Gnomes en patchwork {3}

Créature-artefact : gnome U

Défaussez-vous d'une carte : Régénérez les Gnomes en patchwork.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acridien {1}{G}

Créature : insecte C

Écho {1}{G}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acridien {1}{G}

Créature : insecte C

Écho {1}{G}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acridien {1}{G}

Créature : insecte C

Écho {1}{G}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acridien {1}{G}

Créature : insecte C

Écho {1}{G}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère-garde abzan {3}{G}

Créature : humain et guerrier U

Le Frère-garde abzan a le lien de vie tant que vous contrôlez un permanent blanc ou noir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère-garde abzan {3}{G}

Créature : humain et guerrier U

Le Frère-garde abzan a le lien de vie tant que vous contrôlez un permanent blanc ou noir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère-garde abzan {3}{G}

Créature : humain et guerrier U

Le Frère-garde abzan a le lien de vie tant que vous contrôlez un permanent blanc ou noir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère-garde abzan {3}{G}

Créature : humain et guerrier U

Le Frère-garde abzan a le lien de vie tant que vous contrôlez un permanent blanc ou noir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur {5}{G}

Créature : insecte C

Piétinement
Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur {5}{G}

Créature : insecte C

Piétinement
Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur {5}{G}

Créature : insecte C

Piétinement
Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur {5}{G}

Créature : insecte C

Piétinement
Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des bêtes abzan {2}{G}

Créature : chien et shamane U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des bêtes abzan {2}{G}

Créature : chien et shamane U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des bêtes abzan {2}{G}

Créature : chien et shamane U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des bêtes abzan {2}{G}

Créature : chien et shamane U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au terreau {2}{G}

Créature : centaure et shamane U

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière à sa bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nettoyeur de failles {1}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand le Nettoyeur de failles arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte face visible ciblée qui est exilée. Son propriétaire la mélange à sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon {6}{G}{G}

Créature : éléphant R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral {1}{R}

Créature : humain et moine R

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral {1}{R}

Créature : humain et moine R

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral {1}{R}

Créature : humain et moine R

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral {1}{R}

Créature : humain et moine R

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald {R}

Créature : humain et chevalier C

{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald {R}

Créature : humain et chevalier C

{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald {R}

Créature : humain et chevalier C

{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald {R}

Créature : humain et chevalier **C**

{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés {5}{R}

Créature : loup **R**

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés {5}{R}

Créature : loup **R**

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés {5}{R}

Créature : loup **R**

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés {5}{R}

Créature : loup R

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé {3}{R}

Créature : humain et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé {3}{R}

Créature : humain et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé {3}{R}

Créature : humain et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé {3}{R}

Créature : humain et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs {4}{R}

Créature : humain et gredin C

Intiative, célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs {4}{R}

Créature : humain et gredin C

Intiative, célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs {4}{R}

Créature : humain et gredin C

Intiative, célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs {4}{R}

Créature : humain et gredin **C**

Intiative, célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de l'académie {2}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de l'académie {2}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de l'académie {2}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de l'académie {2}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier **C**

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier **C**

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier **C**

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier **C**

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier {U}

Créature : oiseau **C**

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier {U}

Créature : oiseau **C**

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier {U}

Créature : oiseau **C**

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier {U}

Créature : oiseau **C**

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne {4}{U}

Créature : poisson **C**

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne {4}{U}

Créature : poisson **C**

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne {4}{U}

Créature : poisson **C**

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne {4}{U}

Créature : poisson C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur aberrant {3}{U}

Créature : humain et insecte U

Vol
Au début de votre entretien, meulez une carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel a été meulée de cette manière, transformez le Chercheur aberrant.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur aberrant {3}{U}

Créature : humain et insecte U

Vol
Au début de votre entretien, meulez une carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel a été meulée de cette manière, transformez le Chercheur aberrant.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur aberrant {3}{U}

Créature : humain et insecte U

Vol
Au début de votre entretien, meulez une carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel a été meulée de cette manière, transformez le Chercheur aberrant.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur aberrant {3}{U}

Créature : humain et insecte U

Vol
Au début de votre entretien, meulez une carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel a été meulée de cette manière, transformez le Chercheur aberrant.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U}

Créature : esprit R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U}

Créature : esprit R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forgeur savant {2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Flash
Quand Venser, forgeur savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal {5}{U}

Créature : humain et gredin **C**

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal {5}{U}

Créature : humain et gredin **C**

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal {5}{U}

Créature : humain et gredin **C**

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal {5}{U}

Créature : humain et gredin **C**

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau {5}{W}

Créature : ange et allié U

Vol
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous conrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau {5}{W}

Créature : ange et allié U

Vol
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous conrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau {5}{W}

Créature : ange et allié U

Vol
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous conrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau {5}{W}

Créature : ange et allié U

Vol
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous conrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.
Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

Créature : humain et soldat C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

Créature : humain et soldat C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

Créature : humain et soldat C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

Créature : humain et soldat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'abbaye {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'abbaye {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'abbaye {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'abbaye {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère abbesse {2}{W}

Créature : humain et clerc **C**

{W}, {T} : La Mère abbesse gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère abbesse {2}{W}

Créature : humain et clerc **C**

{W}, {T} : La Mère abbesse gagne +0/+3 jusqu’à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère abbesse {2}{W}

Créature : humain et clerc **C**

{W}, {T} : La Mère abbesse gagne +0/+3 jusqu’à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère abbesse {2}{W}

Créature : humain et clerc **C**

{W}, {T} : La Mère abbesse gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophète de l'Ancêtre {4}{W}

Créature : humain et clerc **R**

Engagez cinq clercs dégagés que vous contrôlez : Vous gagnez 10 points de vie.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophète de l'Ancêtre {4}{W}

Créature : humain et clerc **R**

Engagez cinq clercs dégagés que vous contrôlez : Vous gagnez 10 points de vie.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophète de l'Ancêtre {4}{W}

Créature : humain et clerc **R**

Engagez cinq clercs dégagés que vous contrôlez : Vous gagnez 10 points de vie.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophète de l'Ancêtre {4}{W}

Créature : humain et clerc R

Engagez cinq clercs dégagés que vous contrôlez : Vous gagnez 10 points de vie.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrasios, héros triton {G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier M

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge {4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx M

Vol
À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrasios, héros triton {G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier M

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrasios, héros triton {G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier **M**

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruü au Grandc?ur {1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : minotaure et moine **M**

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.
{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrasios, héros triton {G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier **M**

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse {G}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse {G}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse {G}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse {G}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnétisme animal {4}{G}

Rituel **U**

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit une carte de créature parmi elles. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnétisme animal {4}{G}

Rituel U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit une carte de créature parmi elles. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnétisme animal {4}{G}

Rituel U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit une carte de créature parmi elles. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnétisme animal {4}{G}

Rituel U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit une carte de créature parmi elles. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme {3}{R}{R}

Rituel R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.
Miracle {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Identité fracturée {3}{W}{U}

Rituel R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Chaque joueur autre que son contrôleur créez un jeton qui est une copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes {4}

Artefact U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes {4}

Artefact U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes {4}

Artefact U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes {4}

Artefact U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproducteur du projet Jusant {X}{4}

Artefact R

Au moment où le Reproducteur du projet Jusant arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur et un type de créature.
Le Reproducteur du projet Jusant arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
{4}, {T} : Créez un jeton de créature X/X de la couleur et du type choisi, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur le Reproducteur du projet Jusant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison cérébrale {5}

Artefact U

Empreinte ? Quand la Prison cérébrale arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé révèle sa main. Si vous faites ainsi, choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui partage une couleur ou une valeur de mana avec la carte exilée, la Prison cérébrale inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage {1}{U}{U}

Éphémère C

Rappel {3}
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée {1}{U}

Éphémère C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Onguent de soins {W}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé gagne 3 points de vie.
? Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil {1}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil {1}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil {1}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil {1}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recyclage {4}{G}{G}

Enchantement R

Passez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous jouez une carte, piochez une carte.

La taille maximale de votre main est deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin partagé {4}{U}

Enchantement R

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.
Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a exilées avec le Destin partagé, et il peut joueur les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trésor de la tentation {3}{R}

Enchantement U

Chaque adversaire doit vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature à chaque combat si possible.
Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor.
(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines {3}{U}

Enchantement R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana.
(Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact {U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact {U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact {U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact {U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact {U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi {2}{W}

Enchantement U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce suprême {1}{W}

Enchantement U

Toutes les créatures ont la protection contre le noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience de mort imminente {2}{W}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez exactement 1 point de vie, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce suprême {1}{W}

Enchantement U

Toutes les créatures ont la protection contre le noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce suprême {1}{W}

Enchantement U

Toutes les créatures ont la protection contre le noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de vie {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce suprême {1}{W}

Enchantement U

Toutes les créatures ont la protection contre le noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de vie {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de vie {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casque du Seigneur pâle {3}{UB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »
Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de vie {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casque du Seigneur pâle {3}{UB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »
Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casque du Seigneur pâle {3}{UB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »
Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casque du Seigneur pâle {3}{UB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »
Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast