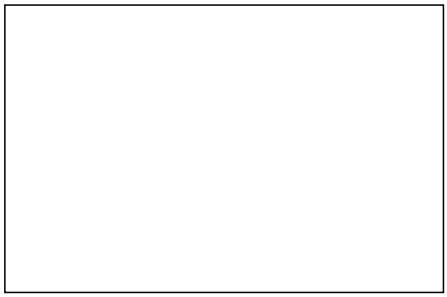
La Dynamo pèlerine {3}



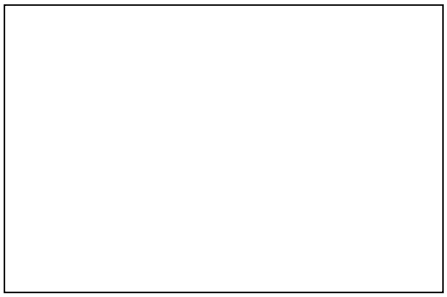
Créature-artefact légendaire : construction R

Célérité
{1}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une autre source légendaire non-Commandant. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, libératrice de Malakir {1}{B}{B}



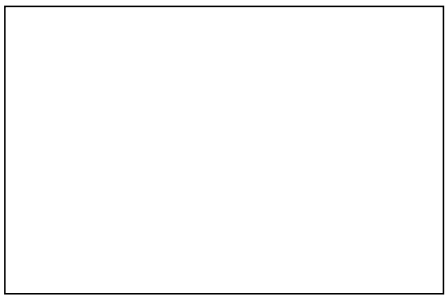
Créature légendaire : vampire et allié M

Vol, initiative
À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traxos, fléau de Kroog {4}



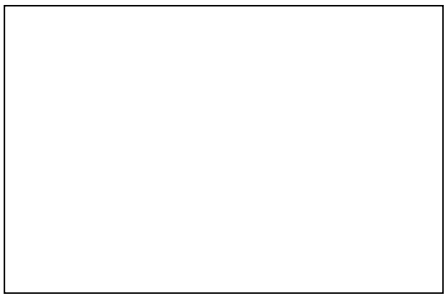
Créature-artefact légendaire : construction R

Piétinement
Traxos, fléau de Kroog arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous lancez un sort historique, dégagez Traxos. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche {2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier R

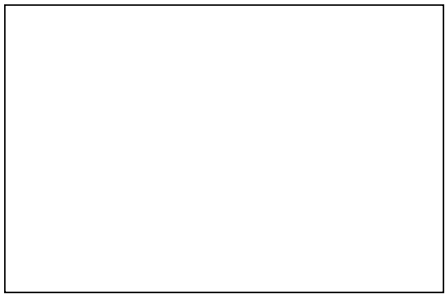
Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Menace
Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kothophed, thésauriseur d'âmes {4}{B}{B}



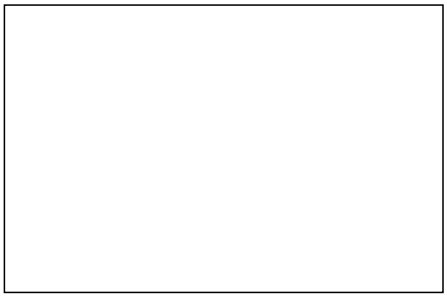
Créature légendaire : démon R

Vol
À chaque fois qu'un permanent appartenant à un autre joueur est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort {2}{R}



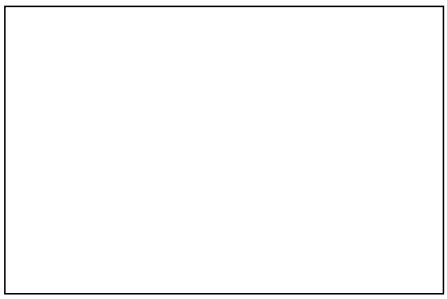
Créature légendaire : humain et guerrier R

Initiative
À chaque fois qu'Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {WB}{WB}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moira, hanteuse d'Urborg {2}{B}



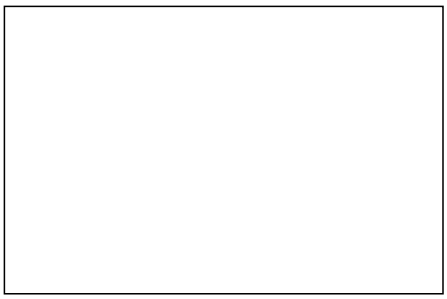
Créature légendaire : esprit et sorcier R

Menace
À chaque fois que Moira, hanteuse d'Urborg inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière qui y a été mise depuis le champ de bataille ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine Lanneray Tempeste {2}{R}



Créature légendaire : humain et pirate R

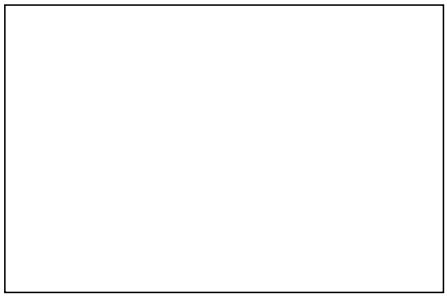
Célérité
À chaque fois que la Capitaine Lanneray Tempeste attaque, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un trésor, la Capitaine Lanneray Tempeste gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreline la pèlerine {1}{R}



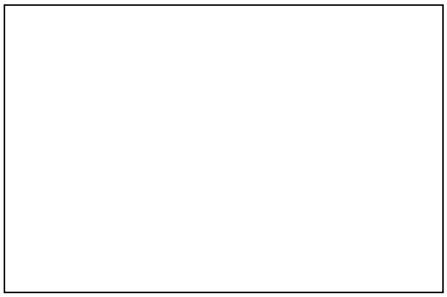
Créature légendaire : élémental et shamane R

{1}{R} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Cendreline la pèlerine. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, retirez tous les marqueurs +1/+1 de Cendreline la pèlerine, et elle inflige autant de blessures à chaque créature et à chaque joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant {1}{R}



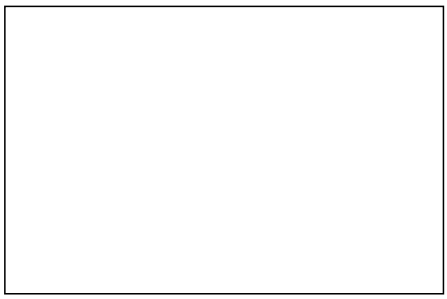
Créature légendaire : humain et pirate R

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale {4}{R}{R}



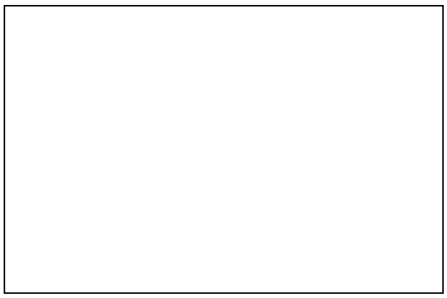
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain {2}{R}



Créature légendaire : gobelin R

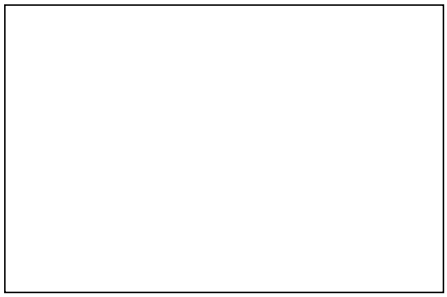
À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neheb, champion de la Horde de l'effroi {2}{R}{R}



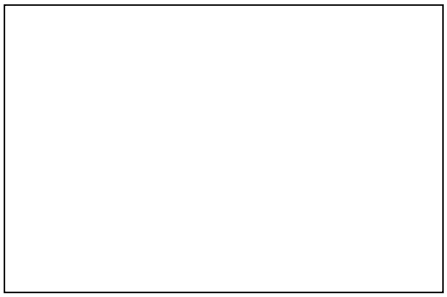
Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier R

Piétinement
À chaque fois que Neheb, champion de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes et 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.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jazal Crinièredor {2}{W}{W}



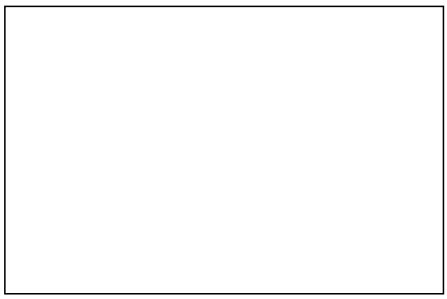
Créature légendaire : guerrier chat R

Initiative
{3}{W}{W} : Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquantes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anafenza, esprit de l'arbre-parent {W}{W}



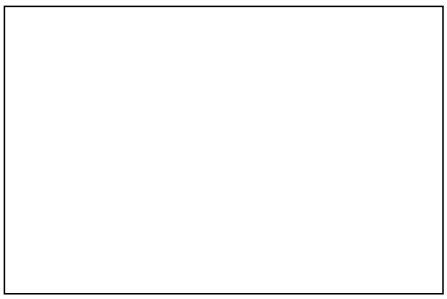
Créature légendaire : esprit et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renforcement 1. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maréchal lunarque {3}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

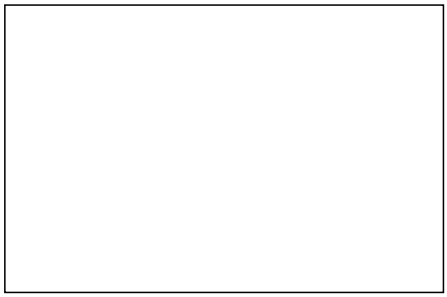
Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teshar, apôtre de l'Ancêtre {3}{W}



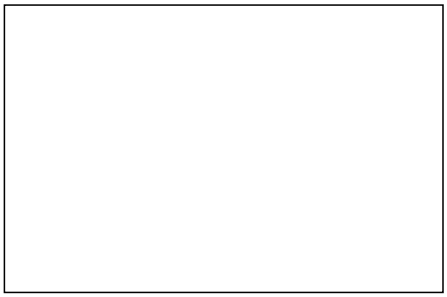
Créature légendaire : oiseau et clerc U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale {6}{W}{W}



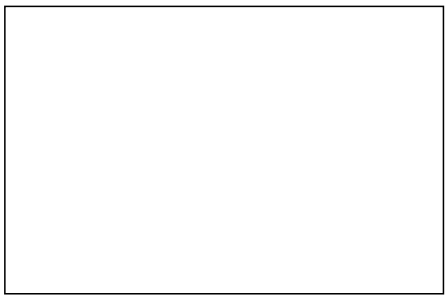
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zeriam, vent doré {3}{W}



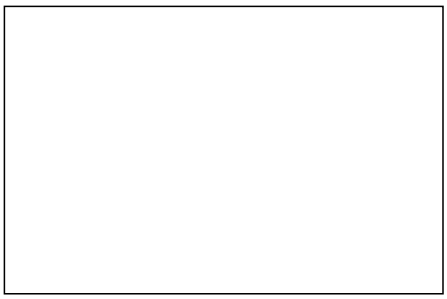
Créature légendaire : griffon R

Vol
À chaque fois qu'un griffon que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adriana, capitaine de la garde {3}{R}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier R

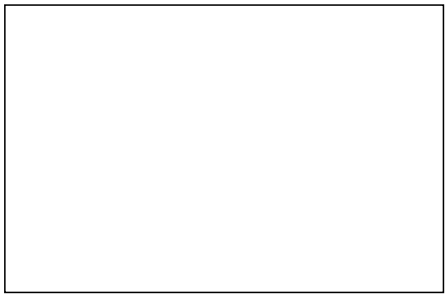
Mêlée (À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont la mêlée. (Si une créature a plusieurs occurrences de mêlée, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame, tyran impérissable {5}{B}{R}



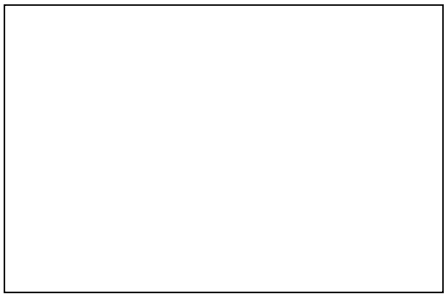
Créature légendaire : dragon et squelette R

Vol, célérité
À chaque fois qu'Ailelame, tyran impérissable inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, pour chaque carte de créature dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bell Borca, sergent spectral {2}{R}{W}



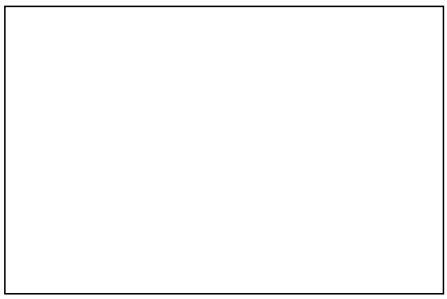
Créature légendaire : esprit et soldat R

Notez le coût converti de mana de chaque carte au moment où elle est mise en exil.
La force de Bell Borca, sergent spectral est égale au plus grand nombre noté ce tour-ci.
Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

*/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arvad le maudit {3}{W}{B}



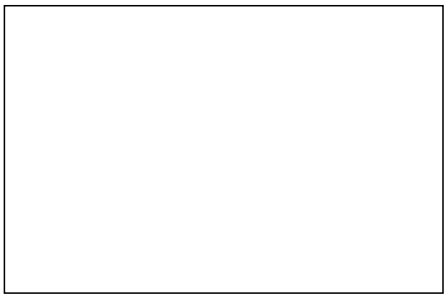
Créature légendaire : vampire et chevalier U

Contact mortel, lien de vie
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadric, embraseur d'âme {2}{R}{W}



Créature légendaire : nain et sorcier R

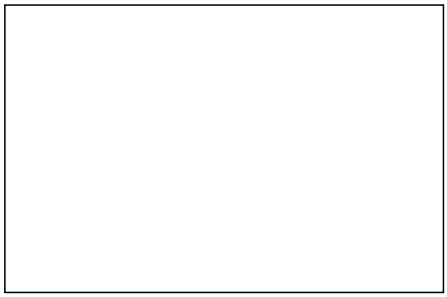
La règle de légende ne s'applique pas aux jetons que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un autre permanent légendaire non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui en est une copie. Ce jeton acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garna, la Flamme de sang {3}{B}{R}



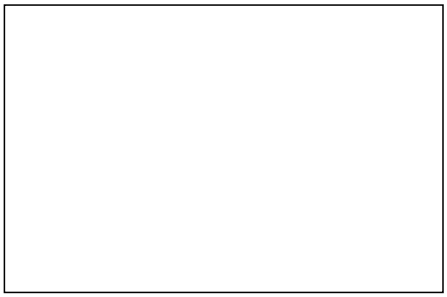
Créature légendaire : humain et guerrier U

Flash
Quand Garna, la Flamme de sang arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises d'où qu'elles viennent ce tour-ci.
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion {2}{R}{W}



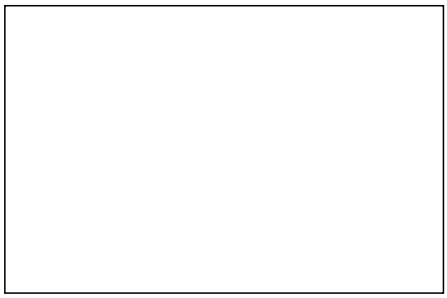
Créature légendaire : humain et soldat R

Indestructible
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que Tajic, lame de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shanid, fléau des dormeurs {1}{R}{W}{B}



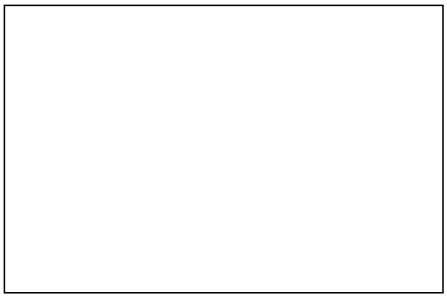
Créature légendaire : humain et chevalier M

Menace
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont la menace.
À chaque fois que vous jouez un terrain légendaire ou que vous lancez un sort légendaire, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verrak, sengien dévoyé {1}{W}{B}



Créature légendaire : vampire R

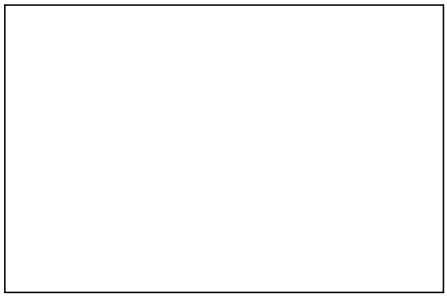
Vol, contact mortel, lien de vie
À chaque fois que vous activez une capacité qui n'est pas une capacité de mana, si des points de vie ont été payés pour l'activer, vous pouvez payer à nouveau autant de points de vie. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}

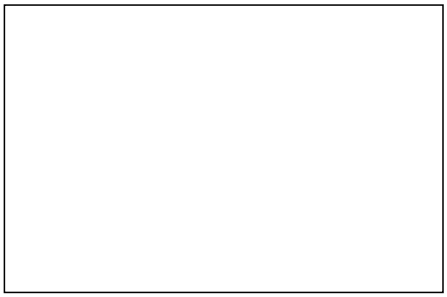


Rituel **C**

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



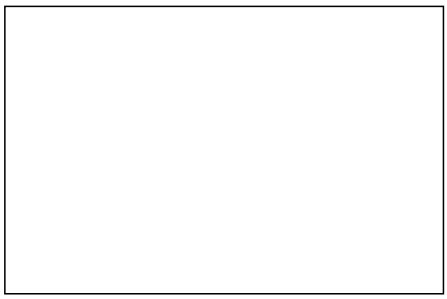
Rituel **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

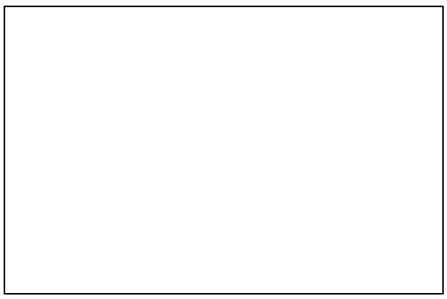


Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve désastreuse d'Urza {4}{W}



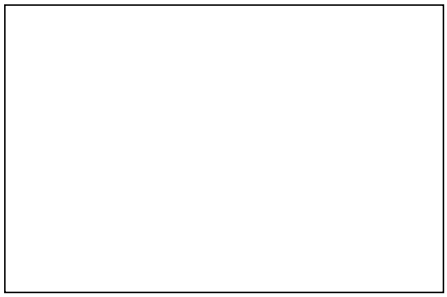
Rituel légendaire **R**

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Kaya {W}{W}{B}{B}

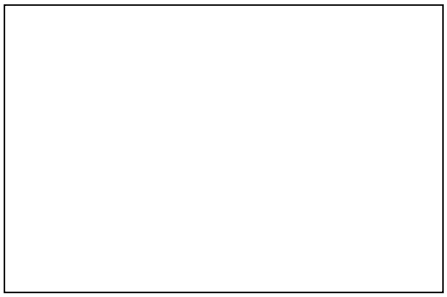


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôliez qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

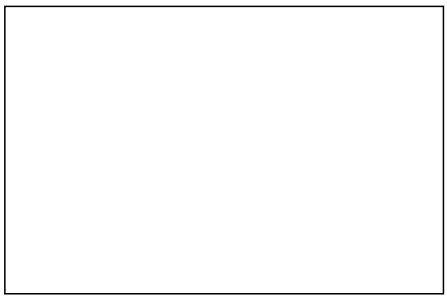


Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance glorieuse des Archéens {5}{W}{B}

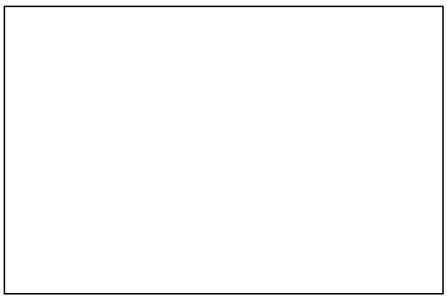


Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent légendaire depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



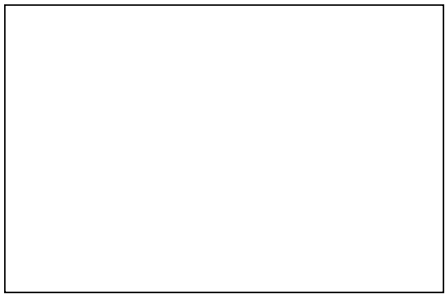
Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

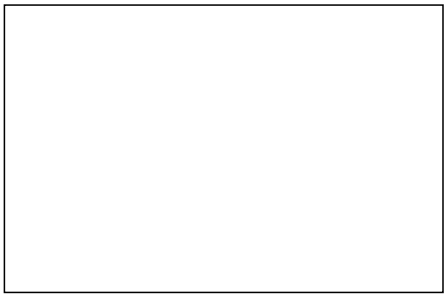


Terrain C

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

Cavernes de Koïlos

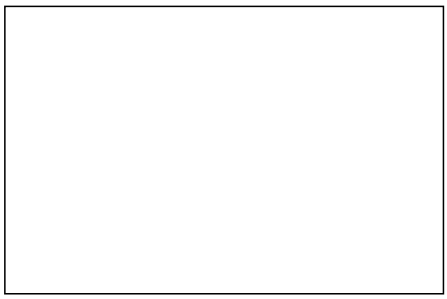


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

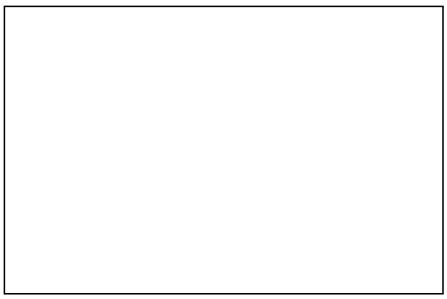


Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonscription mobilisée



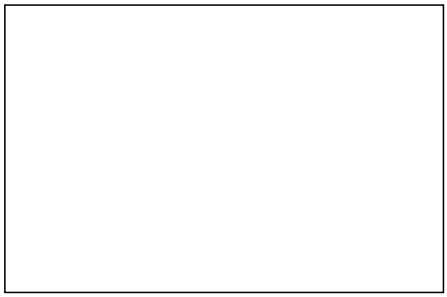
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : La Circonscription mobilisée devient une créature 3/3 Citoyen avec la vigilance jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire et chaque planeswalker légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

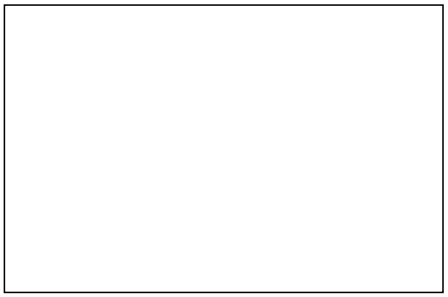


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Garnison de Boros

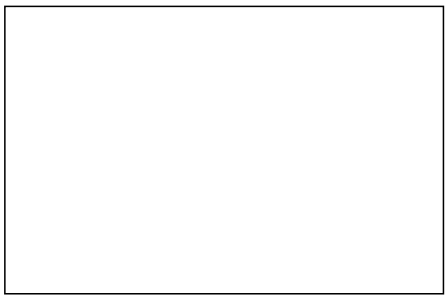


Terrain **U**

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

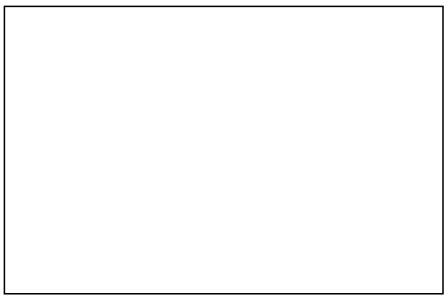


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Shiv



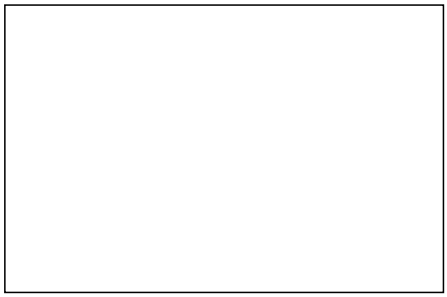
Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}, {T} : La Gorge de Shiv inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

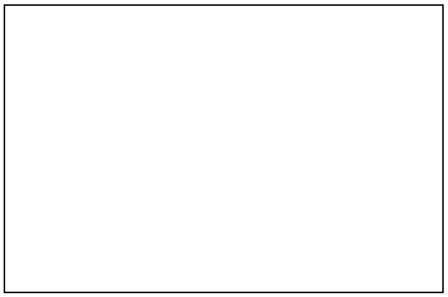


Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

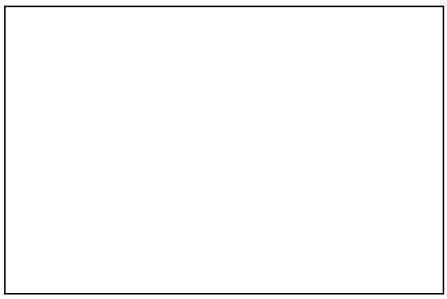


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

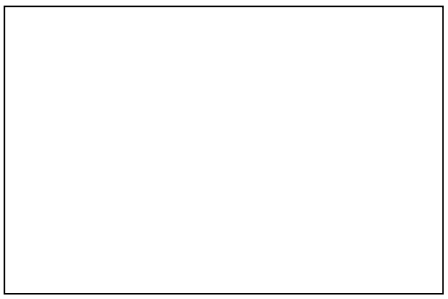


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



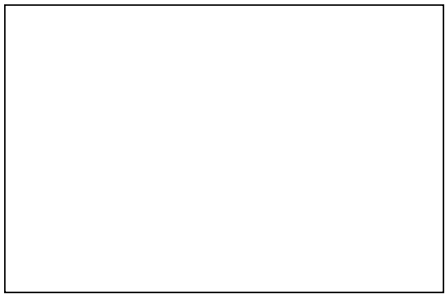
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

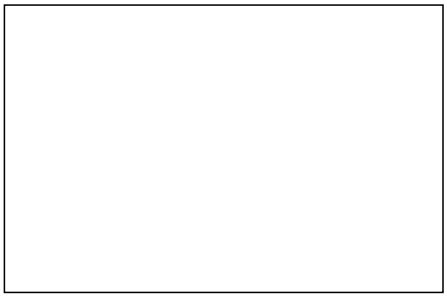


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

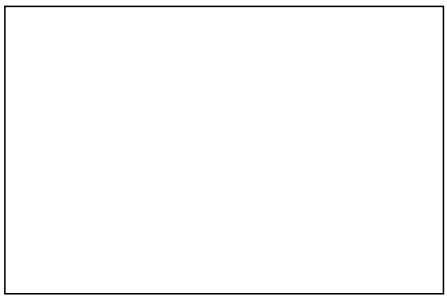


Terrain **C**

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

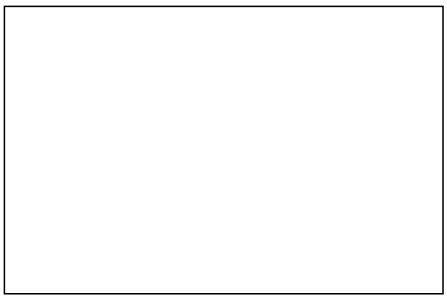


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne **R**

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

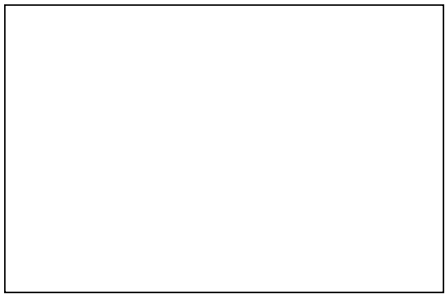
Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

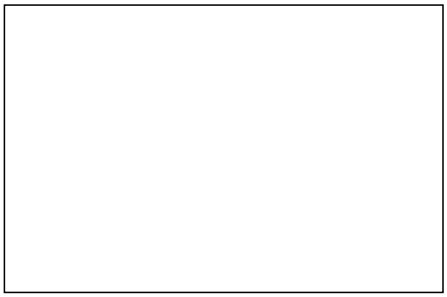


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

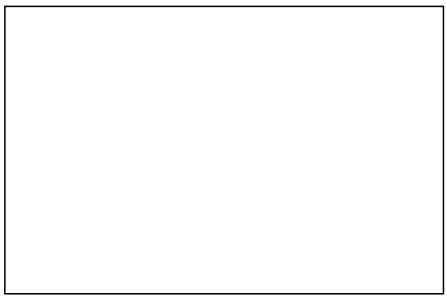


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

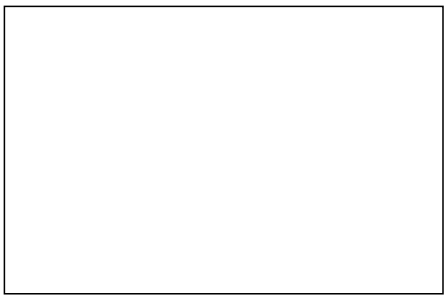


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



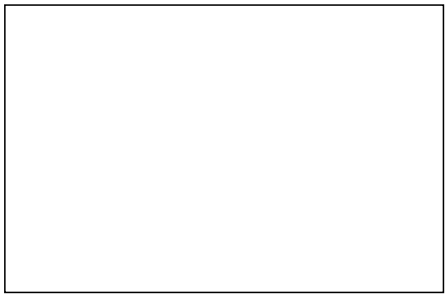
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

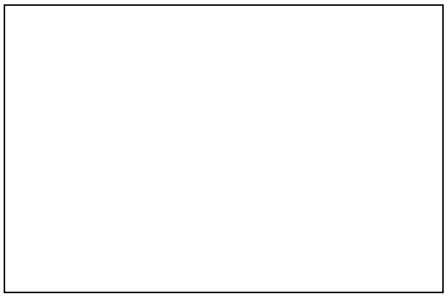


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

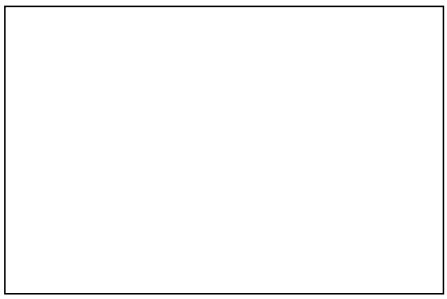


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

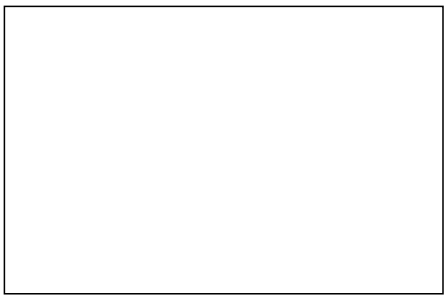


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

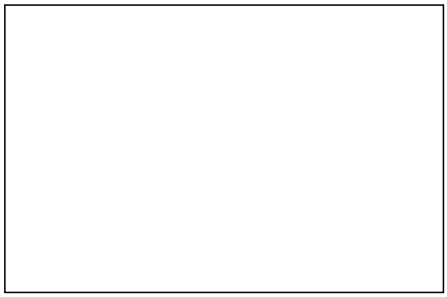


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

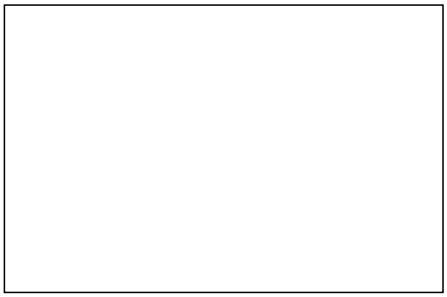


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de tyrite

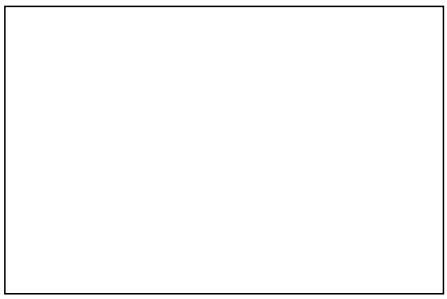


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Une créature légendaire ciblée devient un dieu en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
{4}, {T}, sacrifiez le Sanctuaire de tyrite : Mettez un marqueur « indestructible » sur un dieu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes

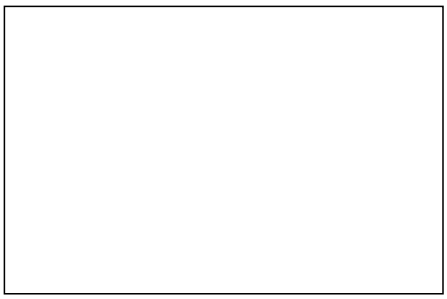


Terrain **R**

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



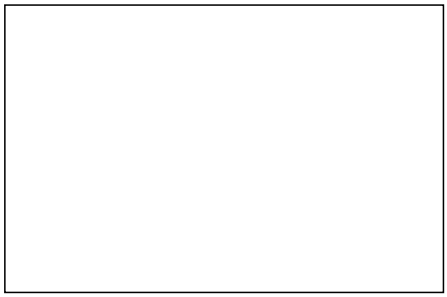
Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {B}.
{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

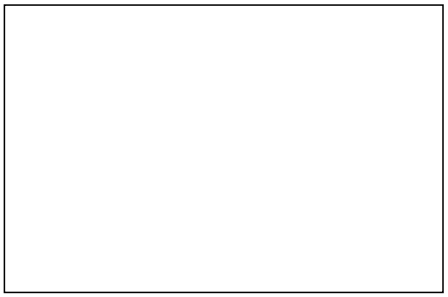


Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

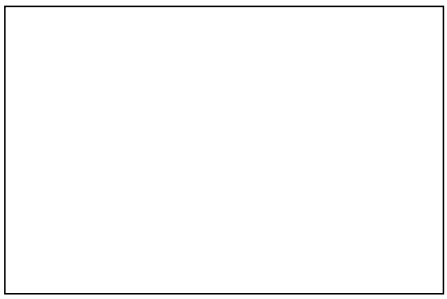


Terrain R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice

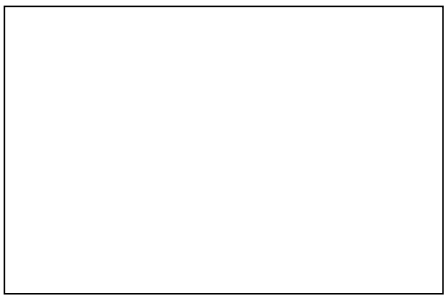


Terrain R

Le Temple de la malice arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la malice arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



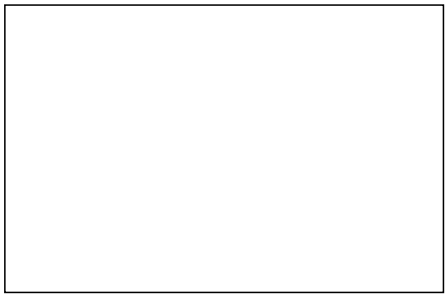
Terrain R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

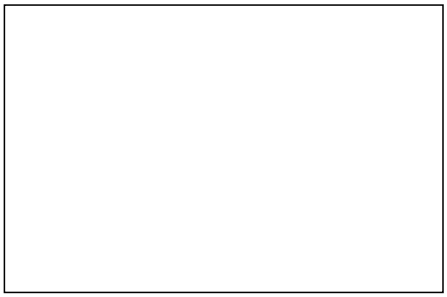


Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

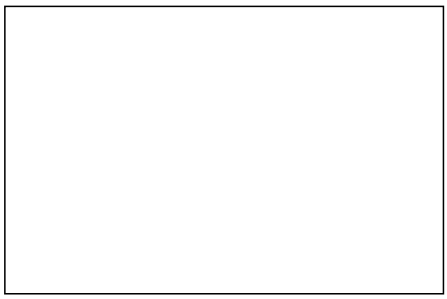


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



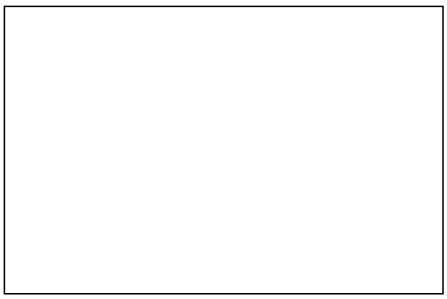
Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hèdron {4}



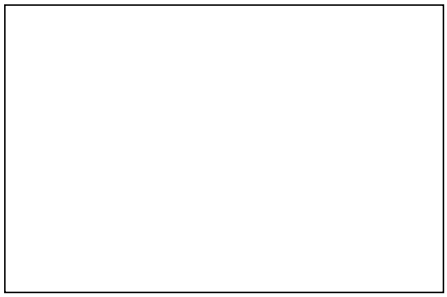
Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hèdron : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

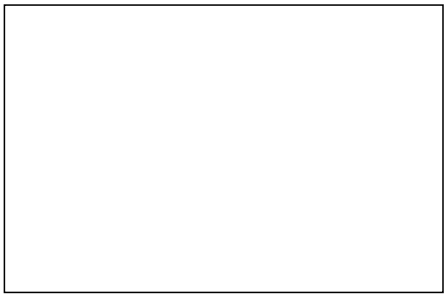


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du héros {2}

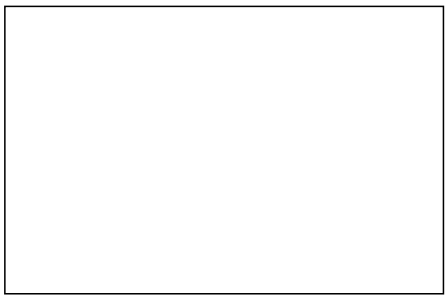


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.
Équipement {4} ({4} : 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

Épée de l'élu {2}

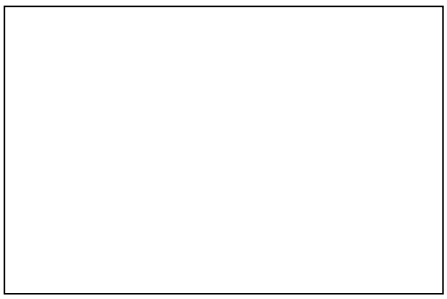


Artefact légendaire R

{T} : Une créature légendaire ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée {2}



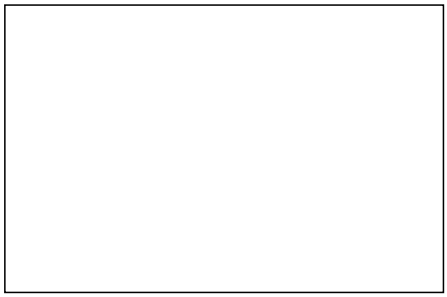
Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Hazoret {3}

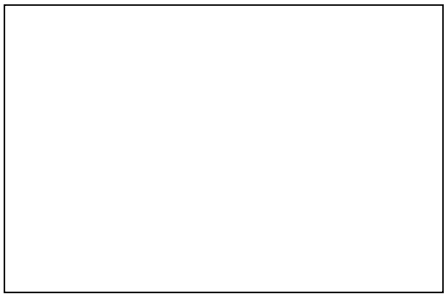


Artefact légendaire U

Les sorts de créature rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu {3}

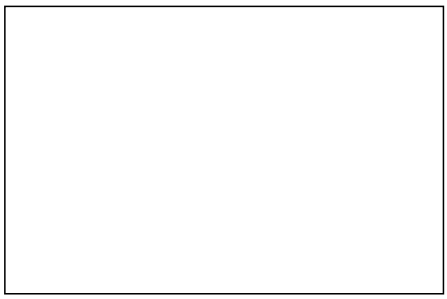


Artefact légendaire U

Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra {3}

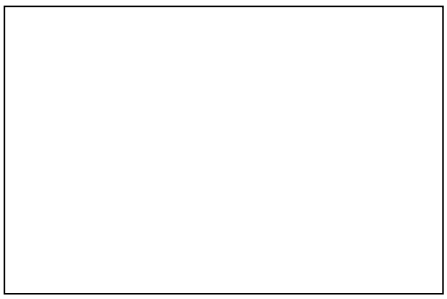


Artefact légendaire U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



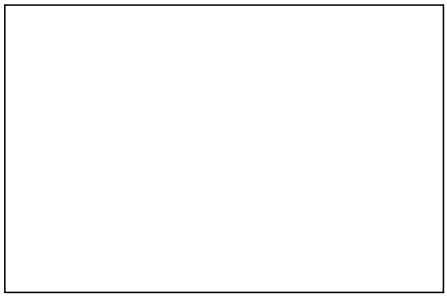
Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Podium des héros {5}

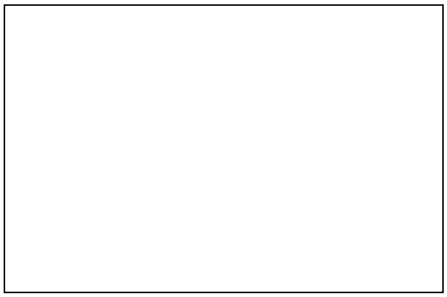


Artefact légendaire R

Chaque créature légendaire que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque autre créature légendaire que vous contrôlez.
{X}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature légendaire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste en-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shaku usé par l'honneur {3}

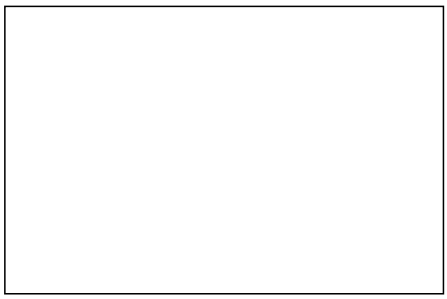


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
Engagez un permanent légendaire dégagé que vous contrôlez : Dégagez le Shaku usé par l'honneur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier pendentif de Gerrard {1}

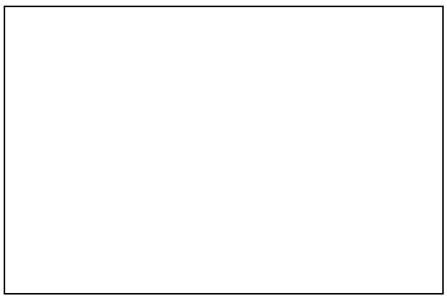


Artefact légendaire R

Flash
Si un joueur devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.
{4}, {T}, exilez le Sablier pendentif de Gerrard : Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}



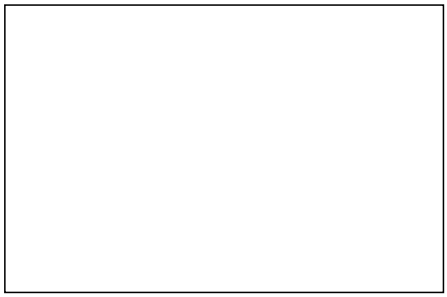
Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenza, le lacérateur de Godo {3}

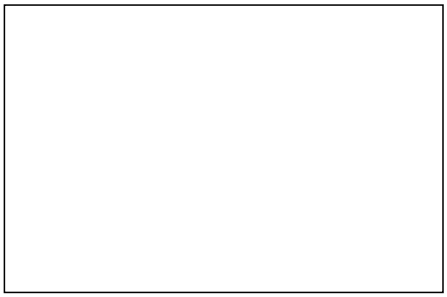


Artefact légendaire : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1. Tant qu'elle est légendaire, elle gagne un +2/+2 supplémentaire. Tant qu'elle est rouge, elle a le piétinement.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Cercle de Loyauté {4}{W}{W}

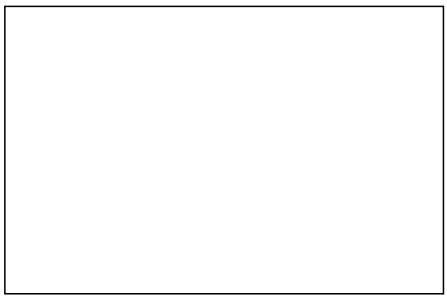


Artefact légendaire M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque chevalier que vous contrôlez.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
{3}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le hachoir du pillard {2}{R}

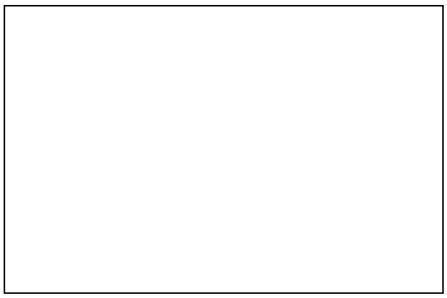


Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, créez autant de jetons Trésor. »
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}



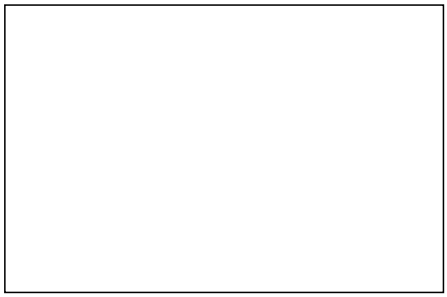
Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson de probabilité {1}{R}

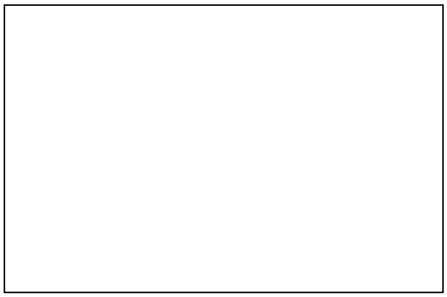


Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable {2}{W}

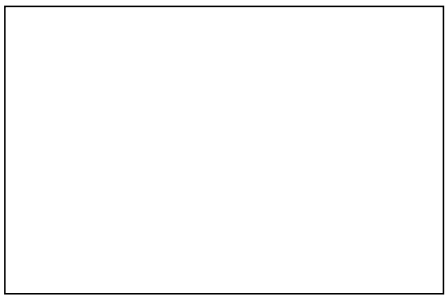


Éphémère **R**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux {2}{W}

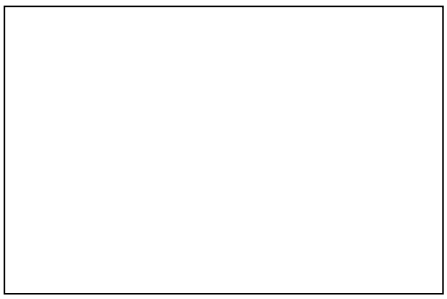


Éphémère **U**

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}



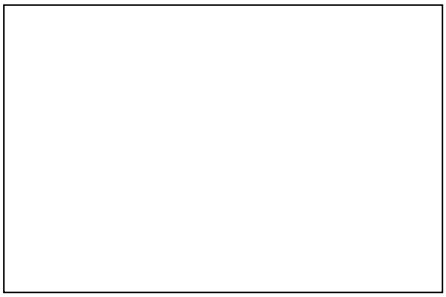
Éphémère **R**

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

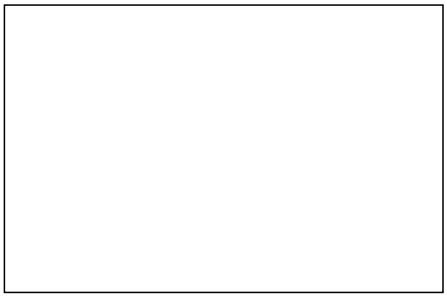


Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de la Destinée {3}{W}

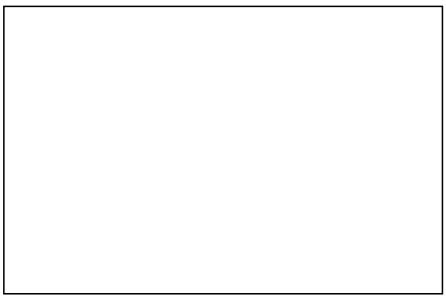


Enchantement légendaire R

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}



Éphémère U

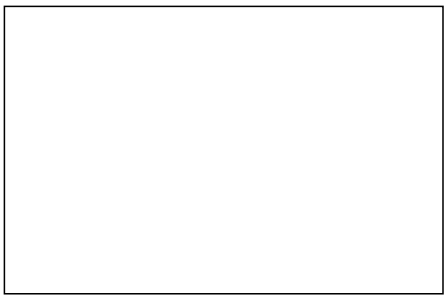
Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dihada, plieuse de volontés {1}{R}{W}{B}



Planeswalker légendaire : Dihada M

{+2} : Jusqu'à une créature légendaire ciblée acquiert la vigilance, le lien de vie et l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

{-3} : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes légendaires parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Créez un jeton Trésor pour chaque carte mise dans votre cimetière de cette manière.

{-11} : Acquérez le contrôle de tous les permanents non-terrain jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dihada, plieuse de volontés peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast