltration {oB} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {oB} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Il arrive engagé et attaquant.*)

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

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

Technique de Leonardo

{3}{W}

Rituel

Infiltration {1}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {1}{W} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.*)

Renvoyez sur le champ de bataille une ou deux cartes de créature ciblées, chacune avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, depuis votre cimetière.

- Les sorts peuvent être lancés pour leur coût d'infiltration uniquement à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant votre tour (après que votre adversaire a décidé de bloquer ou non).
- Si le coût d'infiltration d'un sort de créature a été payé, la créature qu'il devient arrive engagée et attaquant le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la créature qui a été renvoyée dans la main de son propriétaire pour payer son coût d'infiltration. C'est une règle spécifique à l'infiltration. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquant, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille elle attaque.
- Bien qu'une créature mise sur le champ de bataille de cette manière soit attaquant, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquant. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquant.

---

### Nouveau mot de capacité : volatilisation

L'apparition soudaine d'un ennemi pendant une bataille est toujours alarmante, mais sa disparition soudaine peut être tout aussi inquiétante. Le mot de capacité *volatilisation* regroupe des capacités qui s'intéressent au fait qu'un permanent a quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

Mystique des Foot

{3} {B}

Créature : humain et ninja et psychagogue

2/4

Lien de vie

*Volatilisation* — Quand cette créature arrive, si un permanent a quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Ninja.

Michelangelo, maître du jeu

{2} {G}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

3/3

*Volatilisation* — Au début de votre étape de fin, si un permanent a quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Michelangelo.

- Certaines capacités de volatilisation, comme celle des cartes ci-dessus, sont des capacités déclenchées avec des clauses d'intervention « si ». Si un permanent n'a pas quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-là au moment où la capacité de volatilisation devrait se déclencher, elle ne se déclenche pas du tout.

---

### Nouveau jeton prédéfini : mutagène

Dans cette extension, vous trouverez des tonnes de mutants (y compris les Tortues ninja elles-mêmes), et la plupart d'entre eux n'en seraient pas s'il n'y avait pas de *mutagène* ! Les jetons Mutagène représentent la substance qui a fait de ces personnages ce qu'ils sont aujourd'hui.

Commando crustacé

{1} {U}

Créature : crabe et mutant et soldat

0/3

Quand cette créature arrive, créez un jeton Mutagène.

*(C'est un artefact avec « {I}, {T}, sacrifiez ce jeton :*

*Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.*

*N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)*

Réaction en chaîne mutante

{2} {G}

Rituel

Détruisez jusqu'à une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. Créez un jeton Mutagène. *(C'est un artefact avec « {I}, {T}, sacrifiez ce jeton : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)*

- Les jetons Mutagène sont une sorte de jeton prédéfini. Chacun d'entre eux est un artefact incolore avec le sous-type d'artefact Mutagène et la capacité « {1}, {T}, sacrifiez ce jeton : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
  - Certains sorts et certaines capacités qui créent des jetons Mutagène nécessitent des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Le jeton Mutagène n'est pas créé.
- 

### Retour de mécanique : nourriture

Les Tortues ninja adorent manger. Elles aiment notamment la pizza et encore plus si elle a des garnitures inhabituelles. *Nourriture* est un type d'artefact qui apparaît sur certaines cartes imprimées de cette extension ainsi que sur les jetons Nourriture, qui sont des jetons d'artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »

Pizza au porridge épicée  
 {2} {R}  
 Artefact : nourriture  
 Quand cet artefact arrive, il inflige 4 blessures à  
 n'importe quelle cible et vous inflige 3 blessures.  
 {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de  
 vie.

Chipeur à cervelle d'oiseau  
 {W}  
 Créature : oiseau et mutant  
 0/2  
 Vol  
 Quand cette créature quitte le champ de bataille, créez un  
 jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T},  
 sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines créatures, ce n'est jamais un type de créature.
  - Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier Tête de pizza (une créature-artefact légendaire : nourriture et mutant) pour activer la capacité de la Cavalière de Marafeuille (une capacité avec « Sacrifiez une nourriture » dans son coût). Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la capacité de la Cavalière de Marafeuille.
  - Certains sorts et capacités qui créent des jetons Nourriture peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créez pas de jetons Nourriture.
  - Quoi que vous fassiez, ne mangez pas les cartes. (Et aussi, ne faites pas les pizza illustrées sur les cartes. Vous n'avez pas le système digestif d'une Tortue ninja.)
- 

### Retour de type d'enchantement : classe

Cette extension inclut un cycle d'enchantements *Classe* qui montrent certains des nombreux talents des Tortues ninja (et dans un cas, l'un de leurs associés). Chacun commence avec une capacité unique, et au prix d'un dur labeur, de détermination et, bien sûr, d'un peu de mana, vous pouvez le faire passer au niveau 2 puis au niveau 3 pour accéder à de puissantes capacités supplémentaires !

Talent du chef

{1}{W}

Enchangement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

{2}{W} : Niveau 2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait un marqueur sur elle, vous gagnez 2 points de vie.

{3}{W} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Sympa mais malpoli

{1}{R}

Enchangement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{1}{R} : Niveau 2

À chaque fois que vous défaussez d'une carte, cette classe inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{1}{R} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, mélangez, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

- Les cartes de classe ont plusieurs sections d'encadré de texte. Excepté la section supérieure, chacune contient une *barre de niveau de classe* incluant un coût et une valeur de niveau. Chacune représente une capacité activée avec le coût indiqué qui permet de faire progresser la classe au niveau indiqué dans cette barre.
- Chaque classe commence au niveau 1 et a les capacités de la section supérieure de son encadré de texte. Une fois qu'une classe passe au niveau 2 ou au niveau 3, elle a également toutes les capacités indiquées dans la section associée de son encadré de texte.
- Gagner un niveau ne retire aucune capacité que cette classe avait à un niveau inférieur.
- Une capacité qui fait progresser une classe à un niveau supérieur est une capacité activée normale. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Vous ne pouvez pas activer une capacité qui fait passer une classe à un niveau spécifique si cette classe est déjà à ce niveau ou à un niveau supérieur. Par exemple, si une classe est déjà au niveau 2, vous ne pouvez pas activer la capacité qui la fait passer au niveau 2 à nouveau.
- Il n'y a pas de restrictions concernant le nombre de permanents Classe que vous pouvez contrôler, qu'ils soient de classes identiques ou non. Chaque permanent Classe traque son niveau individuellement.

---

## Retour de mécanique de jeu : partenariat (avec une nouvelle variante)

Six cartes du deck Commander de cette extension ont la capacité Partenariat - Sélection du personnage. C'est une variante de la capacité de partenariat qui vous permet d'avoir deux commandants si les deux ont la même variante indiquée après la capacité de partenariat. Éclatez-vous bien à associer les personnages !

Leonardo, l'équilibre

{3}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

3/3

À chaque fois qu'un jeton que vous contrôlez arrive, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

{W}{U}{B}{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace, le piétinement et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Partenariat - Sélection du personnage (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont cette capacité.*)

Donatello, le cerveau

{2}{U}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

2/4

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton Mutagène sont créés à la place.

Partenariat - Sélection du personnage (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont cette capacité.*)

- Vous pouvez avoir deux commandants si chacun d'eux a « Partenariat - Sélection du personnage ». Vous ne pouvez pas les associer avec des cartes qui ont d'autres capacités de partenariat.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Donatello, le cerveau et Splinter, le mentor sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le bleu et/ou le noir dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le rouge, le vert ou le blanc. (Si Leonardo, l'équilibre est un de vos commandants, votre deck peut contenir des cartes de toutes les couleurs ou de chaque combinaison de couleurs dans leur identité couleur, quelle que soit l'identité de votre autre commandant.)
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir les capacités de partenariat appropriées au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous en avez deux, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.

- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- 

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* :

---

Ado ninja

{2}{B}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie.

{1}{B} : Niveau 2

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la menace.

{B} : Niveau 3

Les cartes de créature dans votre cimetière ont infiltration {3}{B}.

Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis votre cimetière en utilisant leur capacité d'infiltration.

- Lancer des sorts de créature depuis votre cimetière en utilisant leurs capacités d'infiltration avec la permission accordée par la première capacité de niveau 3 de l'Ado ninja ne change pas le moment où vous pouvez les lancer. Vous ne pouvez les lancer de cette manière que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pendant votre tour, à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère, et vous devez quand même payer le coût d'infiltration, y compris le renvoi d'une créature attaquant non-bloquée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
  - Si une carte de créature dans votre cimetière a plusieurs capacités d'infiltration, vous pouvez la lancer depuis votre cimetière en utilisant une de ces capacités d'infiltration avec la permission accordée par la deuxième capacité de niveau 3 de l'Ado ninja.
- 

April O'Neil, apprentie kunoichi

{1}{W}

Créature légendaire : humain et ninja

2/2

Quand April O'Neil arrive, regard 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)*

April O'Neil ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

- Une fois qu'April a été bloquée, modifier la force de la créature bloquée à 3 ou plus ne fait pas qu'April devienne non-bloquée.

---

April O’Neil, hacktiviste  
{3}{U}  
Créature légendaire : humain et scientifique  
1/5

Au début de votre étape de fin, piochez une carte pour chaque type de carte parmi les sorts que vous avez lancés ce tour-ci.

- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, de clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; humain et scientifique sont des sous-types, pas des types de carte.
- 

Arsenal de fortune  
{1}{R}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.  
{4}{R} : Créez un jeton qui est une copie de cet équipement.  
Équipement {R}

- La copie-jeton a les capacités de l’Arsenal de fortune et peut créer des copies d’elle-même.
  - Le jeton ne copie pas le fait que l’Arsenal de fortune 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’Arsenal de fortune quitte le champ de bataille avant la résolution de sa deuxième capacité, le jeton arrivera quand même comme une copie de l’Arsenal de fortune, en utilisant les valeurs copiables de l’Arsenal de fortune au moment où il a quitté le champ de bataille.
  - Dans le cas inhabituel où l’Arsenal de fortune devient une copie d’autre chose pendant que sa deuxième capacité est sur la pile mais avant qu’elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que l’Arsenal de fortune copie. (C’est l’équivalent en règles de « oui, et ».)
- 

Attendrir  
{1}{G}  
Éphémère  
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu’un adversaire contrôle.

- Si l’une des cibles est illégale au moment où Attendrir se résout, la créature que vous contrôlez n’infirera pas de blessure.
-

Avatar du Vent du nord  
{2}{U}{U}{R}  
Créature : dragon et esprit et avatar  
5/5  
Vol  
Quand cette créature arrive, si vous l'avez lancée, vous pouvez mettre dans votre main une carte que vous possédez en dehors de la partie.

- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Dans les événements en format Limité, votre réserve inclut également un nombre arbitraire de terrains de base. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.
- 

Avatar du Vent du sud  
{3}{B}  
Créature : serpent et esprit et avatar  
3/4  
Contact mortel  
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Utilisez l'endurance de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous gagnez avec la deuxième capacité de l'Avatar du Vent du sud.
  - La dernière capacité de l'Avatar du Vent du sud se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Entreprise illégitime ou de 3 points de vie de la Pizza guacamole et chamallow.
  - Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la dernière capacité de l'Avatar du Vent du sud se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
  - Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la dernière capacité de l'Avatar du Vent du sud ne se déclenche qu'une seule fois.
  - Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la dernière capacité de l'Avatar du Vent du sud, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
-

Camion des tortues

{3}

Artefact : véhicule

4/4

À chaque fois que ce véhicule attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée qui l'a piloté ce tour-ci. Puis, si cette créature est un mutant, un ninja ou une tortue terrestre, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

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.*)

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. Les autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.
- 

Chrome Dome

{2}

Créature-artefact : robot et ninja

1/3

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{5} : Créez un jeton qui est une copie d'un autre artefact ciblé que vous contrôlez. Ce jeton acquiert la célérité.

Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine (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 ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
  - Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
  - Si l'artefact copié est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
  - Si l'artefact copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cet artefact copiait.
  - Si l'artefact copié par le jeton avait des capacités « quand [cet artefact] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [cet artefact] arrive » ou « [cet artefact] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- 

Dératiseur III

{1} {U/R}

Créature-artefact : robot

2/3

Cette créature ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôlez un autre artefact.

- Une fois que Dératiseur III attaque, il reste attaquant même si vous ne contrôlez plus d'autres artefacts.

---

Don et Leo, solutionneurs de problèmes

{3} {W/U} {W/U}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

4/6

Vigilance

Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à un artefact ciblé que vous contrôlez et jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Puis renvoyez-les sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

- Une fois qu'un permanent exilé de cette manière revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. 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.
- 

Don et Raph, science dure

{1} {U/R} {U/R}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

2/4

Menace

À chaque fois que Don et Raph attaquent, le prochain sort non-créature que vous lancez ce tour-ci a l'affinité pour les artefacts. (*Il coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme l'affinité pour les artefacts). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
  - Dans le rare cas où la dernière capacité de Don et Raph se résout plus d'une fois pendant le même tour (probablement parce qu'il y a eu plusieurs phases de combat), un sort non-créature unique pourrait avoir plusieurs occurrences d'affinité pour les artefacts. Ces capacités sont cumulatives. Par exemple, si vous avez attaqué deux fois avec Don et Raph pendant le même tour sans lancer de sorts non-créature entre ces attaques, le prochain sort non-créature que vous lancez ce tour-là coûterait {2} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.
- 

Donatello, maître des gadgets

{2} {U}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

3/2

Infiltration {1} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {1}{U} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Il arrive engagé et attaquant.*)

À chaque fois que Donatello inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé que vous contrôlez.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine (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 ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
  - Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
  - Si l'artefact copié est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
  - Si l'artefact copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cet artefact copiait.
  - Si l'artefact copié par le jeton avait des capacités « quand [cet artefact] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [cet artefact] arrive » ou « [cet artefact] arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- 

Donatello, mécanicien mutant

{3}{U}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

3/5

{T} : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur un artefact ciblé que vous contrôlez. Si ce n'est pas une créature, il devient une créature 0/0 Robot en plus de ses autres types. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur jusqu'à une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez.

- La première capacité de Donatello ne retire pas les capacités qu'a l'artefact ciblé.
  - L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a.
  - Si l'artefact ciblé est un équipement attaché, il devient détaché. Si un équipement sans la reconfiguration devient une créature-artefact, il ne peut être attaché à une autre créature.
  - Si l'artefact ciblé est un véhicule, sa force et son endurance de base sont établies à 0/0. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance.
  - Si l'artefact ciblé a la station, sa force et son endurance de base sont établies à 0/0. Ajouter des marqueurs « charge » à cet artefact ne restaure pas la force et l'endurance imprimées sur une de ses sections.
  - La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
- 

Donatello, techie tortue

{3}{U}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

3/4

Quand Donatello arrive, si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

- Quand Donatello arrive sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée vérifie si vous contrôlez un artefact ou non. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez plus d'artefacts, la capacité ne fait rien.
- 

Droïde fugitif

{U}

Créature-artefact : robot et scientifique

1/1

Cette créature ne peut pas être bloquée si un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

{U}, sacrifiez cette créature : Contrecarrez un sort ciblé qui cible un artefact ou une créature que vous contrôlez.

- La capacité activée du Droïde fugitif peut cibler un sort ou une capacité qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est un artefact ou une créature que vous contrôlez.
  - Si l'artefact ou la créature que vous contrôlez ciblée par le sort ciblé quitte le champ de bataille, ce sort n'est plus une cible légale pour la capacité activée du Droïde fugitif. D'un autre côté, si cet artefact ou cette créature ciblée devient une cible illégale pour le sort ciblé mais reste sur le champ de bataille sous votre contrôle, le sort ciblé est toujours une cible légale pour la capacité activée du Droïde fugitif.
- 

Écrasé par les Foot

{1}{B}

Ephémère

Kick — Sacrifiez un artefact ou une créature. (Vous pouvez sacrifier un artefact ou une créature en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour à la place.

- Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».
  - La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
  - Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée. Si le sort copié est un sort de permanent, le jeton que devient la copie de ce sort quand il arrive est aussi kické.
  - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Équipe d'Action News

{1}{W}

Créature : humain et citoyen

2/2

Vigilance

*Transfert* — {6}, défaussez-vous de cette carte : Mettez

un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Piochez une carte.

- Se défausser de la carte fait partie du coût d'activation d'une capacité de transfert.
- 

Exil dimensionnel

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : un terrain de base que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette aura quitte le champ de bataille.

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

Familier préhistorique

{W}

Créature : dinosaure et ninja

1/2

Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.

{1}{W}, {T} : Renvoyez une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

N'activez que pendant votre tour.

- Une fois que le Familier préhistorique a été bloqué, changer sa force ou la force d'une créature bloqueuse ne fait pas qu'il devienne non-bloqué.
- 

Ferme de Northampton

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous possédez.

{2}, {T}, sacrificez ce terrain : Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par ce terrain. Renvoyez chaque autre carte exilée par ce terrain dans la main de son propriétaire.

- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Si la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille ou dans la main de son propriétaire.
- 

Fêtard

{G}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand cette classe arrive, chaque joueur crée un jeton

Nourriture.

{1}{G} : Niveau 2

A chaque fois qu'un artefact qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

{4}{G} : Niveau 3

A chaque fois qu'au moins un de vos adversaires est attaqué, jusqu'à une créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

- La valeur de X est calculée à chaque fois que la dernière capacité du Fêtard se résout. Changer le nombre de cartes dans votre main après que la capacité s'est résolue ne change pas le bonus accordé à cette créature ce tour-là.
- 

Général Traag, cœur de pierre

{3}{R}{R}

Créature-artefact légendaire : élémental et soldat

4/3

Piétinement

Quand le Général Traag arrive, vous pouvez sacrifier un autre artefact. Quand vous faites ainsi, le Général Traag inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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

Go Ninja Go

{R} {W}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
  - Go Ninja Go inflige un nombre de blessures égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
- 
- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

---

Grosse panse et Fleur de navet

{4} {G} {G}

Créature légendaire : bovidé et taupe et mutant

8/8

Piétinement

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez {G}.

- La dernière capacité de Grosse panse et Fleur de navet est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

---

Introduction à la douleur

{1} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le contact mortel et « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire ».

- Si la créature ciblée est un jeton, la capacité accordée se déclenche quand même quand elle meurt, mais vous ne renvoyez pas le jeton sur le champ de bataille.

Invente des machines

{1}{U}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand cette classe arrive, meulez deux cartes, piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

{1}{U} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, renvoyez jusqu'à deux cartes d'artefact ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

{4}{U} : Niveau 3

Au début du combat pendant votre tour, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un artefact ciblé que vous contrôlez. Si ce n'est pas une créature, il devient une créature 0/0 Robot en plus de ses autres types.

- La capacité de niveau 3 d'Invente des machines ne retire pas les capacités qu'a l'artefact ciblé.
- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a.
- Si l'artefact ciblé est un équipement attaché, il devient détaché. Si un équipement sans la reconfiguration devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature.
- Si l'artefact ciblé est un véhicule, sa force et son endurance de base sont établies à 0/0. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance.
- Si l'artefact ciblé a la station, sa force et son endurance de base sont établies à 0/0. Ajouter des marqueurs « charge » à cet artefact ne restaure pas la force et l'endurance imprimées sur une de ses sections.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.

---

Kitsune, fille du dragon

{4}{U}{U}

Créature légendaire : renard et psychagogue et avatar

6/6

Vigilance

À chaque fois que Kitsune arrive ou inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez échanger le contrôle de deux autres créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents.

- Si l'une des cibles est une cible illégale quand la dernière capacité de Kitsune se résout, l'échange n'aura pas lieu.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle des auras ou des équipements qui lui sont attachés.

Koya, mort venue du ciel

{2}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et oiseau

2/1

Vol

Quand Koya arrive, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, vous pouvez payer {3}{B}. Si vous ne le faites pas, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Si Koya quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée à retardement n'aille sur la pile au début de la prochaine étape de fin, la capacité déclenchée à retardement se résout quand même normalement. Vous avez quand même la possibilité de payer {3}{B}, et si vous ne le faites pas, la carte exilée revient quand même sous le contrôle de son propriétaire.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Si la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

---

Krang et Shredder

{4}{U/B}{U/B}

Créature légendaire : utrom et humain et ninja

6/7

À chaque fois que Krang et Shredder arrivent ou attaquent, chaque adversaire exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain.

*Volatilisation* — Au début de votre étape de fin, si un permanent a quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, vous pouvez lancer une carte exilée par Krang et Shredder sans payer son coût de mana.

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

Krang, cerveau des opérations

{6}{U}{U}

Créature-artefact légendaire : utrom et guerrier

1/4

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

Quand Krang arrive, si vous avez moins de quatre cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

Krang gagne +1/+0 pour chaque autre artefact que vous contrôlez.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme l'affinité pour les artefacts). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si vous avez au moins quatre cartes en main quand Krang arrive, sa deuxième capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez au moins quatre cartes en main à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

---

Kunoichi renégate

{2}{W}

Créature : mutant et ninja et renard

3/2

Infiltration {2}{W}{B} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {2}{W}{B} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Il arrive engagé et attaquant.*)

Quand la Kunoichi renégate arrive, choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Exilez cette créature jusqu'à ce que la Kunoichi renégate quitte le champ de bataille. Si le coût d'infiltration de la Kunoichi renégate a été payé, à la place exilez la créature choisie.

- Si le coût d'infiltration de la Kunoichi renégate n'a pas été payé et qu'elle quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Si la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Le clonage de Shredder

{4}{B}{B}

Enchantement : saga

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

I — Exilez une carte de créature ciblée de votre cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il n'est pas légendaire et que c'est un mutant en plus de ses autres types.

II, III — Créez un jeton qui est une copie d'une carte exilée par cette saga, excepté qu'il n'est pas légendaire et que c'est un mutant en plus de ses autres types.

- Hormis les exceptions listées, le jeton créé par une des capacités de chapitre de la carte Le clonage de Shredder copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que cette carte était avant d'avoir été mise dans ce cimetière ou avant d'avoir été exilée.
- Le jeton n'est pas légendaire et c'est un mutant en plus de ses autres types de créature. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand cette créature arrive », le jeton approprié a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

---

Le dernier rônin

{4}{B}{G}

Enchantement : saga

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

I — Détruisez toutes les créatures.

II — Meulez quatre cartes. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

III — À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule ce tour-ci, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle. Elle acquiert le piétinement, le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la deuxième capacité de chapitre de la carte Le dernier rônin au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous meulez quatre cartes de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Le mutagène

{2}

Artefact légendaire

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle que vous contrôlez quitte le champ de bataille, créez un jeton Mutagène pour chaque marqueur +1/+1 sur elle. (*Un jeton Mutagène est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez ce jeton : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

{T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton Mutagène.

- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur une créature que vous contrôlez en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins (ou si les blessures marquées sur elle sont mortelles), le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle avant qu'elle ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer combien de jetons Mutagène vous gagnez. Par exemple, s'il y a trois marqueurs +1/+1 sur une créature et qu'elle gagne quatre marqueurs -1/-1, vous gagnerez trois jetons Mutagène. C'est parce que la capacité déclenchée de la carte Le mutagène vérifie l'existence de la créature juste avant qu'elle ne quitte le champ de bataille, et qu'elle a encore tous ces marqueurs sur elle à ce moment.

---

Leatherhead, pisteuse des marais

{2} {G} {G}

Créature légendaire : crocodile et mutant et gredin

5/4

Piétinement

Leatherhead arrive avec un marqueur « défense talismanique » sur elle.

À chaque fois que Leatherhead inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lui retirer un marqueur.

Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

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

---

Leçons de vie

{2} {G} {U}

Rituel

Piochez trois cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

- L'effet des Leçons de vie ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.

Leonardo, le tranchant

{1}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

1/1

Infiltration {W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {W} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Il arrive engagé et attaquant.*)

Lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur Leonardo.

- La dernière capacité de Leonardo se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie de l'Entreprise illégitime ou de 3 de la Pizza guacamole et chamallow.
- Si Leonardo subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa dernière capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la dernière capacité de Leonardo se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la dernière capacité de Leonardo ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la dernière capacité de Leonardo, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

---

Leonardo, samouraï des égouts

{3}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terr. et samouraï

3/3

Infiltration {2}{W}{W}

Double initiative

Pendant votre tour, vous pouvez lancer des sorts de créature de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière. Si vous lancez un sort de cette manière, cette créature arrive avec un marqueur « fatalité » sur elle. (*Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.*)

- Cette carte, comme plusieurs autres de cette extension, ont une version écourtée du sous-type « tortue terrestre », « tortue terr. » dans leur ligne de type, pour des raisons de place et de lisibilité. « Tortue terr. », en ce qui concerne les règles, a une signification identique à « tortue terrestre ». Il ne s'agit pas d'un nouveau sous-type. Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la dernière capacité de Leonardo.

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n’importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
  - Les marqueurs « fatalité » n’empêchent pas les permanents d’aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
  - Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu’il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
  - Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
- 

Les Neutrinos

{2}{R}{W}

Créature légendaire : elfe et rebelle

2/4

Vol

*Alliance* — À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez arrive, Les Neutrinos gagnent +1/+0 jusqu’à la fin du tour.

À chaque fois que Les Neutrinos attaquent, exilez jusqu’à une créature ciblée que vous possédez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagée et attaquante.

- Une fois qu’une créature exilée de cette manière revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l’objet qu’elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d’exister.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
  - Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature renvoyée attaque. Ce n’est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que Les Neutrinos ou que l’une des autres créatures attaquent.
  - Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit attaquante, elle n’a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante. (Toute capacité qui s’est déclenchée avant que Les Neutrinos n’existent la créature n’est pas affectée, et la source de ces capacités est cette créature au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille, pas la créature qui attaque maintenant.)
- 

Les tortues réécrivent l’histoire

{5}{U}{U}

Rituel

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires. Chaque joueur peut mélanger sa main et son cimetière dans sa bibliothèque, puis chaque joueur qui le fait pioche sept cartes.

Exilez Les tortues réécrivent l’histoire.

- Les joueurs décident et annoncent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, s'ils veulent ou non mélanger leur main et leur cimetière dans leur bibliothèque. Puis, tous les joueurs qui ont choisi de le faire mélangeront leur main et leur cimetière dans leur bibliothèque et piochent sept cartes. Les joueurs venant plus tard dans l'ordre du tour connaîtront les choix faits par les joueurs avant eux.
- 

Lita, petite orpheline amphibia

{1}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

2/1

*Alliance* — À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci.

- Mettez un marqueur +1/+1 sur Lita.
- Créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »*)
- Regard 1.

- Si Lita arrive en même temps qu'au moins une autre créature que vous contrôlez, la capacité de Lita se déclenche pour chacune de ces autres créatures.
  - Si plusieurs autres créatures que vous contrôlez arrivent simultanément, vous devez quand même choisir des modes différents pour chaque occurrence de la capacité déclenchée qui est mise sur la pile. Si plus de trois autres créatures que vous contrôlez arrivent simultanément, ce choix n'est effectué que pour les trois premières.
  - Si vous ne pouvez pas légalement choisir un mode parce que tous les trois ont été choisis ce tour-ci, cette occurrence de la capacité est retirée de la pile sans effet.
  - Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux exemplaires ou plus de Lita, petite orpheline amphibia, notez quels modes ont été choisis à chaque tour pour la capacité de chacun d'eux, séparément.
- 

Loubards des Dragons pourpres

{1}{R}

Créature : humain et gredin

2/2

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'artefact ou pour activer une capacité.

- ERRATUM : La carte a été imprimée avec le texte « À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez l'exiler. ». Le mot « autre » doit être supprimé. La carte est ici présentée corrigée. Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrits « [Coût] : [Effet]. ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
-

Madame Null, courtière en pouvoirs

{2}{B}

Créature légendaire : démon et conseiller

1/3

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à sa force. Si vous faites ainsi, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Utilisez la force de la créature au moment où la dernière capacité de Madame Null se résout pour déterminer la quantité de points de vie que vous pouvez payer. Si cette créature n'est plus sur le champ de bataille, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. (Mais vous ne voudrez probablement pas payer de points de vie dans ce cas.)
- 

Michelangelo, bizarrie débridée

{1}{G}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

1/1

Quand Michelangelo arrive, créez un jeton Mutagène.

(*C'est un artefact avec « {I}, {T}, sacrifiez ce jeton :*

*Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.*

*N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
  - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, qui que soit le contrôleur des sources de ces effets.
  - Dans le cas inhabituel où vous contrôlez plus d'un Michelangelo, bizarrie débridée, chacun de ceux que vous contrôlez augmente de un le nombre de marqueurs +1/+1 placés sur une créature que vous contrôlez.
- 

Michelangelo, improvisateur

{3}{G}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

4/4

Infiltration {2}{G}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {2}{G}{G} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Il arrive engagé et attaquant.*)

À chaque fois que Michelangelo inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature et/ou une carte de terrain de votre main.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec la dernière capacité de Michelangelo ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille de cette manière même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
- 

Michelangelo, pote mutant

{2}{G}{G}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

4/4

Chaque créature que vous contrôlez avec au moins un marqueur sur elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

À chaque fois que Michelangelo arrive ou attaque, créez un jeton Mutagène. (C'est un artefact avec « {I}, {T}, sacrifiez ce jeton : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

- Une fois qu'une créature que vous contrôlez a été bloquée, mettre un marqueur sur cette créature ne la fera pas cesser d'être bloquée.
- 

Mikey et Don, fêtards

{2}{G/U}{G/U}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

3/3

Parade {2}

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

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts de mutant, de ninja ou de tortue terrestre depuis le dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, cette créature arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- La deuxième capacité de Mikey et Don vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le souhaitez (avec une restriction, voir plus bas), et ce même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
  - Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
  - La dernière capacité de Mikey et Don vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si le sort résultant est un sort de mutant, de ninja ou de tortue terrestre. Vous payez tous les coûts requis, et des règles de restriction de temps s'appliquent. Si ce sort est un éphémère (probablement un éphémère de clan) ou s'il a le flash, vous pourrez le lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un adversaire.
-

Missile plaque d'égout

{1}{R}

Ephémère

Le Missile plaque d'égout inflige 3 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez mettre une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Missile plaque d'égout essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettrez pas de carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque et vous ne piocherez pas de carte.
- 

Mona Lisa, fana de science

{2}{G}

Créature légendaire : lézard et mutant

1/3

Portée

{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant la force de Mona Lisa.

- La dernière capacité de Mona Lisa est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- 

Mondo Gecko

{1}{U}{U}

Créature légendaire : lézard et mutant

2/3

{1}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à la fin du tour, Mondo Gecko devient de la couleur de votre choix et acquiert la défense talismanique contre cette couleur. À chaque fois que Mondo Gecko inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

- La première capacité de Mondo Gecko fait qu'il devient uniquement de la couleur choisie. Il n'est plus de la ou des couleurs qu'il était précédemment. (Il aura quand même la défense talismanique contre les autres couleurs choisies pendant ce tour-là.)
  - Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. « Incolore » n'est pas une couleur.
-

Mutagène-man, gelée vivante  
{X}{G}{G}  
Créature légendaire : limon et mutant  
2/3  
Piétinement  
Les capacités activées des jetons d'artefact que vous contrôlez coûtent {1} de moins à activer.  
Quand Mutagène-man arrive, créez X jetons Mutagène.  
(*Ce sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez ce jeton : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

- Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
  - La deuxième capacité de Mutagène-man peut faire que le composant de mana du coût pour activer une capacité d'un jeton d'artefact soit {0}.
- 

Négation  
{1}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

- Un « sort de créature » est n'importe quel sort avec le type créature, même s'il a d'autres types comme artefact ou enchantement.
- 

Nunchaku unique  
{2}{G}  
Artéfact : équipement  
Quand cet équipement arrive, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, la créature équipée se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)  
La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement.  
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Vous ne choisissez pas une créature ciblée qu'un adversaire contrôle pour la première capacité du Nunchaku unique au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand le Nunchaku unique est attaché à la créature ciblée que vous contrôlez de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Old Hob, blues du chat de gouttière

{4}{R}

Créature légendaire : chat et mutant et rebelle

4/4

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 2/2 rouge Mutant. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Détruissez-le au début de la prochaine étape de fin.

{1}{W} : Un jeton de créature attaquant ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Dans le cas où le jeton de créature Mutant n'est pas détruit par la capacité déclenchée à retardement (probablement parce qu'il a acquis l'indestructible à cause de la dernière capacité d'Old Hob), cette capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas à nouveau.
- 

On éclate des robots

{3}{R}

Rituel

On éclate des robots inflige 6 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de remplacement d'On éclate des robots exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.
- 

Paramecia Coloniex

{1}{B}

Créature : zombie et ver

2/2

Quand cette créature arrive, meulez trois cartes. (*Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

Quand cette créature meurt, vous pouvez l'exiler. Quand vous faites ainsi, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Personne

{1}{U/R}{U/R}

Créature-artefact : humain et héros

3/2

Quand cette créature arrive, renvoyez jusqu'à un autre artefact ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la capacité de Personne. Cependant, si vous le faites et que la cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'appliquez pas le regard.
- 

Pizza au porridge épicée

{2} {R}

Artefact : nourriture

Quand cet artefact arrive, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 3 blessures.

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie.

- Si la cible de la première capacité de la Pizza au porridge épicée est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne subissez pas de blessures. (Vous pourrez juste dire à vos amis qu'elle n'était pas si épicée que ça.)
- 

Protocole de transfert d'esprit

{2} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une cible, artefact ou créature, devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/5.

Piochez une carte.

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

Punis à vie

{4} {W}

Éphémère

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une créature engagée.

Détruissez une créature ciblée.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Punis à vie). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Raph et Mikey, fauteurs de trouble

{5}{R/G}{R/G}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

7/7

Piétinement, célérité

À chaque fois que Raph et Mikey attaquent, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille, engagée et attaquante, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que Raph et Mikey ou que l'une des autres créatures attaquantes attaquent.
  - Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante.
- 

Raphael, destructeur ninja

{2}{R}{R}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

4/4

Raphael doit être bloqué si possible.

*Rage* — À chaque fois que Raphael subit des blessures, ajoutez autant de {R}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

- Si plusieurs sources infligent des blessures à Raphael en même temps, probablement parce que plusieurs créatures l'ont bloqué, sa capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.
  - Si des blessures mortelles sont infligées à Raphael, sa capacité de rage se déclenche quand même.
- 

Raphael, le plus classe

{3}{R}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

4/3

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

*Alliance* — À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, vous pouvez exiler la carte du dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que Raphael attaque, jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer une carte exilée par Raphael.

- Si Raphael, le plus classe quitte le champ de bataille, et que plus tard, un autre Raphael, le plus classe arrive sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet (même si les deux sont représentés par la même carte). Vous ne pouvez pas jouer des cartes exilées par le Raphael, le plus classe d'origine avec la permission accordée par la dernière capacité du nouveau Raphael, le plus classe.

- Pour jouer une carte en utilisant la permission accordée par la dernière capacité de Raphael, vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible ce tour-ci.
- 

Repaire des tortues

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de ninja ou de tortue terrestre.

{3}, {T} : Une cible, ninja ou tortue terrestre, ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois qu'une créature Ninja ou Tortue terrestre a été bloquée, activer la dernière capacité du Repaire des tortues en ciblant cette créature ne la fera pas devenir non-bloquée.
- 

Requin Shredder, clone meurtrier

{2}{B}{B}

Créature légendaire : requin et pieuvre et ninja

4/4

Infiltration {3}{B}{B}

Initiative

À chaque fois que Requin Shredder inflige des blessures de combat à un joueur, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ciblée depuis le cimetière de ce joueur. Elle arrive engagée et attaquant ce joueur.

- Si Requin Shredder inflige des blessures de combat à un joueur pendant l'étape des blessures de combat d'initiative et que sa dernière capacité renvoie une créature avec l'initiative, la créature renvoyée inflige quand même des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale. Si la créature renvoyée a la double initiative, elle n'inflige des blessures de combat qu'une seule fois pendant cette étape des blessures de combat normale.
  - Dans le cas où Requin Shredder inflige des blessures de combat à un joueur pendant l'étape des blessures de combat normale (probablement parce qu'un autre effet a accordé à Requin Shredder la double initiative), la créature renvoyée par la dernière capacité de Requin Shredder n'inflige aucune blessure de combat pendant cette phase de combat.
- 

Rétro-mutation

{2}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée est une tortue terrestre avec une force et une endurance de base de 0/1. Elle ne peut pas attaquer et perd toutes ses capacités. (*Elle perd aussi tous ses autres types de créature.*)

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

Rocksteady, coureur intensif

{4}{G}{G}

Créature légendaire : rhinocéros et mutant

7/7

Rocksteady ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

Les sangliers que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués par plus d'une créature.

Recyclage de forêt {2} ({2}, défassez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de Forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

- Une créature avec la menace et « Cette créature ne peut pas être bloquée par plus d'une créature » ne peut pas être bloquée du tout.
- 

Sally Pride, meneuse lionne

{3}{W}{W}

Créature légendaire : chat et mutant et rebelle

2/4

Quand Sally Pride arrive, créez X jetons de créature 2/2 rouge Mutant, X étant le nombre de créatures non-jeton que vous contrôlez.

À chaque fois que Sally Pride attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la première capacité de Sally Pride se résout.
- 

Savanti Romero, exilé du temps

{3}{B}{B}

Créature légendaire : démon et sorcier

4/4

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur Savanti Romero. Puis vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs sur Savanti Romero.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Savanti Romero se résout.
- La dernière capacité de Savanti Romero compte tous les marqueurs sur Savanti Romero, pas seulement les marqueurs +1/+1.

---

Sbires robots

{4}

Créature-artefact : robot

2/3

Quand cette créature arrive, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.

- Si les Sbires robots quittent le champ de bataille avant que leur capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.
  - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- 

Splinter, rat génial

{1}{W/B}{W/B}

Créature légendaire : mutant et ninja et rat

2/4

Si une capacité d'une créature Ninja que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

{1}{U} : Un ninja ciblé ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
  - La première capacité de Splinter ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
  - Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
  - Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois (probablement parce qu'il est arrivé comme un ninja à cause d'un autre effet), deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.
-

Sucreries souillées

{1}{B}{G}

Ephémère

Détruissez une cible, artefact ou créature. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 4, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)

- Utilisez le coût de mana de l'artefact ou de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4. Si elle avait {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- 

Talent du chef

{1}{W}

Enchantement : classe

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

{2}{W} : Niveau 2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait un marqueur sur elle, vous gagnez 2 points de vie.

{3}{W} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La capacité de niveau 3 du Talent du chef se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- 

Technique de Leonardo

{3}{W}

Rituel

Infiltration {1}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour {1}{W} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.)

Renvoyez sur le champ de bataille une ou deux cartes de créature ciblées, chacune avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, depuis votre cimetière.

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

Technique de Michelangelo

{4}{G}

Rituel

Infiltration {3}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {3}{G} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.*)

Regardez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

---

Technique de Raphael

{4}{R}{R}

Éphémère

Infiltration {2}{R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {2}{R} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.)*

Chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher sept cartes.

- Un joueur peut choisir de se défausser de sa main même si sa main ne contient aucune carte.

---

Technique du dernier rônin

{3}{W}

Éphémère

Infiltration {1}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour {1}{W} si vous renvoyez aussi dans la main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.)*

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Ninja et Tortue terrestre et Esprit. Si le coût d'infiltration de ce sort a été payé, ils arrivent engagés et attaquants.

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille chaque jeton attaque. Chaque jeton peut arriver attaquant un joueur différent, un planeswalker différent ou une bataille différente. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la créature renvoyée pour payer le coût d'infiltration de la Technique du dernier rônin attaquait.
- Bien que les jetons arrivent attaquant si le coût d'infiltration de la Technique du dernier rônin a été payé, ces jetons n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ces jetons arrivent attaquant.

Technodrome

{2}

Créature-artefact : construction

3/3

Portée, piétinement

Cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que sa force ne soit supérieure ou égale à 6.

{T}, sacrificez un autre artefact : Piochez une carte.

Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- Une fois que le Technodrome attaque ou bloque, réduire sa force ne fait pas qu'il cesse d'attaquer ou de bloquer.
- 

Tête de pizza, gastromancien

{3}{B}{G}

Créature-artefact légendaire : nourriture et mutant

2/4

Quand Tête de pizza arrive, créez un jeton Nourriture.

*Volatilisation* — Au début de votre étape de fin, si un permanent a quitté le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez trois marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une autre cible, artefact ou créature. Si ce n'est pas une créature, elle devient une créature 0/0 Mutant en plus de ses autres types.

\{10}, {T}, sacrificez Tête de pizza : Vous gagnez

15 points de vie.

- La deuxième capacité de Tête de pizza ne retire pas les capacités qu'a le permanent ciblé.
  - Le permanent ciblé garde les types, sous-types et super-types qu'il a.
  - Si le permanent ciblé est un équipement attaché, il devient détaché. Si un équipement sans la reconfiguration devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature.
  - Si le permanent ciblé est un véhicule, sa force et son endurance de base sont établies à 0/0. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance.
  - Si le permanent ciblé a la station, sa force et son endurance de base sont établies à 0/0. Ajouter des marqueurs « charge » à ce permanent ne restaure pas la force et l'endurance imprimées sur une de ses sections.
  - La créature qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe combien de temps il a été une créature ; l'important, c'est combien de temps il a été sur le champ de bataille.
-

Tokka et Rahzar, duo redoutable  
{B/R} {B/R}  
Créature légendaire : tortue terrestre et loup et mutant  
3/2  
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Menace  
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si la quantité de mana dépensée pour le lancer était inférieure à sa valeur de mana, Tokka et Rahzar infligent 3 blessures à ce joueur.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La dernière capacité de Tokka et Rahzar se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
- Si le sort n'est plus sur la pile quand la dernière capacité de Tokka et Rahzar se résout, utilisez leur valeur de mana au moment où ils ont cessé d'exister sur la pile.

---

Tortues pour la vie  
{3} {W}  
Éphémère  
Cherchez dans votre bibliothèque et/ou en dehors de la partie exactement quatre cartes de créature légendaire que vous possédez avec des noms différents, puis révéléz ces cartes. Un adversaire choisit deux d'entre elles.  
Mettez les cartes choisies dans votre main et mélangez le reste dans votre bibliothèque.

- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

---

Tunnel d'évasion  
Terrain  
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.  
{T}, sacrifiez ce terrain : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si la force de la créature ciblée passe à 3 ou plus après que la dernière capacité du Tunnel d'évasion est activée mais avant qu'elle ne se résolve, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe à 3 ou plus après la résolution de la capacité à la place, elle ne peut quand même pas être bloquée pendant ce tour.

- 
- Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, la dernière capacité du Tunnel d'évasion ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée.

---

Un deuil dans la famille  
{1}{B}  
Éphémère  
Exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

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

Virtuosité déchaînée  
{4}{U}{R}  
Rituel  
Choisissez l'un ou les deux —

- La Virtuosité déchaînée inflige 5 blessures à une créature ciblée.
- Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Renvoyez-la sur le champ de bataille si c'est une carte de créature-artefact. Sinon, renvoyez-la sur le champ de bataille et c'est une créature-artefact 3/3 Robot avec le vol.

- Le dernier mode de la Virtuosité déchaînée ne retire pas les capacités qu'a l'artefact.
- 

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA SÉRIE SOURCE SANS BORDURE *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*

---

Brèche du Monde souterrain  
{1}{R}  
Enchantement  
Chaque carte non-terrain dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière.  
Au début de l'étape de fin, sacrifiez cet enchantement.

- « Échappée [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana. »
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.

- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Peut-être s'échappera-t-il à nouveau... La sécurité du Monde souterrain n'est plus ce qu'elle était.
  - Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
  - Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
  - Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
  - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il va immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- 

Cendrepoil de la Meute des ombres (Splinter des ombres)

{3} {B}

Créature légendaire : rat et psychagogue

3/4

À chaque fois que Splinter attaque ou bloque, les autres rats que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de rats que vous contrôlez.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez meuler quatre cartes. Si vous faites ainsi, renvoyez jusqu'à deux cartes de créature Rat depuis votre cimetière dans votre main.

- La valeur de X est verrouillée au moment où la première capacité se résout. Le bonus qu'elle confère n'est plus modifié ensuite, même si le nombre de rats que vous contrôlez change.
  - Vous choisissez quelles cartes de créature Rat renvoyer dans votre main au moment où la dernière capacité se résout. Vous pouvez choisir des cartes de créature Rat meulées par cette capacité.
- 

Cercle de téléportation

{3} {W}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Une fois qu'un permanent exilé de cette manière revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. 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.

---

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l'exil essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
  - Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.
- 

Dévastateur entravarc

{2}

Créature-artefact : bête

0/0

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Modularité 1

- « Modularité N » signifie « Ce permanent arrive avec N marqueurs +1/+1 sur lui » et « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent. »
  - Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour que son endurance soit inférieure ou égale à 0 (ou que les blessures marquées sur elles sont mortelles), la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
- 

Épée de Nerf et d'Acier (Katana de Leo)

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez jusqu'à un planeswalker ciblé et jusqu'à un artefact ciblé.

Équipement {2}

- La protection contre une couleur signifie que la créature équipée ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur, qu'elle ne peut pas être ciblée par des sorts de cette couleur ou des capacités provenant de sources de cette couleur, qu'elle ne peut pas être enchantée ou équipée par des auras ou des équipements de cette couleur, et que toutes les blessures qui devraient lui être infligées par des sources de cette couleur sont prévenues. Hormis ces événements, rien n'est prévenu ou illégal.
-

Férocidontes plaqués d'argent

{5}{R}{R}

Créature : dinosaure

8/5

*Rage* — À chaque fois que cette créature subit des blessures, chaque adversaire sacrifie un permanent de son choix.

- Si plusieurs sources infligent des blessures à une créature avec la capacité de rage en même temps, sans doute parce que plusieurs créatures ont bloqué cette créature, la capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si des blessures mortelles sont infligées aux Férocidontes plaqués d'argent, leur capacité de rage se déclenche quand même.

---

Fléau du conquérant (Arsenal de ronin)

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

Tant que cet équipement est attaché à une créature, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

Équipement {2}

- La première capacité du Fléau du conquérant se met constamment à jour à mesure que le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez change. Si le nombre de couleurs diminue et que les blessures qui étaient marquées sur la créature équipée plus tôt pendant le tour sont maintenant des blessures mortelles, cette créature est détruite. De même, si son endurance devient 0, cette créature est mise dans le cimetière de son propriétaire.
- Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. Le Fléau du conquérant ne peut pas donner plus de +5/+5 à une créature. (Doré, artefact et incolore ne sont pas des couleurs.)
- Si le Fléau du conquérant est attaché à une créature que vous contrôlez et que vous activez sa capacité d'équipement, ciblant une autre créature que vous contrôlez, il n'y a pas de temps entre le moment où vous activez cette capacité et celui où elle se résout pendant lequel il n'est pas attaché à une créature. En supposant que c'est votre tour, vos adversaires ne pourront pas lancer de sorts.

---

Jitte d'Umezawa (Jitte de Raph)

{2}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte de Raph.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte de Raph : choisissez l'un —

- La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
- Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

- Choisir le mode « La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour » ne fait rien si le Jitte n'est pas équipé à une créature quand la capacité se résout.
  - Si le Jitte est déplacé après que le mode « +2/+2 » a été annoncé mais avant qu'il ne se résolve, le bonus est donné à la créature à laquelle il est attaché quand la capacité se résout.
  - Si le Jitte quitte le champ de bataille après que le mode « +2/+2 » a été annoncé mais avant qu'il ne se résolve, quand la capacité se résout, le bonus est donné à la créature à laquelle le Jitte d'Umewaza était attaché quand il a quitté le champ de bataille.
- 

Les problèmes viennent par deux

{2}{W}{W}

Enchantement

Si un adversaire devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque avec au moins deux créatures, qu'il pioche sa deuxième carte à chaque tour ou qu'il lance son deuxième sort à chaque tour, vous piochez une carte.

- Un « tour supplémentaire » est un tour créé par un sort ou une capacité. Notamment, cela n'inclut pas les tours additionnels joués en tournoi après expiration du temps d'une ronde.
  - Des tours supplémentaires peuvent encore être créés pendant que Les problèmes viennent par deux est sur le champ de bataille. Ils ne sont pas passés avant qu'ils ne commencent. Par conséquent, si Les problèmes viennent par deux quitte le champ de bataille avant que ce soit le cas, les tours supplémentaires ne sont pas affectés.
  - La dernière capacité de Les problèmes viennent par deux peut se déclencher plusieurs fois par adversaire par tour. Par exemple, si un adversaire pioche une deuxième carte, lance un deuxième sort et vous attaque avec au moins deux créatures dans un même tour, la dernière capacité de Les problèmes viennent par deux se déclenche une fois quand chacun de ces événements a lieu, pour un total de trois fois.
  - Si un adversaire vous attaque avec au moins deux créatures plus d'une fois pendant un tour (probablement parce qu'il a générée des phases de combat supplémentaires), la dernière capacité de Les problèmes viennent par deux se déclenche à chaque fois que cela se produit.
  - Les problèmes viennent par deux n'a pas besoin d'être sur le champ de bataille pour voir la première carte qu'un adversaire pioche pendant un tour ou le premier sort qu'il lance pendant un tour. Tant qu'il est déjà sur le champ de bataille quand il pioche sa deuxième carte ou lance son deuxième sort d'un tour, sa dernière capacité se déclenche.
  - Les problèmes viennent par deux compte les sorts qui ont été lancés même s'ils ne se sont pas résolus. Cela signifie qu'il compte quand même les sorts qui ont été contrecarrés.
- 

Manipulatrice de cytoplaste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier et mutant

0/0

Greffé 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que cette créature reste sur le champ de bataille.

- « Greffe N » signifie « Ce permanent arrive avec N marqueurs +1/+1 sur lui » et « À chaque fois qu'une autre créature arrive, si ce permanent a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce permanent à cette créature. »
  - Le changement de contrôle dure tant que la Manipulatrice de cytoplaste est sur le champ de bataille. Il ne cesse pas si la créature perd tous ses marqueurs +1/+1, si elle cesse d'être une créature, ou si la Manipulatrice de cytoplaste devient dégagée.
  - Si la capacité est activée et que la Manipulatrice de cytoplaste quitte le champ de bataille avant qu'elle ne se résolve, la capacité ne fait rien. La créature ciblée reste sous le contrôle de son contrôleur actuel.
- 

Mimique métallique

{2}

Créature-artefact : changeforme

2/1

Au moment où cette créature arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive 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.
  - 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.
  - Bien que le Mimique métallique soit un changeforme, les autres créatures Changeforme que vous contrôlez ne gagnent 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. Si vous le faites, cette créature doit arriver sur le champ de bataille comme un changeforme pour gagner un marqueur +1/+1. Elle ne gagne pas de marqueur +1/+1 si elle arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature non-Changeforme.
- 

Ombrelance (Bō de Donnie)

{1}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et le lien de vie.

{1} : Les permanents que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Équipement {2}

- Vous pouvez activer la deuxième capacité de l'Ombrelance qu'elle soit équipée à une créature ou pas.
- Si un permanent avec la défense talismanique ou l'indestructible arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire après la résolution de la deuxième capacité de l'Ombrelance, il ne perd pas cette capacité à moins que vous n'activez à nouveau la deuxième capacité de l'Ombrelance. C'est aussi vrai si le

permanent de l'adversaire acquiert l'indestructible ou la défense talismanique après la résolution de la deuxième capacité de l'Ombrelance.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures précédemment infligées à une créature avec l'indestructible peuvent provoquer sa destruction si la deuxième capacité de l'Ombrelance se résout pendant ce tour.
- 

#### Propagation de vermine

{6}{B}

Rituel

En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de points de vie. Répétez ce processus jusqu'à ce que personne ne paie de points de vie. Chaque joueur crée un jeton de créature 1/1 noire Rat pour chaque 1 point de vie qu'il a payé de cette manière.

- Dans une partie à N joueurs, le processus se termine quand tous les N joueurs en séquence (en commençant par vous) choisissent de ne pas payer de points de vie. Il ne cesse pas la première fois qu'un joueur choisit de ne pas payer de points de vie. Si un joueur choisit de ne pas payer de points de vie mais que le processus continue, ce joueur peut payer des points de vie la prochaine fois que c'est à lui.
  - La quantité de points de vie qu'un joueur peut dépenser doit être inférieure ou égale au total de points de vie de ce joueur. Vous ne pouvez pas dépenser des points de vie que vous n'avez pas.
  - Si un joueur choisit de dépenser des points de vie, son total de points de vie diminue immédiatement. Ceci affecte la quantité de points de vie que ce joueur peut dépenser la prochaine fois que c'est à lui. Si un joueur choisit de payer des points de vie trois fois pendant ce processus, par exemple, cela compte comme trois occurrences séparées de perte de points de vie, pas comme une seule.
  - Après la fin du processus, la quantité de points de vie totale que chaque joueur a payés de cette manière est calculé. C'est le nombre de jetons que chaque joueur gagne. Tous les jetons arrivent en même temps.
  - Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque joueur d'une équipe a une occasion de payer des points de vie. Le total de points de vie de l'équipe est ajusté entre chacun d'eux.
- 

#### Remue-méninges

{U}

Ephémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Vous piochez trois cartes et vous en remettez deux pendant la résolution du Remue-méninges. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
-

Rythme de la forêt  
{1}{R}{G}  
Enchantement  
Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.  
Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'émeute.

- « Émeute » signifie « Vous pouvez faire arriver ce permanent avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui. Si vous ne le faites pas, il acquiert la célérité. »
  - Si le Rythme de la forêt quitte le champ de bataille au moment où une créature non-jeton arrive (probablement parce que cette créature a un effet de remplacement qui modifie la manière dont elle arrive, comme celui de la Sphinge de sauvetage de l'extension *La Guerre des Planeswalkers*), cette créature gagne quand même un marqueur +1/+1 ou acquiert la célérité.
- 

Saison de dédoublement  
{4}{G}  
Enchantement  
Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet du jeton ou des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement de la Saison de dédoublement. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants.
  - La Saison de dédoublement affecte les permanents qui arrivent avec des marqueurs.
  - Les planeswalkers arrivent avec le double du nombre normal de marqueurs « loyauté ». Cependant, si vous activez une capacité dont le coût vous fait mettre des marqueurs « loyauté » sur un planeswalker, le nombre que vous mettez n'est pas doublé. C'est dû au fait que ces marqueurs sont mis comme un coût, pas comme un effet.
  - Les batailles arrivent avec le double du nombre normal de marqueurs « défense ».
  - S'il y a deux Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est quatre fois le nombre original. S'il y a trois Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.
- 

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

- La capacité de Tous Phyrexians se déclenche à chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur. Cela peut être dû à la résolution d'un sort ou d'une capacité, à un permanent que

vous contrôlez qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs, ou à des blessures de combat d'une source avec le toxique, l'infection ou la flétrissure.

- Si plus d'une créature avec le toxique infligent des blessures de combat à un joueur en même temps, ces marqueurs sont mis comme un seul événement, et la capacité se déclenche une seule fois.
- 

Vagues d'agressivité

{3} {R/W} {R/W}

Rituel

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.

Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Pistage

- Les Vagues d'agressivité dégagent toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci, pas uniquement celles qui ont attaqué pendant la phase de combat la plus récente.
  - Si pour une raison quelconque, ce n'est pas une phase principale quand les Vagues d'agressivité se résolvent, elles ne font que dégager toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-là. Aucune nouvelle phase n'est créée.
  - « Pistage » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en tant que coût supplémentaire pour la lancer. »
  - Lancer une carte avec sa capacité de pistage fonctionne comme lancer n'importe quel autre sort, à deux exceptions près : vous la lancez depuis votre cimetière au lieu de votre main, et vous devez vous défausser d'une carte de terrain en plus de tous les autres coûts.
  - Une carte avec le pistage lancée depuis votre cimetière suit les règles de restriction de temps normales pour son type de carte.
  - Quand un sort avec le pistage que vous lancez depuis votre cimetière se résout, ne parvient pas à se résoudre ou est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.
  - Si le joueur actif lance un sort avec le pistage, ce joueur peut relancer cette carte après sa résolution, avant qu'un autre joueur ne puisse retirer la carte du cimetière. Le joueur actif a la priorité après la résolution du sort. Par conséquent, il peut immédiatement lancer un nouveau sort. Puisque lancer une carte avec le pistage depuis le cimetière envoie cette carte sur la pile, personne d'autre ne peut l'affecter tant qu'elle est toujours dans le cimetière.
- 

## NOTES SUR LES NOUVELLES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* :

---

Accélérer

{4}{R}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire que vous avez attaqué ce tour-ci.

Incitez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. (*Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la première capacité d'Accélérer). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcée de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

---

Assaut sans fin des Foot

{2}{W}

Enchantement

Escouade {1}{W} (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {1}{W} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cet enchantement arrive, créez autant de jetons qui en sont des copies.*)

À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 noire Ninja qui est engagé et attaquant ce joueur.

- Vous pouvez payer le coût d'escouade autant de fois que vous le voulez. Vous créez un jeton qui est une copie de ce permanent pour chaque fois que vous avez payé le coût d'escouade. Si vous avez payé le coût d'escouade plusieurs fois, les jetons arrivent tous sur le champ de bataille simultanément.
- Si le sort est contrecarré, la capacité d'escouade ne se déclenche pas, et aucun jeton n'est créé.

- Si le sort se résout mais que le permanent avec l'escouade quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'escouade ne se résolve, vous créez quand même les copies jetons.
  - Les jetons créés par la capacité d'escouade ne sont pas « lancés » et par conséquent, les capacités qui se déclenchent quand un sort est lancé ne se déclenchent pas pour les copies.
  - Si, pour une raison quelconque, le permanent n'a pas la capacité d'escouade quand il est sur le champ de bataille, la capacité ne se déclenche pas, même si vous avez payé le coût d'escouade au moins une fois.
  - Des jetons sont créés pour chacun de vos adversaires, pas seulement les adversaires que vous avez attaqués.
  - Bien que les jetons créés par la dernière capacité attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquentes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ces jetons arrivent attaquant.
- 

Bebop, crâne et tibias

{1} {B}

Créature légendaire : sanglier et mutant

2/1

Partenariat avec Rocksteady, maraudeur mutant (*Quand cette créature arrive, un joueur ciblé peut mettre Rocksteady dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.*)

Contact mortel

À chaque fois que Bebop inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher X cartes, X étant le nombre de marqueurs sur Bebop. Si vous faites ainsi, vous perdez X points de vie.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Bebop se résout.
- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »
- Notez que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire avec « partenariat avec [nom] » est désignée comme votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Bebop, crâne et tibias et Rocksteady, maraudeur mutant sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le noir et/ou le vert dans leur identité couleur, mais pas le blanc, le bleu ou le rouge.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondante au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attitré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.

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

Borne d'arcade  
{3}  
Artefact  
Quand cet artefact arrive, ciblez jusqu'à quatre créatures.  
Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.  
{2}, {T}, sacrifiez un jeton : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une créature ciblée.

- Pour doubler le nombre d'un type de marqueurs sur un permanent, mettez sur lui un nombre de cette sorte de marqueurs égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
- 

Chevaliers d'écaille et de vinyle  
{W} {U} {B} {R} {G}  
Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre  
5/5  
Vigilance, menace, piétinement, célérité  
À chaque fois qu'au moins un mutant, un ninja et/ou une tortue terrestre que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et piochez une carte.

- Si des créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plusieurs joueurs en même temps, la dernière capacité des Chevaliers d'écaille et de vinyle se déclenche pour chacun de ces joueurs. Quand l'une de ces capacités se résout, elle met des marqueurs uniquement sur les mutants, les ninjas et/ou les tortues terrestres qui ont infligé des blessures de combat au joueur approprié.
- 

Donatello, le cerveau  
{2} {U}  
Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre  
2/4  
Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton Mutagène sont créés à la place.  
Partenariat - Sélection du personnage (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont cette capacité.*)

- Le jeton Mutagène supplémentaire n'a pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et au jeton Mutagène.
  - Vous ne devez pas obligatoirement contrôler le sort ou la capacité qui crée les jetons, mais vous devez être celui qui crée les jetons pour que la première capacité de Donatello s'applique.
- 

Double saut

{1}{U}

Éphémère

Mettez un marqueur « vol » sur une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, elle a une force et une endurance de base de 5/5.

//

Coup de pied aérien

{1}{R}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

//

Fusion (*Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.*)

- Le Double saut remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de la Technique de Karai, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
- Si l'une des cibles est illégale au moment où le Coup de pied aérien se résout, la créature que vous contrôlez n'infligera pas de blessure.
- Si vous lancez une carte double avec la fusion depuis n'importe quelle zone de jeu autre que votre main, vous ne pouvez pas lancer les deux moitiés. Vous ne pourrez lancer qu'une moitié ou l'autre.
- Pour lancer un sort double fusionné, payez ses deux coûts de mana. Tant que le sort est sur la pile, sa valeur de mana est la quantité totale de mana des deux coûts.
- Quand vous résolvez un sort double fusionné avec des cibles multiples, traitez-le comme vous le feriez avec un sort qui a des cibles multiples. Si toutes les cibles sont illégales quand le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une cible est encore légale à ce moment-là, le sort se résout, mais une cible illégale ne peut effectuer aucune action ou n'avoir aucune action effectuée sur elle.
- Quand un sort double fusionné se résout, suivez les instructions de la moitié gauche en premier, puis celles de la moitié droite.
- Sur la pile, un sort double qui n'a pas été fusionné n'a que les caractéristiques et la valeur de mana de cette moitié. L'autre moitié est traitée comme si elle n'existe pas.
- Certaines cartes doubles avec la fusion ont deux moitiés monochromes de couleurs différentes. Si une telle carte est lancée comme un sort double fusionné, le sort résultant est multicolore. Si une seule moitié est

lancée, le sort est de la couleur de cette moitié. Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une telle carte est multicolore.

- Si un joueur a pour instruction de choisir un nom de carte, le joueur peut choisir le nom de la moitié de son choix d'une carte double, mais pas les deux. Une carte double a le nom choisi si l'un de ses deux noms correspond au nom choisi.
  - Si vous lancez une carte double avec la fusion depuis votre main sans payer son coût de mana, vous pouvez choisir d'utiliser sa capacité de fusion et lancer les deux moitiés sans payer leur coût de mana.
- 

Hélicoptère des Foot

{1} {B}

Artefact : équipement

Quand cet équipement arrive, créez un jeton de créature

1/1 noire Ninja, puis attachez-lui cet équipement.

La créature équipée a le vol.

À chaque fois que la créature équipée inflige des

blessures de combat à un joueur, vous pouvez la

sacrifier. Si vous faites ainsi, piochez un nombre de

cartes égal à sa force.

Équipement {2}

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher avec la troisième capacité de l'Hélicoptère des Foot.
- 

Irma, mutante à temps partiel

{2} {U}

Créature légendaire : humain et mutant et changeforme

1/1

Au début du combat pendant votre tour, Irma devient une

copie de jusqu'à une autre créature ciblée que vous

contrôlez, excepté que son nom est Irma, mutante à

temps partiel et qu'elle a cette capacité. Puis mettez un

marqueur +1/+1 sur elle.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la capacité d'irma. Cependant, si vous le faites et que la cible est illégale au moment où la capacité d'irma essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Irma ne devient pas une copie d'autre chose, et vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle.
- Irma copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copie quelque chose d'autre, Irma devient une copie de ce que cette créature copiait (avec les exceptions indiquées).
- Comme Irma n'arrive pas sur le champ de bataille quand elle devient une copie d'une autre créature, les capacités « quand [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée ne s'appliquent pas.

---

Krang, le tout-puissant

{4} {U}

Créature-artefact légendaire : utrom et robot

3/3

Si la pioche d'une carte par un joueur provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

À chaque fois qu'un joueur pioche sa deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur Krang.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
  - La première capacité de Krang ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
  - Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- 

Matriarche des Dératiseurs

{4}

Créature-artefact : robot

0/0

Cette créature arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que cette créature attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand cette créature meurt, créez un nombre de jetons de créature-artefact 1/1 incolore Robot égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
  - Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur la Matriarche des Dératiseurs en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins (ou que les blessures marquées sur elle sont mortelles), le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle avant qu'elle ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer combien de jetons Robot vous gagnez. Par exemple, s'il y a trois marqueurs +1/+1 sur la Matriarche des Dératiseurs et qu'elle gagne quatre marqueurs -1/-1, vous gagnerez trois jetons Robot. C'est parce que la dernière capacité de la Matriarche des Dératiseurs vérifie l'existence de la Matriarche des Dératiseurs juste avant qu'elle ne quitte le champ de bataille, et qu'elle a encore tous ces marqueurs sur elle à ce moment-là.
-

Meilleur score

{2}{G}

Enchantement

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Au début de votre étape de fin, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille.

- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
  - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
  - Dans le cas où vous contrôlez plus d'un Meilleur score, chacun de ceux que vous contrôlez augmente de un le nombre de marqueurs +1/+1 placés sur une créature que vous contrôlez. (Gardez un peu de place sur le panneau de score pour nous autres !)
- 

Passer un niveau

{1}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand cette aura arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle. Puis, si sa force est supérieure ou égale à 10, piochez une carte. »

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
- 

Pizzasaure de la Dimension X

{3}{B}

Créature-artefact : nourriture et extraterrestre et mutant

2/1

Quand cette créature arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Quand vous faites ainsi, détruisez jusqu'à une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs parmi les permanents que vous contrôlez.

{2}, {T}, sacrifiez cette créature : Vous gagnez 3 points de vie et chaque adversaire perd 3 points de vie.

- Vous ne choisissez pas une deuxième cible pour la première capacité du Pizzasaure de la Dimension X au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette

capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

---

Raphael, les muscles

{4}{R}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

4/4

Doublez toutes les blessures que les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles devraient infliger.

Quand Raphael arrive, créez un jeton Mutagène.

Partenariat - Sélection du personnage (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont cette capacité.*)

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par Raphael à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
  - Si d'autres effets modifient la quantité de blessures qu'une créature que vous contrôlez avec des marqueurs sur elle devrait infliger (par exemple en prévenant une partie), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de Raphael) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Raphael ne s'applique plus.
  - Si des blessures infligées par une créature que vous contrôlez avec des marqueurs sur elle sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.
- 

Ray Fillet, guerrier des vagues

{2}{U}

Créature légendaire : poisson et mutant

0/2

Vol

Évolution (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune de ces caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
- Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité essaie de se résoudre. Si aucune de ces caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que l'évolution n'essaie de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer ces caractéristiques.

- Si une créature arrive avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si l'évolution se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenche la capacité d'évolution d'une créature 2/2.
  - Si plusieurs créatures arrivent en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques a lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaie de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 que vous contrôlez arrivent, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature ne sont supérieures à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
  - Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 que vous contrôlez arrive, son endurance est supérieure, alors l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand la capacité déclenchée d'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.
- 

Repaire caché

Terrain

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

{2}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur sur elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Si vous avez deux commandants, la première capacité du Repaire caché ajoute un mana de n'importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
  - Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la première capacité du Repaire caché ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
  - Si vous n'avez pas de commandant, la première capacité du Repaire caché ne produit pas de mana.
- 

Roadkill Rodney

{2}

Créature-artefact : robot

2/1

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

Contact mortel

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Mutagène.

- Vous pouvez payer le coût d'escouade autant de fois que vous le voulez. Vous créez un jeton qui est une copie de ce permanent pour chaque fois que vous avez payé le coût d'escouade. Si vous avez payé le coût d'escouade plusieurs fois, les jetons arrivent tous sur le champ de bataille simultanément.

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

Rocksteady, maraudeur mutant

{2}{G}

Créature légendaire : rhinocéros et mutant

3/3

Partenariat avec Bebop, crâne et tibias (*Quand cette créature arrive, un joueur ciblé peut mettre Bebop dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.*)

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »
- Notez que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire avec « partenariat avec [nom] » est désignée comme votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Bebop, crâne et tibias et Rocksteady, maraudeur mutant sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le noir et/ou le vert dans leur identité couleur, mais pas le blanc, le bleu ou le rouge.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attitré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.

- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
  - La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.
- 

Shredder, maître des ombres

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et ninja

5/5

À chaque fois que Shredder attaque un joueur, pour chaque autre adversaire, créez, engagé et attaquant ce joueur, un jeton qui est une copie de Shredder, excepté qu'il n'est pas légendaire. Sacrifiez ces jetons à la fin du combat.

À chaque fois que Shredder inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- Les copies jetons ont les capacités de Shredder.
  - Les jetons ne copient pas le fait que Shredder 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 sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
  - Si Shredder quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, les jetons arriveront quand même comme une copie de Shredder, en utilisant les valeurs copiables de Shredder au moment où il a quitté le champ de bataille.
  - Dans le cas inhabituel où Shredder devient une copie d'autre chose pendant que sa dernière capacité est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, les jetons arrivent comme des copies de ce que Shredder copie.
  - Bien que les copies jetons créées par la première capacité de Shredder arrivent attaquentes, elles n'ont jamais été déclarées comme des créatures attaquentes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ces jetons arrivent attaquant.
- 

Super combo

{1}{G}

Rituel

Duplication {2} (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec la duplication n'affecte pas les copies.

- Si une des cibles est une cible illégale au moment où la Super combo se résout, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures à cause de l'effet de cette copie de la Super combo.
- 

Tempestra, dame des jeux

{1}{R}

Créature légendaire : élémental et illusion

1/3

{2}{R}, {T}, sacrificez un artefact : Créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine, avec l'exception listée (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
  - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
  - Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
  - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception listée.
  - Si la créature copiée par le jeton avait des capacités « quand [cette créature] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- 

Un nouveau héros vient d'arriver !

{X}{2}{U}

Rituel

Le joueur ciblé pioche X cartes. Créez un jeton qui est une copie de jusqu'à une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0. C'est aussi vrai quand vous calculez la valeur de mana d'une créature sur le champ de bataille pour déterminer si la créature est oui ou non une cible légale pour ce sort.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait.

- Si la créature copiée par le jeton avait des capacités « quand [cette créature] arrive », le jeton a aussi ces capacités et elles se déclenchent quand il est créé. De même, les capacités « au moment où cette créature arrive » ou « cette créature arrive avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- 

## **NOTES SUR LES NOUVELLES CARTES SPÉCIFIQUES ÉQUIPE DE TORTUES Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles**

April O’Neil, élément humain

{3}{U}

Créature légendaire : humain et détective

2/5

À chaque fois qu’un joueur lance un sort d’artefact, d’éphémère ou de rituel, vous créez un jeton Mutagène.

(*C'est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez ce jeton :*

*Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.*

*N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

- La capacité d’April se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu’il quitte autrement la pile.
- 

Casey et Raph, têtes brûlées

{4}{R}

Créature légendaire : mutant et ninja et humain et tortue terr.

4/4

Quand Casey et Raph arrivent, choisissez l’un ou les deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

- Un joueur ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la prochaine étape de fin de ce joueur, il peut jouer cette carte sans payer son coût de mana.
- Un joueur ciblé crée deux jetons Trésor.

- La cible du premier mode doit suivre toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, il peut la jouer que pendant sa phase principale quand la pile est vide, et uniquement s’il lui reste une mise en jeu de terrain disponible.
  - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
-

Casey Jones, hooligan de l'asphalte

{2}{R}

Créature légendaire : humain et berserker

2/2

Double initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.*)

{4} : Doublez la force de Casey Jones jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

- Pour doubler la force de Casey Jones, il gagne +X/+0, X étant sa force au moment où sa dernière capacité se résout.
- 

Étudier les classiques

{2}{G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
- 

Leonardo, guerrier sage

{7}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et tortue terrestre

5/5

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

Double initiative (*Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.*)

- Cette carte a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Spécifiquement, sa première capacité est maintenant l'affinité pour les créatures, comme écrit ci-dessus.
  - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la première capacité de Leonardo). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Mona Lisa, toujours adaptée

{3}{G}

Créature légendaire : lézard et mutant

4/4

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de créature, vous créez un jeton Mutagène. (*C'est un artefact avec « {I}, {T}, sacrifiez ce jeton : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »*)

- La capacité de Mona Lisa se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
- 

Splinter, champion vieillissant

{2}{W}

Créature légendaire : mutant et ninja et rat

2/2

Quand Splinter arrive, détruisez jusqu'à une créature engagée ciblée.

Quand Splinter quitte le champ de bataille, vous et un autre joueur ciblé piochez chacun une carte.

- Si le joueur ciblé est une cible illégale quand la dernière capacité de Splinter essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
- 

Surveillant utrom

{4}{U}

Créature-artefact : utrom et scientifique

3/3

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

Vol (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme l'affinité pour les artefacts). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- 

Tortuesaure préhistorique

{4}{G}

Créature : mutant et ninja et tortue terr. et dinosaure

4/5

Cette capacité coûte {1} de moins à activer si vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Vigilance (*Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la

première capacité du Tortuesaure préhistorique). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

---

©2026 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Croisetonne, Bloomburrow, Mornebrune, Tarkir et Lorwyn sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2026 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.