

Saheeli, créatrice radieuse

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'artificier ou d'artefact, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}. Quand vous le faites, créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé que vous contrôlez, excepté que c'est une créature-artefact 5/5 en plus de ses autres types et qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère de paradis

{2}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate hangar enjambeur

{3}

Créature-artefact : construction

R

Les mécanoptères que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si au moins un jeton d'artefact devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol supplémentaire sont créés à la place.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}

Créature-artefact : changeforme

R

Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

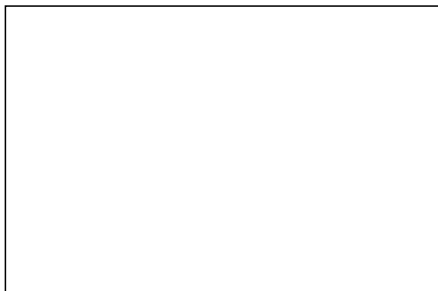
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre gargaroth

{3}{G}{G}



Créature : bête

M

Vigilance, portée, piétinement

À chaque fois que l'Ancêtre gargaroth attaque ou bloque, choisissez un ?

? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan triplet

{9}



Créature-artefact : golem

R

Vol, vigilance, piétinement

Quand le Titan triplet meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem avec le vol, un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem avec la vigilance et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem avec le piétinement.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architecte de la sauvagerie

{2}{G}



Créature : elfe et artificier et druide

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Payez {E}{E}{E}{E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 6/6 incolore Bête.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coiffe d'Éther déchainé

{4}{G}

Créature : serpent et hydre

R

Piétinement, parade {2}

Au début de votre entretien, vous gagnez un nombre de {E} (marqueurs « énergie ») égal à la force de cette créature. Puis vous pouvez payer au moins un {E}. Si vous faites ainsi, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lézard des vents éthériques

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

Créature : lézard

M

Piétinement

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

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

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de purification

{3}{G}

Créature : humain et druide

R

Quand le Druide de purification arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur peut choisir un artefact ou un enchantement que vous ne contrôlez pas. Détruisez chaque permanent choisi de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, oratrice de l'Âme du monde

{3}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Vous pouvez payer huit {E} à la place de payer le coût de mana des sorts de permanent que vous lancez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier de Peema

{2}{G}

Créature : éléphant et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E} (marqueurs « énergie »).

Épuisement ? Payez six {E} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur cette créature. Puis piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez. (Nécessite l'activation de chaque capacité d'épuisement qu'une seule fois.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante éthérique de Peema

{3}{G}

Créature : elfe et druide

U

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

Payez {E}{E}{E} : Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du Conduit

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

Quand le Servant du Conduit arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie loyale

{1}{R}

Créature : humain et artificier

U

Célérité

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique combustible

{4}{R}{R}

Créature-artefact : construction

M

Initiative

Quand la Carcasse mécanique combustible arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé peut vous faire piocher trois cartes. Si le joueur ne le fait pas, vous meulez trois cartes, puis la Carcasse mécanique combustible inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufléther territorial

{4}{R}{R}

Créature : chat et dragon

R

Vol, célérité

Quand cette créature arrive, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Puis vous pouvez payer au moins un {E}. Quand vous faites ainsi, cette créature inflige autant de blessures à chaque autre créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse d'éclairs

{3}{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Double initiative, célérité

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia et Kiran Nalaâr

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

Quand Pia et Kiran Nalaâr arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{2}{R}, sacrifiez un artefact : Pia et Kiran Nalaâr inflige deux blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé

{2}{R}

Créature : slivoïde

R

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissefeu téméraire

{1}{R}

Créature : humain et artificier

C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé

{2}{R}

Créature : slivoïde

R

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre souffléther

{5}{U}{U}

Créature : léviathan

R

Vol
Au début de votre entretien, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E}{E}{E}{E} : Renvoyez toutes les autres créatures dans les mains de leurs propriétaires.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine éthertidale

{4}{U}{U}

Créature : baleine

R

Vol

Quand la Baleine éthertidale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E}{E}{E} (six marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E}{E} : Renvoyez la Baleine éthertidale dans la main de son propriétaire.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

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

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs

{2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier

U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin raffineur

{1}{G}{U}

Créature : humain et gredin

U

Quand le Gredin raffineur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte et vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia Nalaär, mécanicienne en chef

{G}{U}{R}



Créature légendaire : humain et artificier

M

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer au moins {E}. Si vous faites ainsi, créez un jeton d'artefact X/X incolore Véhicule appelé Éthernef de Nalaär avec le vol et pilotage 2, X étant le nombre de {E} dépensé de cette manière.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs

{1}{U}{R}



Créature : vedalken et artificier

U

Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la machine

{3}{U}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de confiscation

{3}{U}{U}

Rituel

R

Choisissez une cible, artefact ou créature. Vous gagnez {E}{E}{E}{E} (quatre marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer un nombre de {E} égal à la valeur de mana de ce permanent. Si vous faites ainsi, acquérez-en le contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin débordant

Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

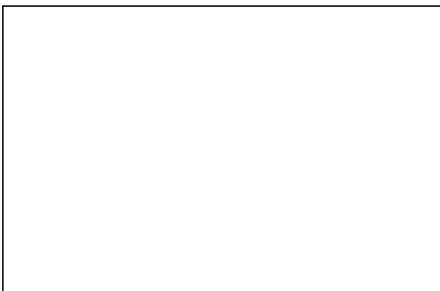
R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

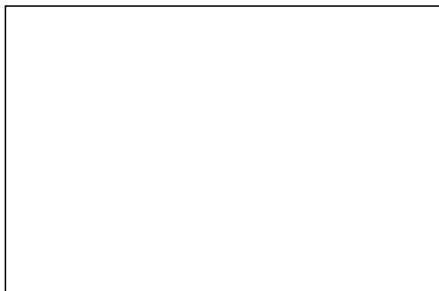
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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 de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne

TerrainR
Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) : Ajoutez (G) ou (U).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Boiscories



Terrain-artefact

C

Le Pont de Boiscories arrive sur le champ de bataille engagé.
Indestructible
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Chevêtemare



Terrain-artefact

C

Le Pont de Chevêtemare arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle au trésor



Terrain-artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{X}, {T}, sacrifiez la Salle au trésor : Créez X jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

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

Vergers exotiques



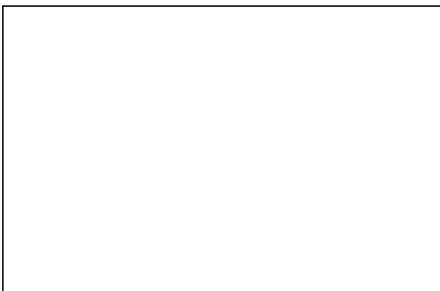
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

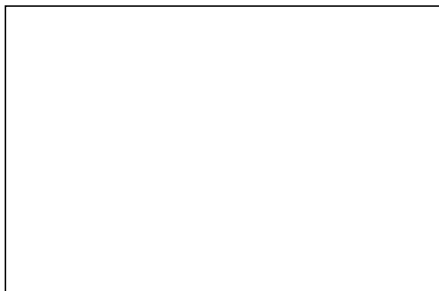
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amplificateur éthérique

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{4}, {T} : Choisissez un. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

? Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur un permanent ciblé.

? Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur

{5}



Artefact

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme
{2}

Artefact
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit de flux étherique
{6}

Artefact
R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez un nombre de {E} (marqueurs « énergie ») égal à la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort.
{T}, payez cinquante {E} : Piochez sept cartes. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur
{3}

Artefact : véhicule
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de modernisation
{1}

Artefact
R

{3} : Dégagez la Fonderie de modernisation.
{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
{1}, {T}, sacrifiez un servo : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
{T}, sacrifiez un mécanoptère : Créez un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Construction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.
{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de décoction

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{4}, {T}: Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil universel évolutif

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez.

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artefact légendaire

M

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T}, payez six {E} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

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

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

Transformateur solaire {2}

Artefact U

Le Transformateur solaire arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Transformateur solaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de curiosité {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stock des trafiquants d'alcool {5}{G}

Artefact M

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Créez un jeton Trésor. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Char cuirassé sur mesure

{3}{U}

Artefact : véhicule

U

{T} : Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

{T}, payez {E}{E} : Engagez une créature ciblée.

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

Payez {E}{E}{E} : Le Char cuirassé sur mesure devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 4

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli, sublime artificière

{1}{UR}{UR}

Planeswalker légendaire : Saheeli

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

-2 : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'une autre cible, artefact ou créature, que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge de minuit

{2}{U}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {U}.

{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes.

Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque, et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

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

Lueur de génie

{3}{U}

Éphémère

U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refus

{1}{U}{U}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ère de l'innovation

{1}{U}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un artefact ou un artificier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez six {E}, sacrifiez l'Ère de l'innovation : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast