

Sharuûm l'Hégémon

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



Créature-artefact légendaire : sphinx

R

Vol

Quand Sharuûm l'Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier

{5}{W}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx

M

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sy드리, génie galvanique

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et artificier

M

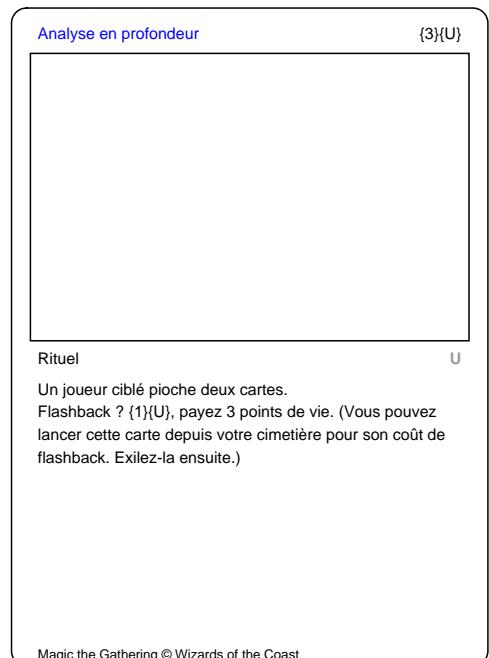
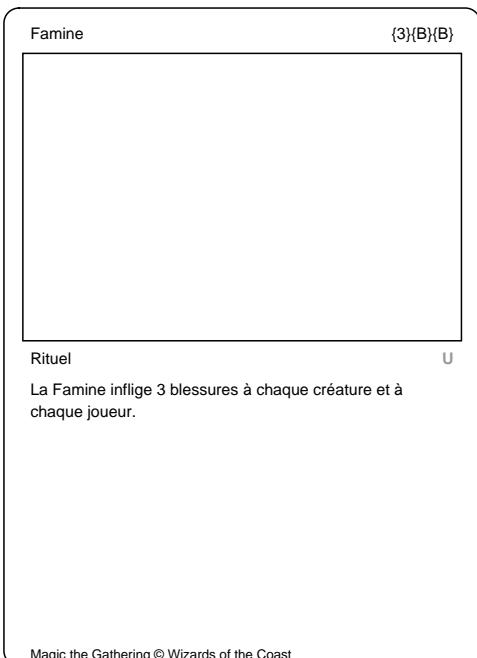
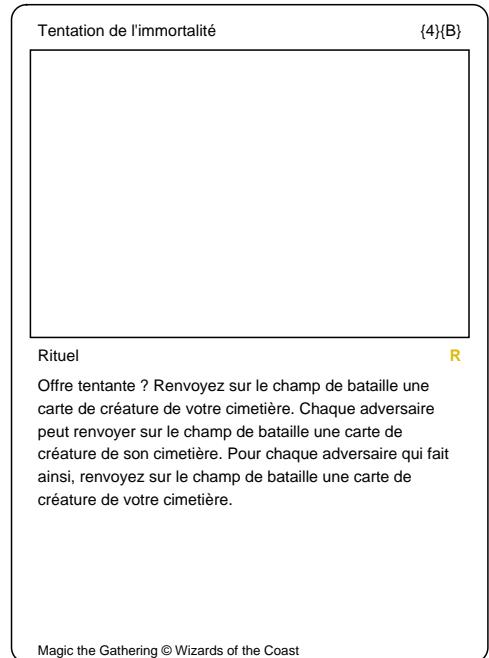
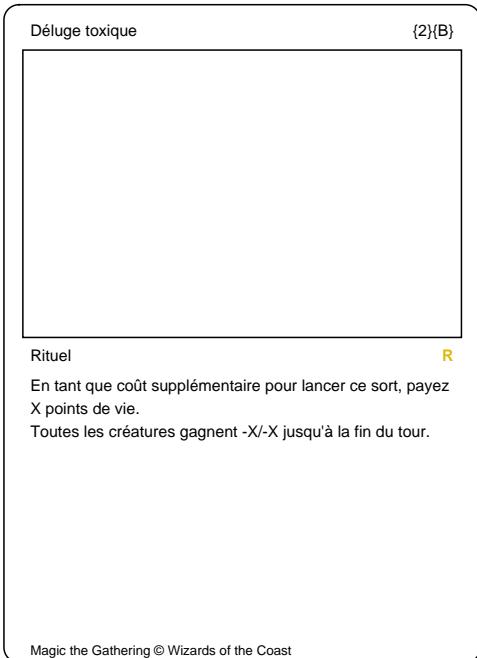
{U} : Un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à sa valeur de mana jusqu'à la fin du tour.

{W}{B} : Une créature-artefact ciblée acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ordre de succession

{3}{U}



Rituel

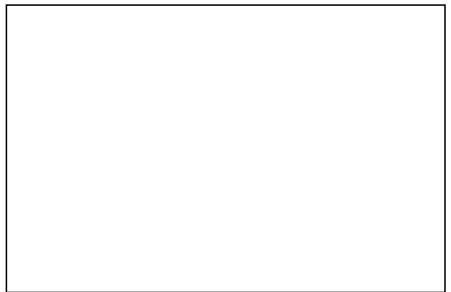
R

Choisissez gauche ou droite. En commençant par vous et en continuant dans la direction choisie, chaque joueur choisit une créature contrôlée par le joueur suivant dans cette direction. Chaque joueur acquiert le contrôle de la créature qu'il a choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache de survie

{2}{W}



Rituel

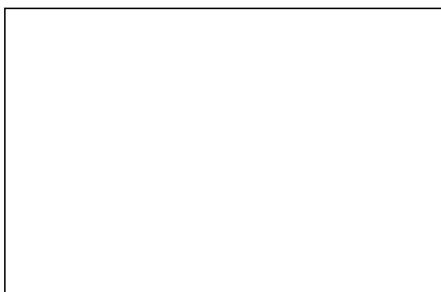
U

Vous gagnez 2 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, piochez une carte. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plan brillant

{4}{U}



Rituel

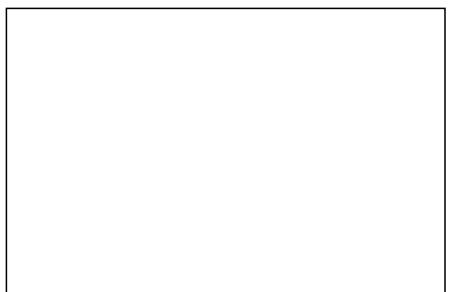
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}



Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

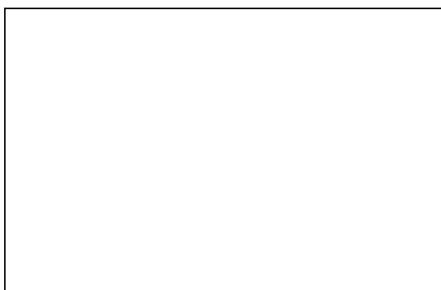
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

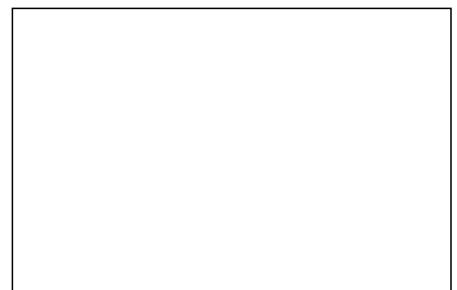
La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



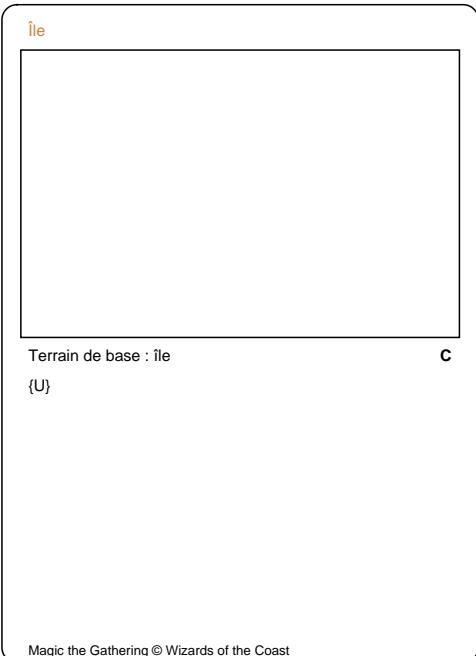
Terrain

C

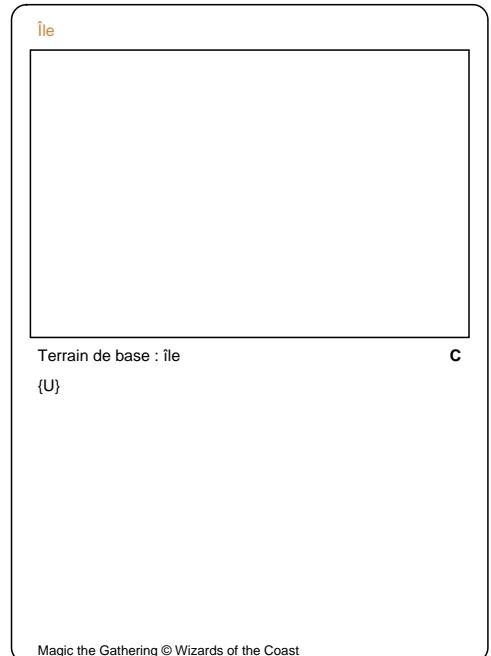
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

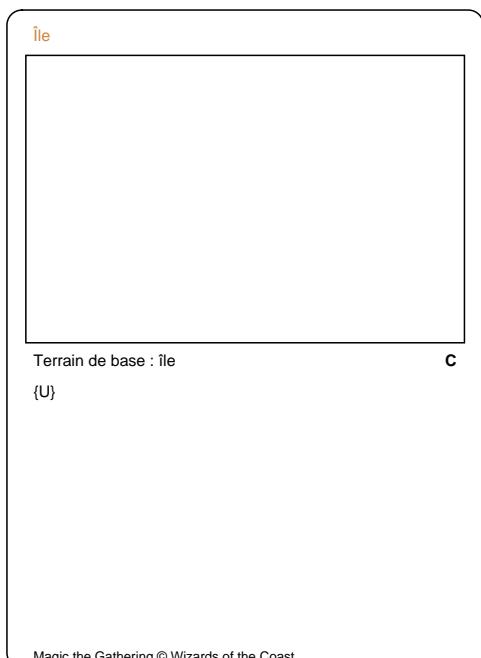
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



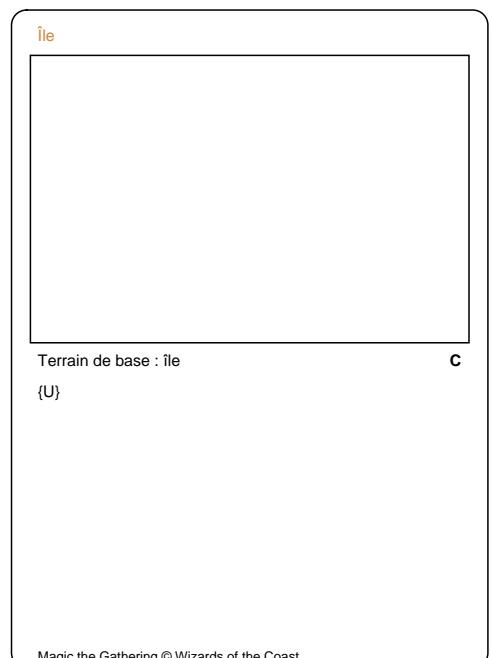
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



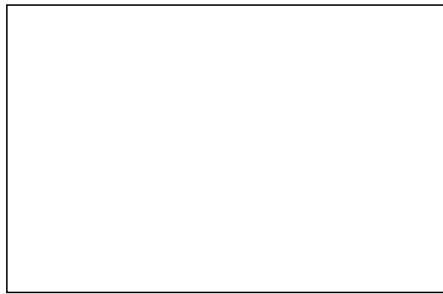
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

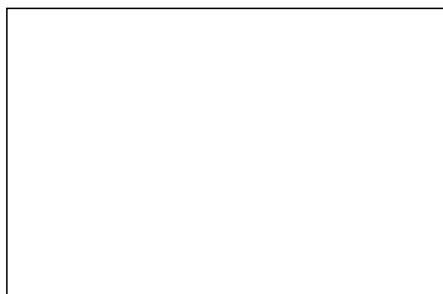
{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



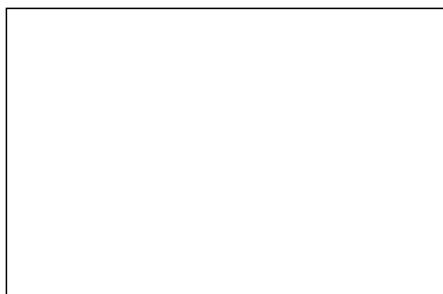
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



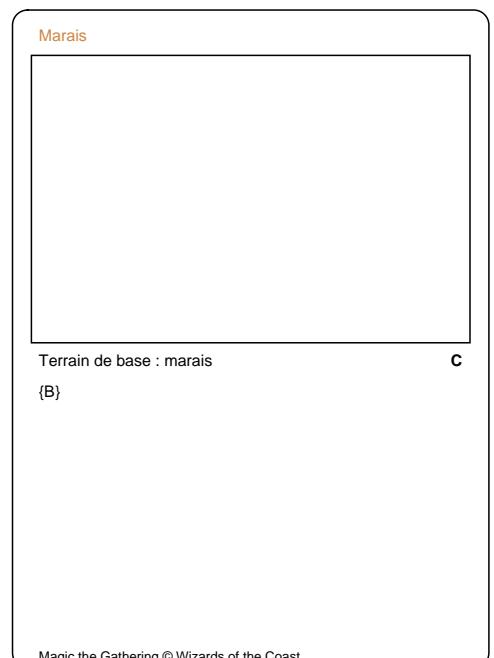
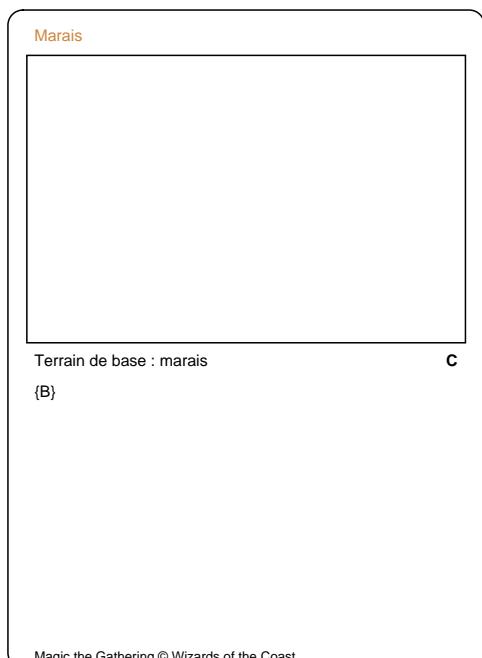
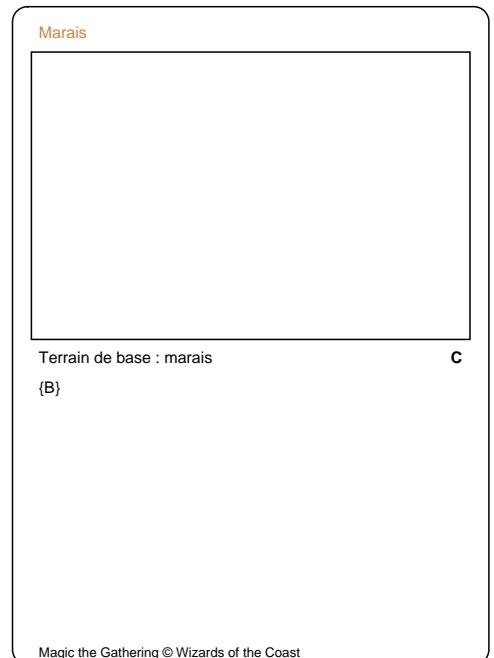
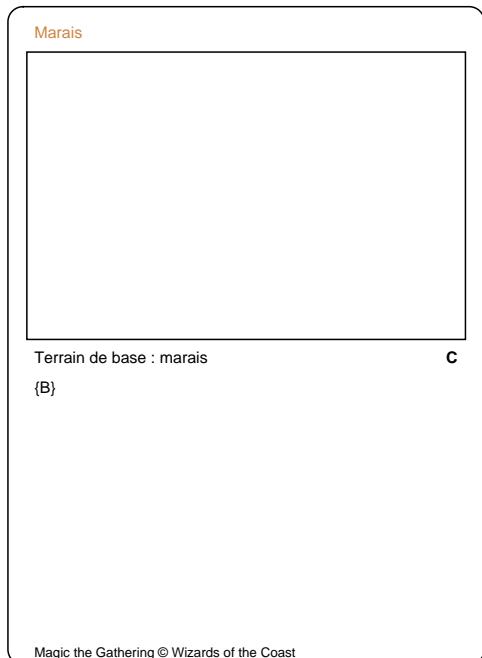
Terrain de base : marais

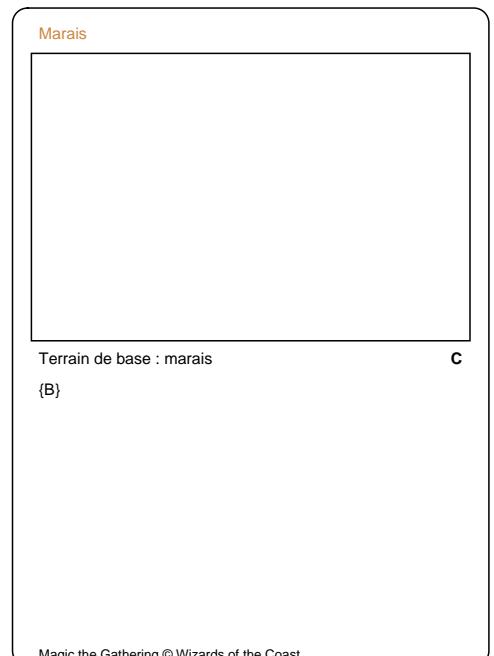
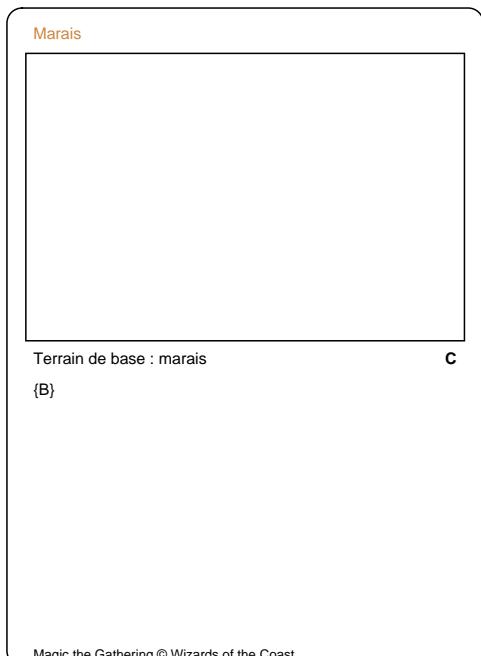
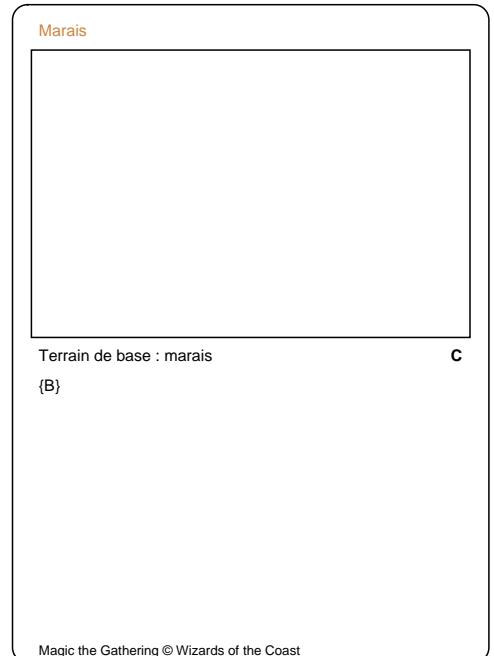
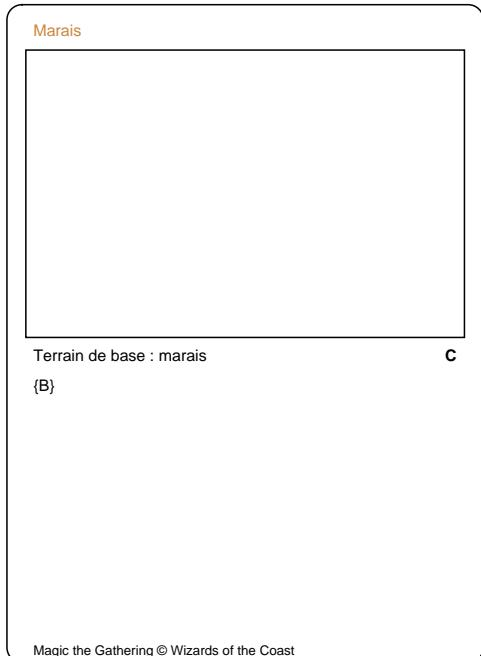
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Palais d'opale

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâture à sautelières

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(4), {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

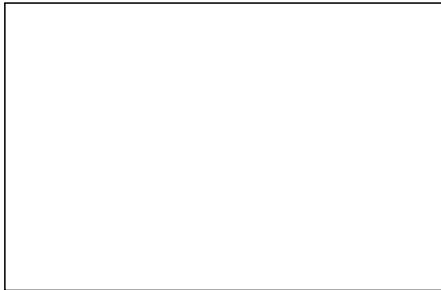
Plaine

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

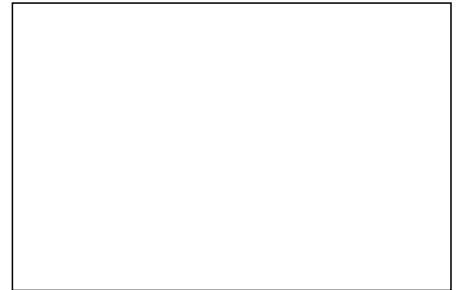


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

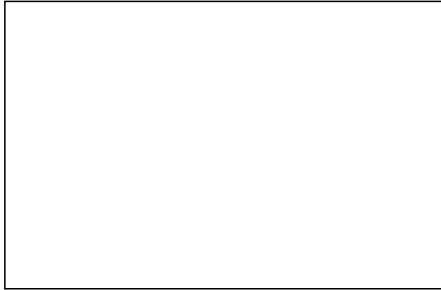


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

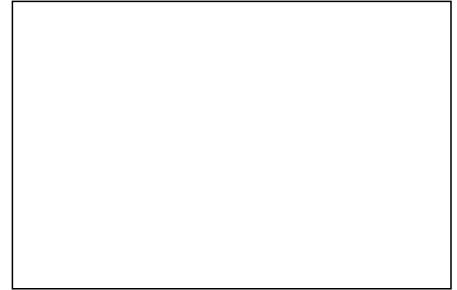


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



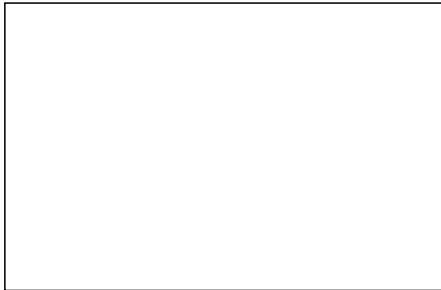
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

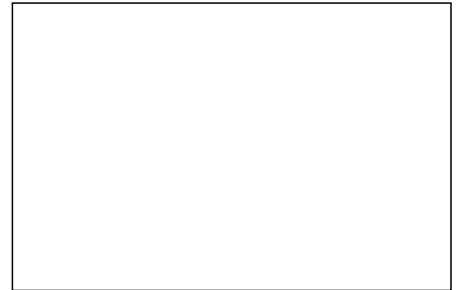


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



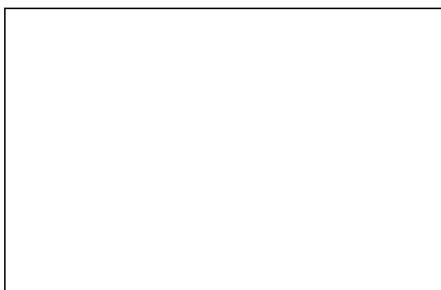
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



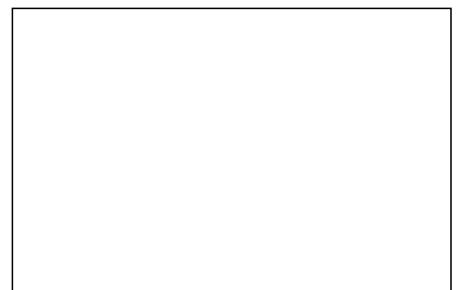
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



Terrain

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile**{2}**

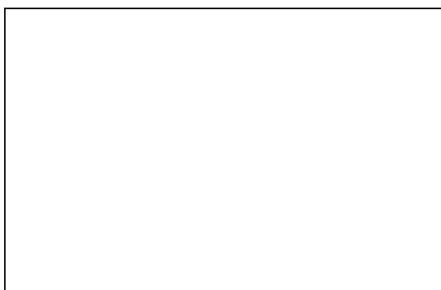
Artifact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation**{1}**

Artifact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral**{4}**

Artifact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détrouisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

