

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.

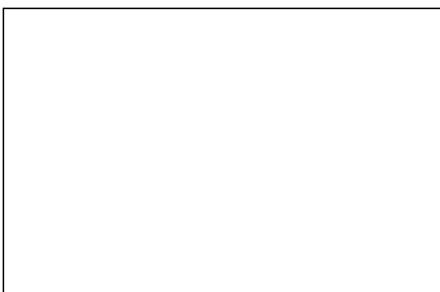
Si au moins un jeton d'artefact devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol supplémentaire sont créés à la place.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}



Créature-artefact : changeforme

R

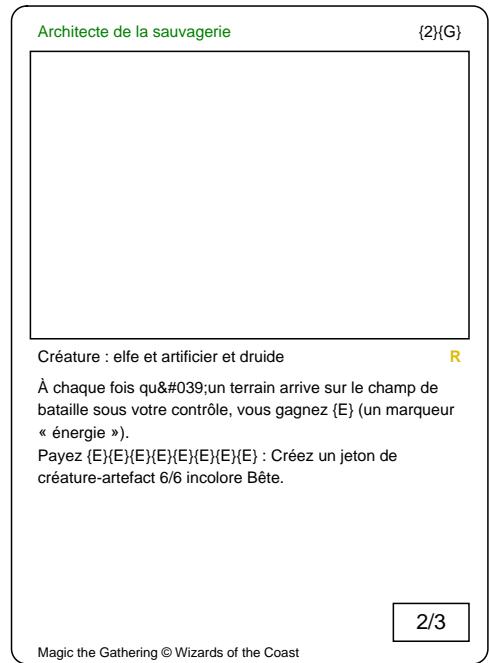
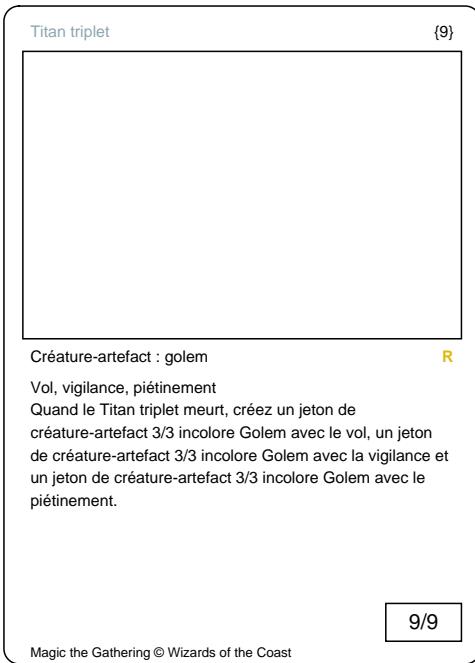
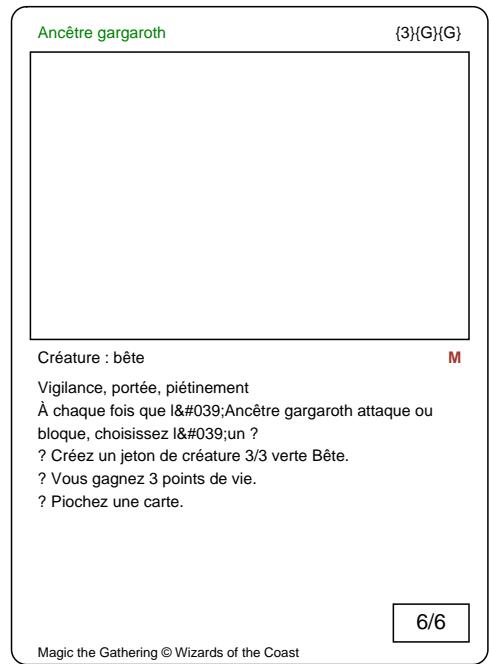
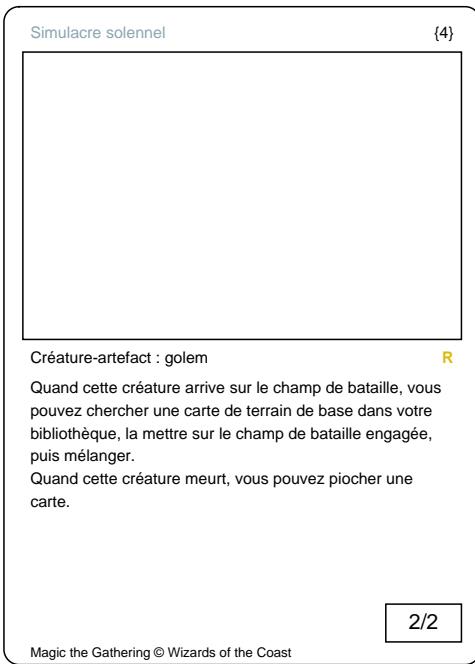
Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

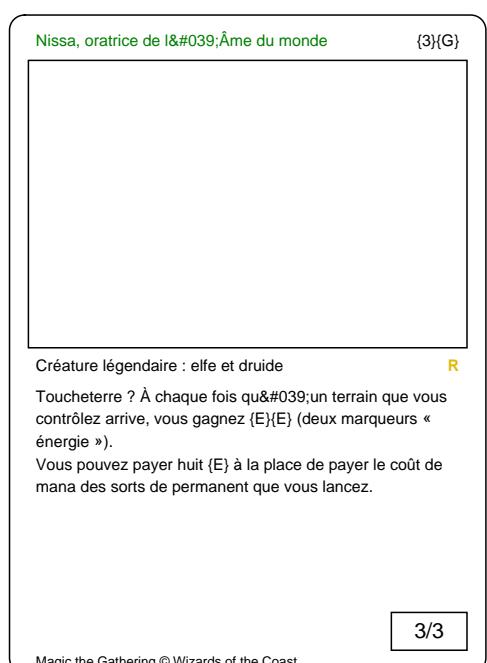
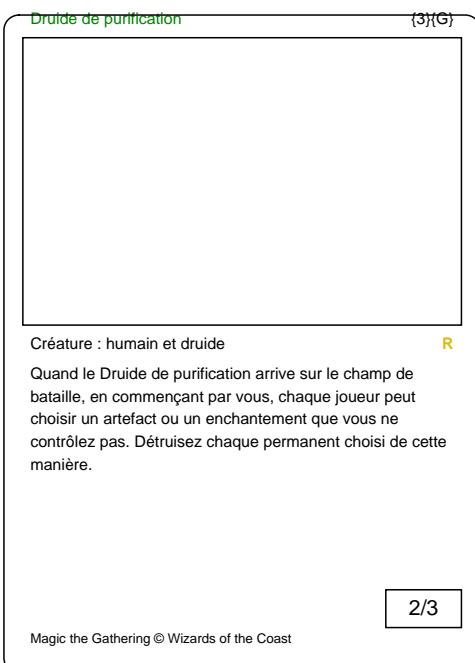
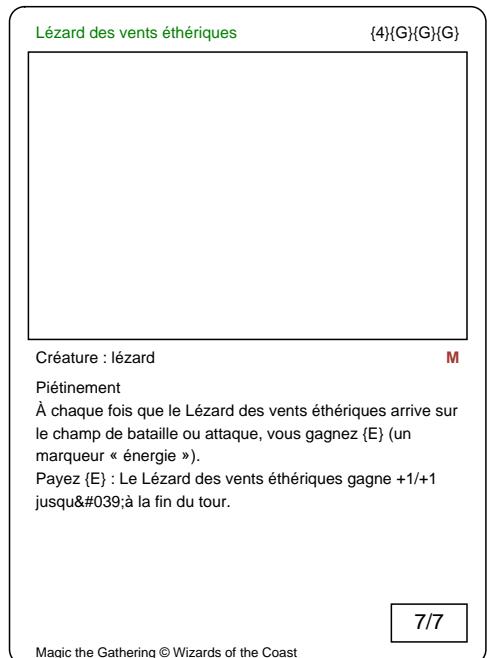
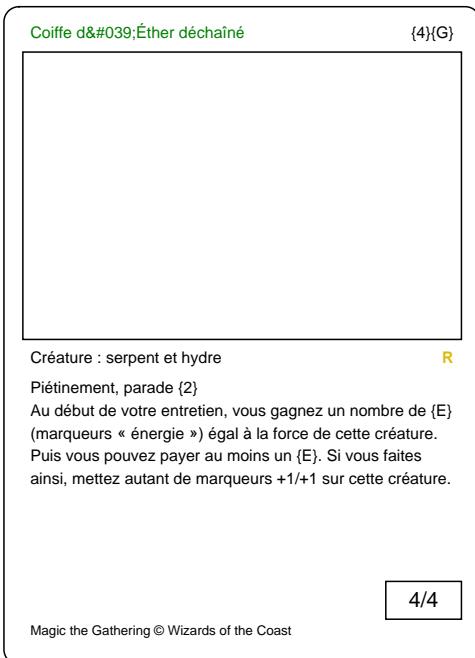
Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

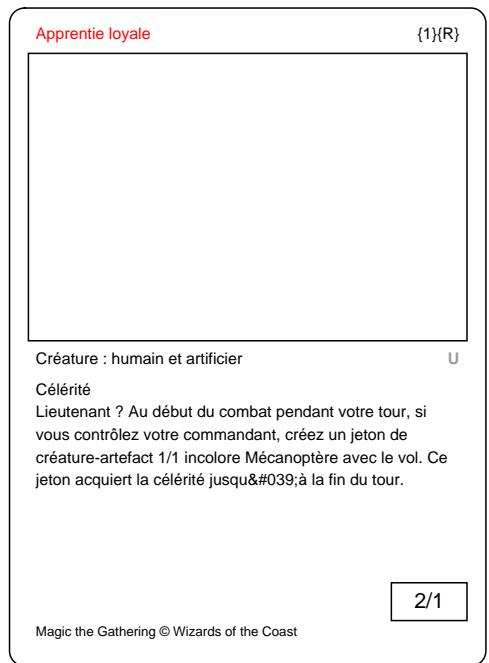
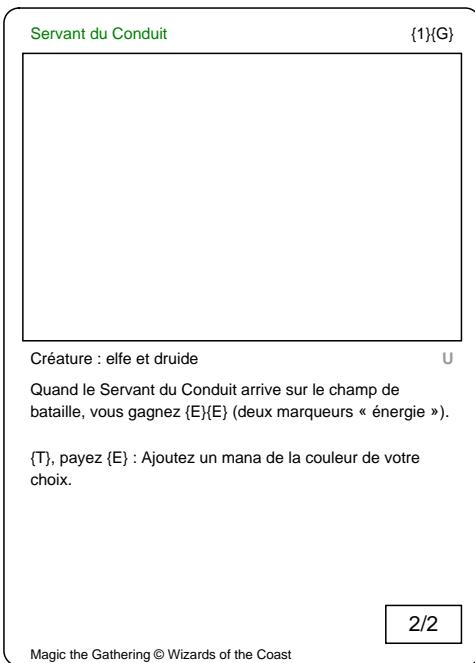
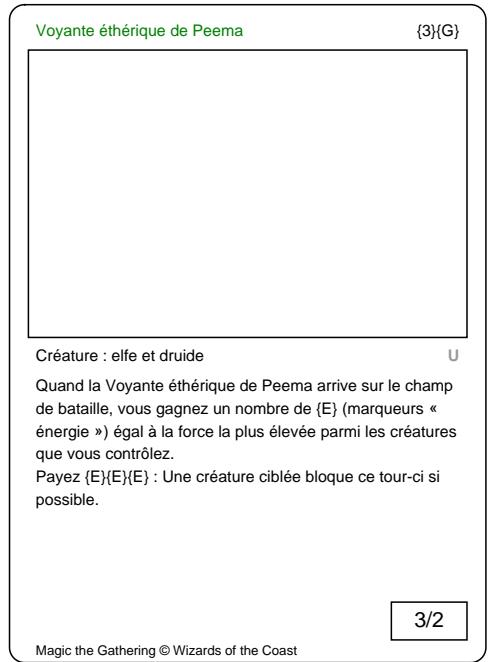
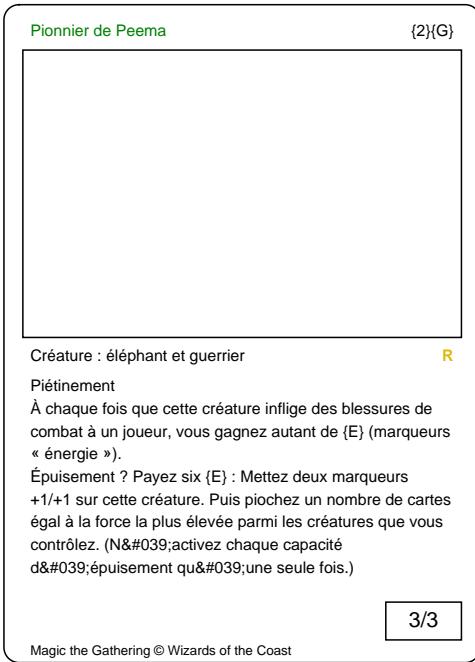
2/4

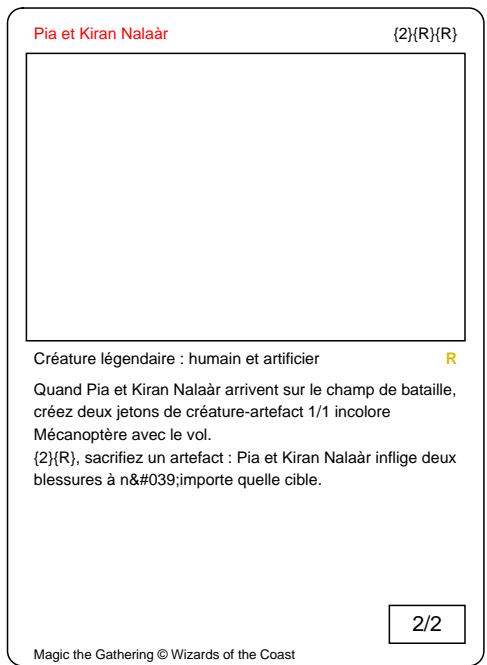
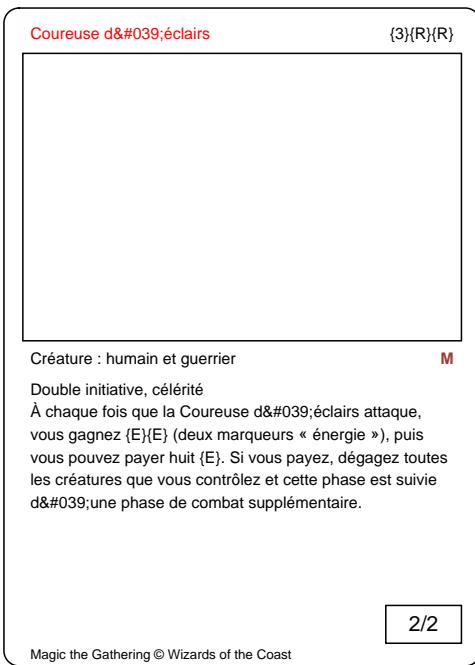
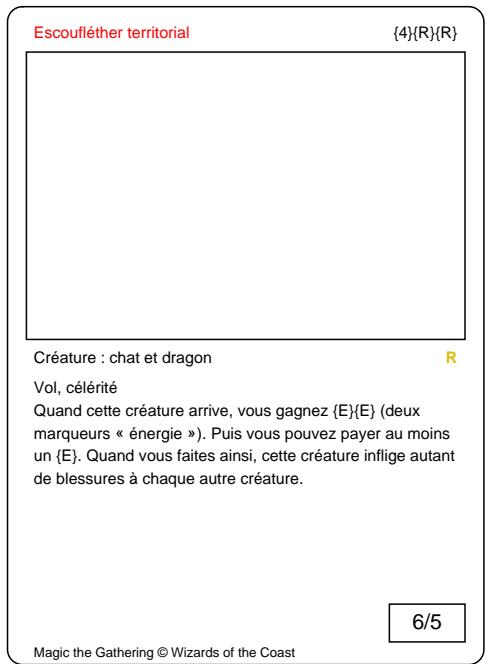
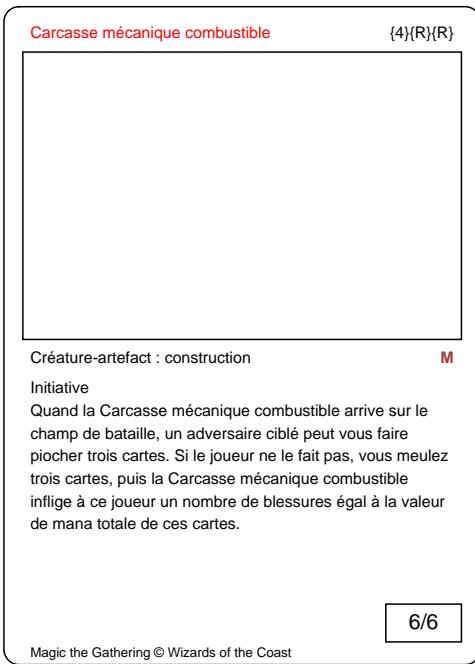
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



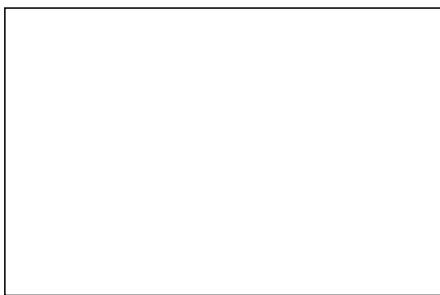






Slivoïde aiguisé

{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

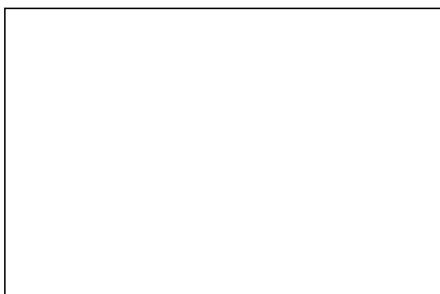
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé

{2}{R}



Créature : slivoïde

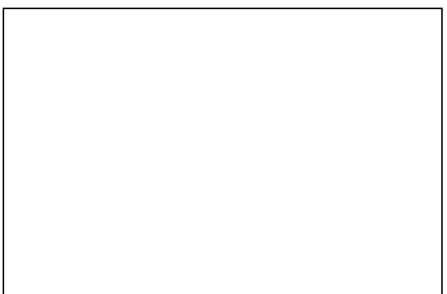
R

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre souffléther

{5}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Vol

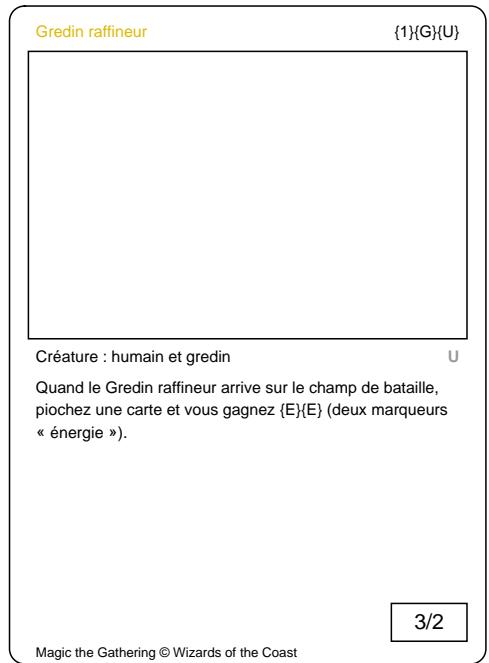
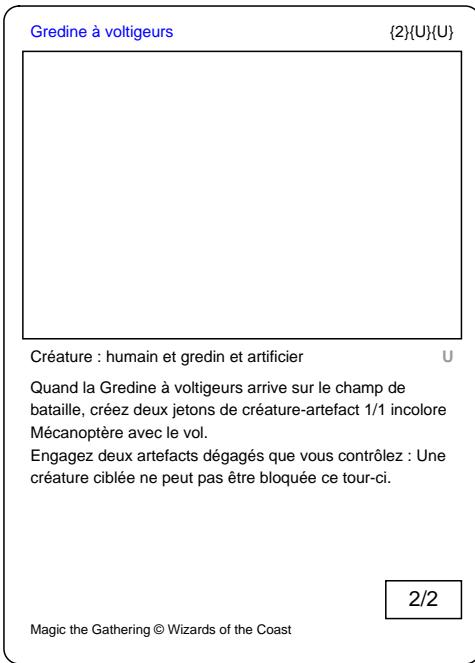
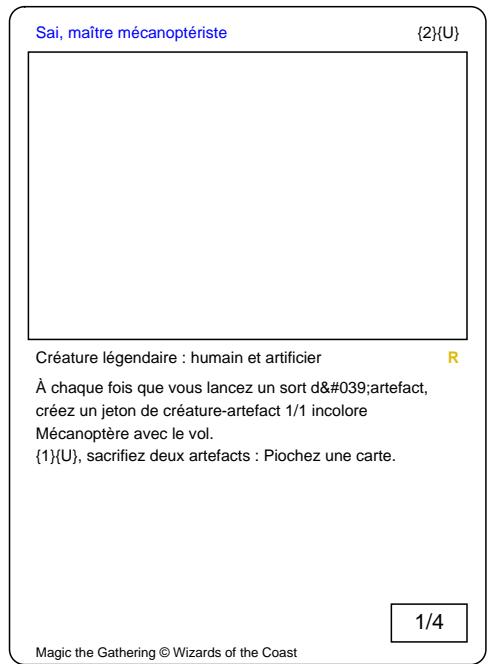
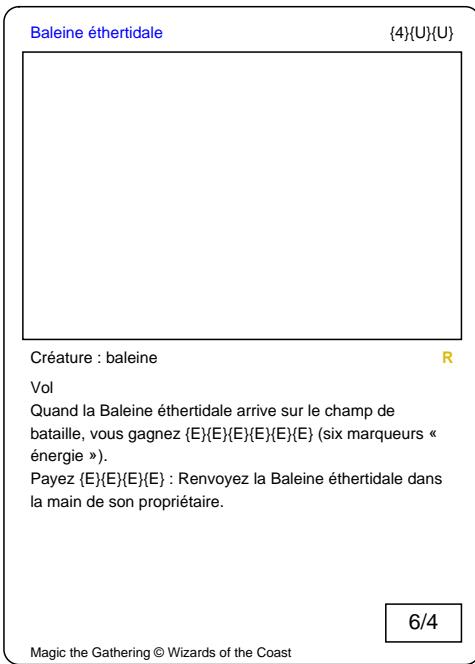
Au début de votre entretien, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E}{E}{E}: 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pia Nalaàr, 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 Nalaàr 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

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

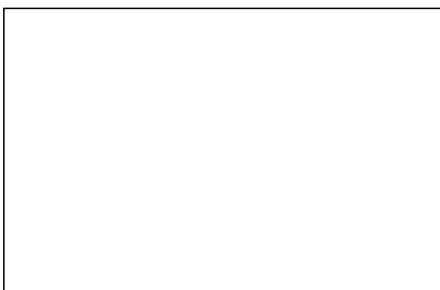
R

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}

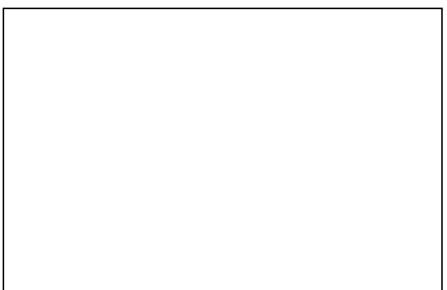


Rituel

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

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

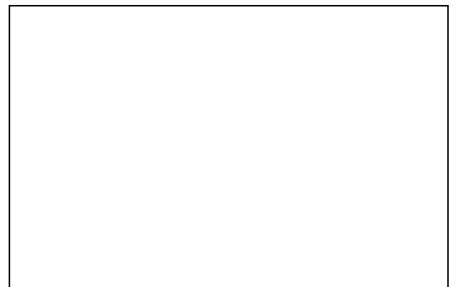
R

{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

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

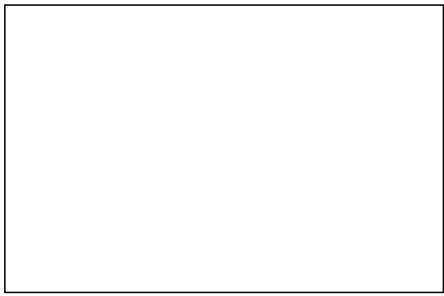
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



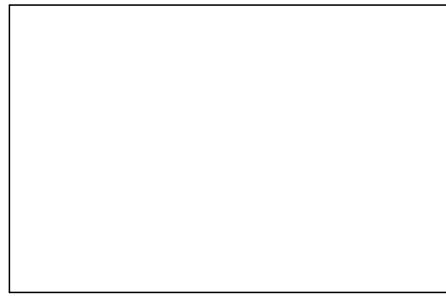
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



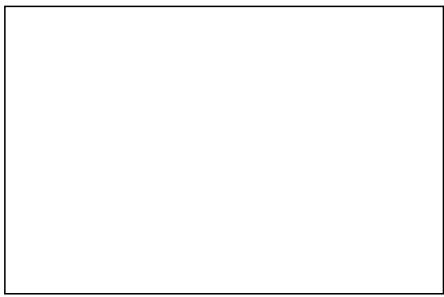
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



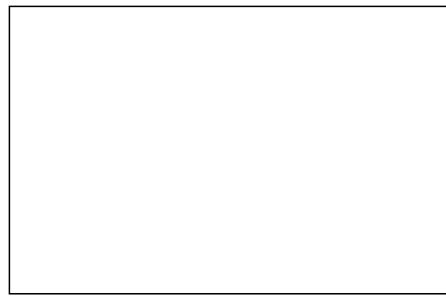
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpulse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



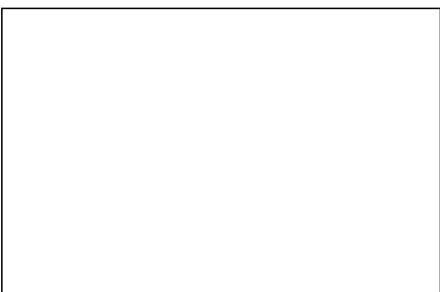
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

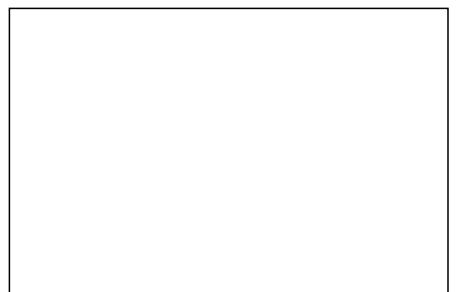
R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

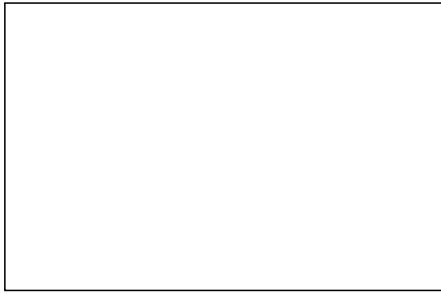
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



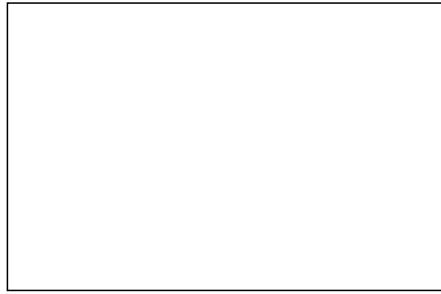
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



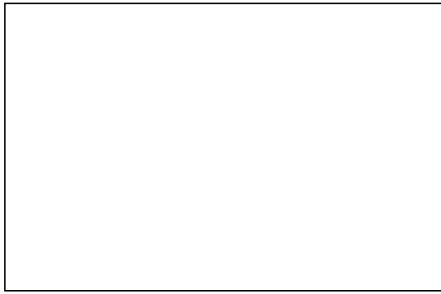
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



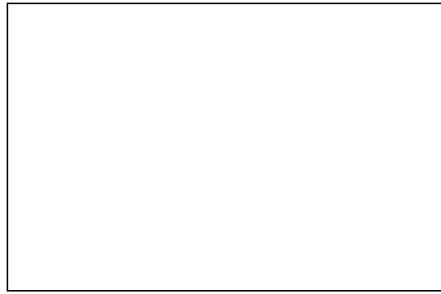
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pyrogel

Terrain

R

Au moment où le Lacis pyrogel 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 pyrogel arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

 <center> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

 <center> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>
Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

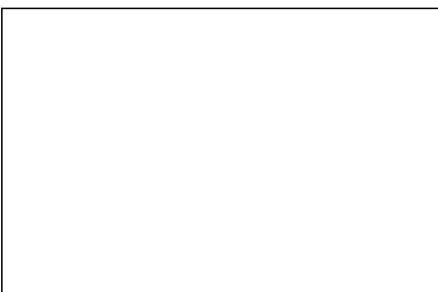


Terrain de base : montagne

<center></center>
Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

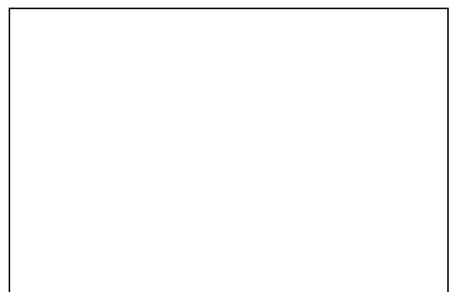


Terrain de base : montagne

<center></center>
Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Boiscories



Terrain-artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Chevêtremare



Terrain-artefact

C

Le Pont de Chevêtremare 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

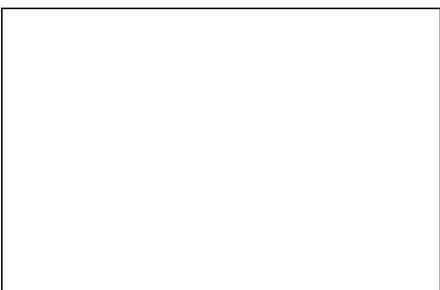
R

{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

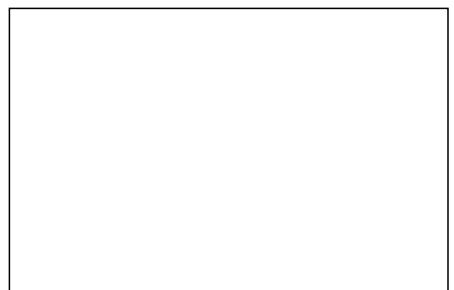
R

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

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

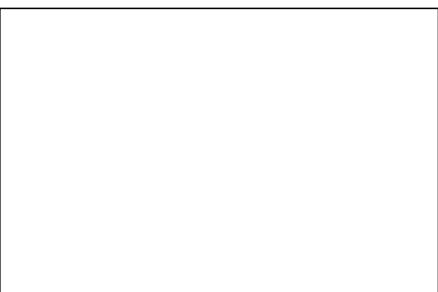
R

{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



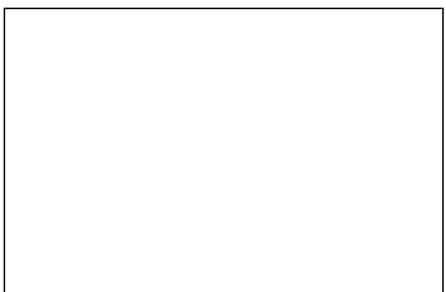
Terrain

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qui est une couleur que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, regardez 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}

Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amplificateur étherique

{3}

Artifact

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}

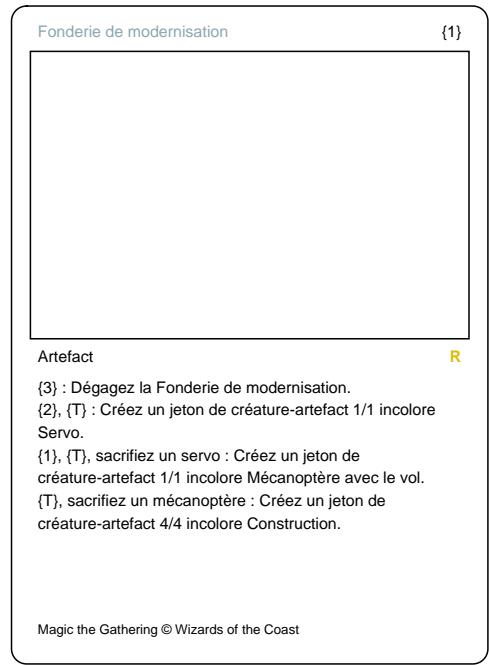
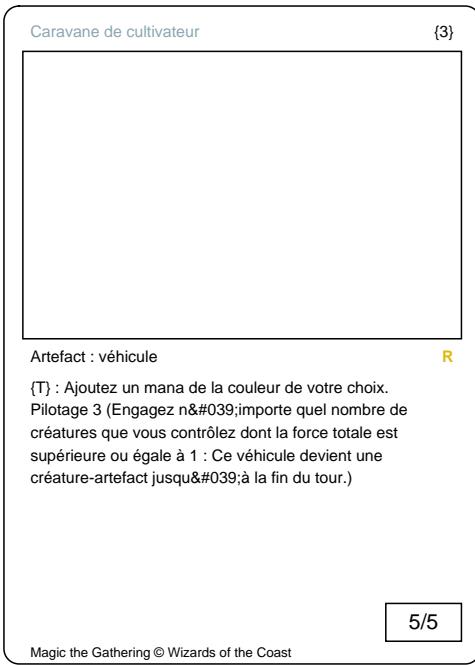
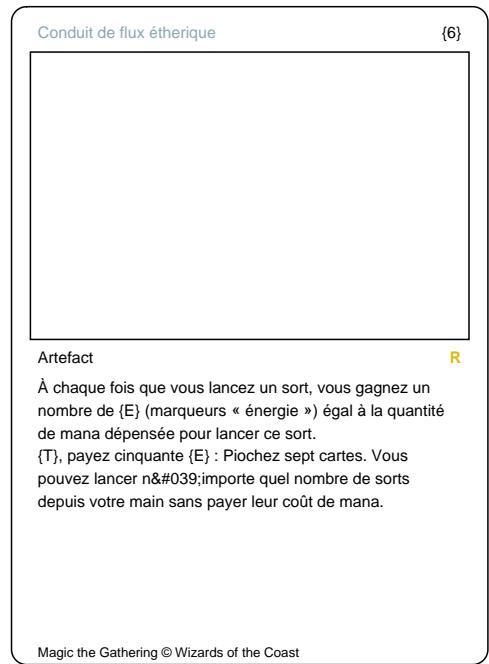
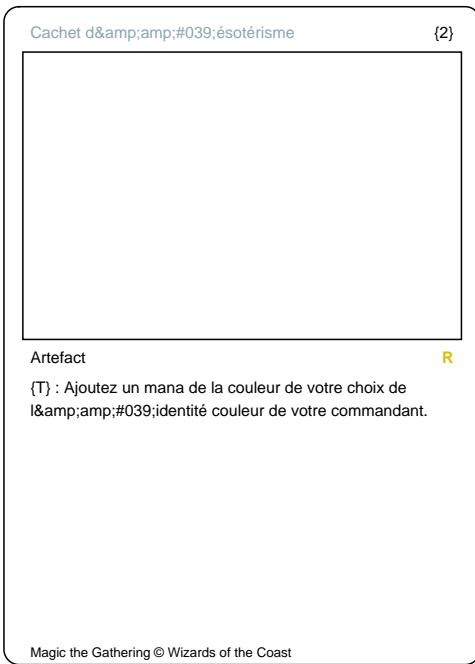
Artifact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Jambières d'éclair

{2}



Artifact : 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}



Artifact

U

Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

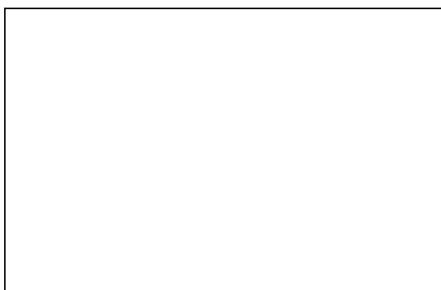
{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artifact

R

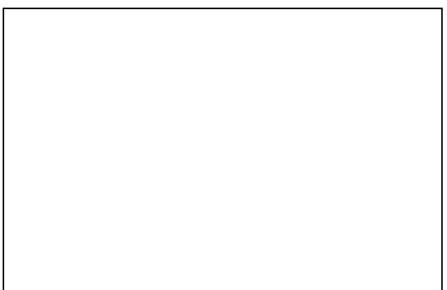
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de décoction

{2}



Artifact

U

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

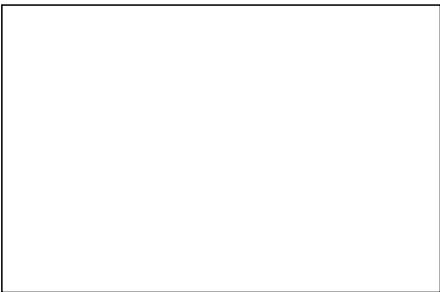
{4}, {T}: Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil universel évolutif

{2}



Artifact : équipement

R

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

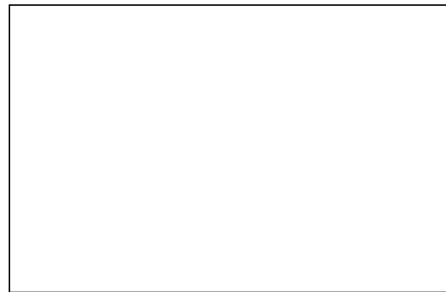
À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artifact 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}



Artifact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou 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}



Artifact

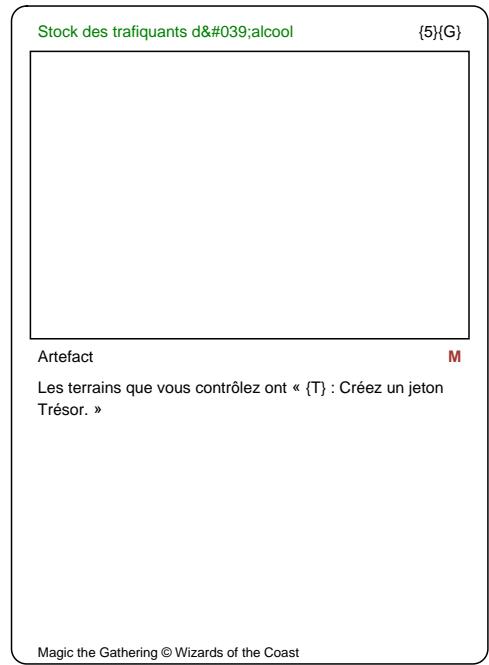
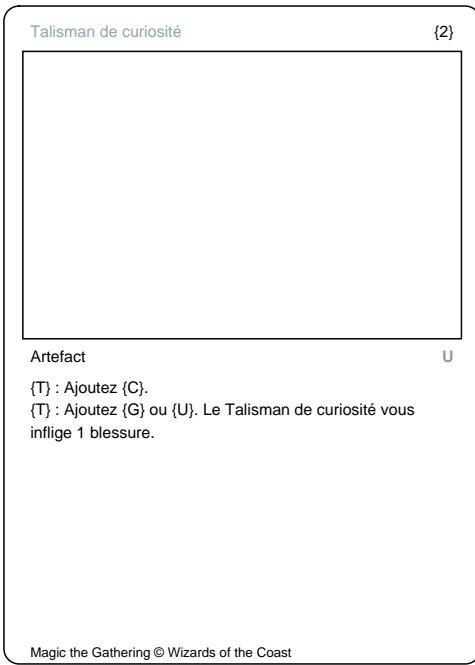
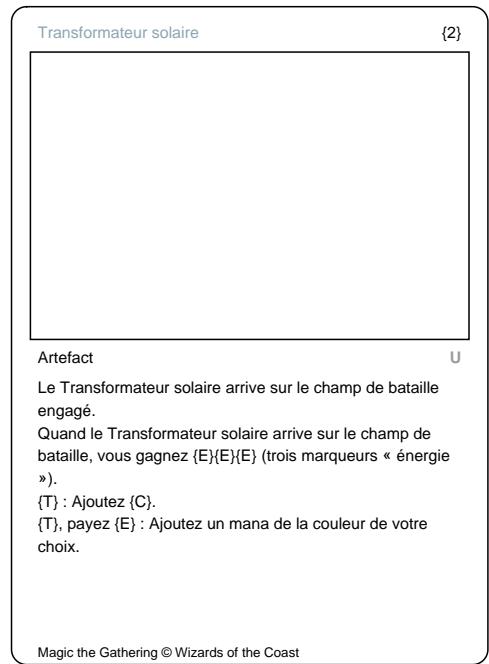
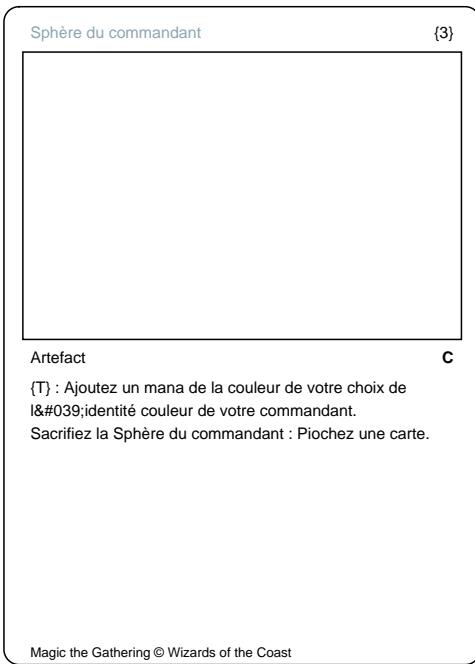
C

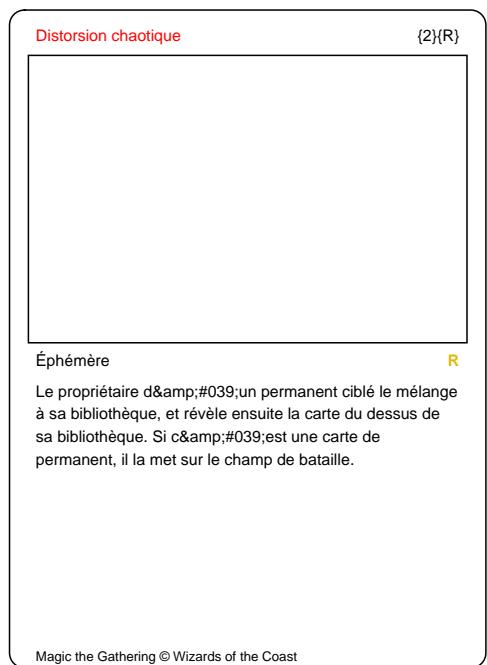
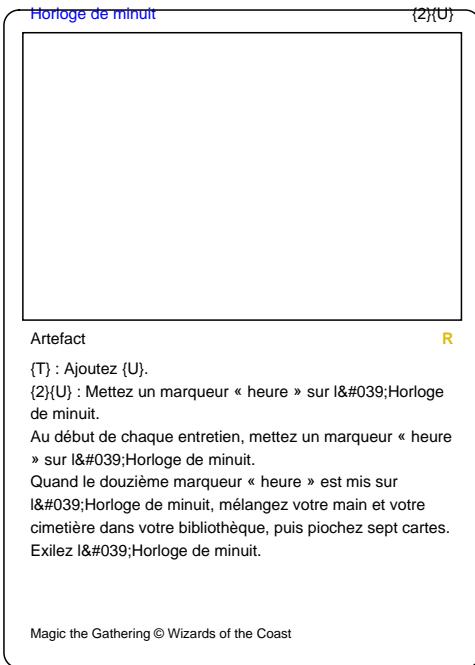
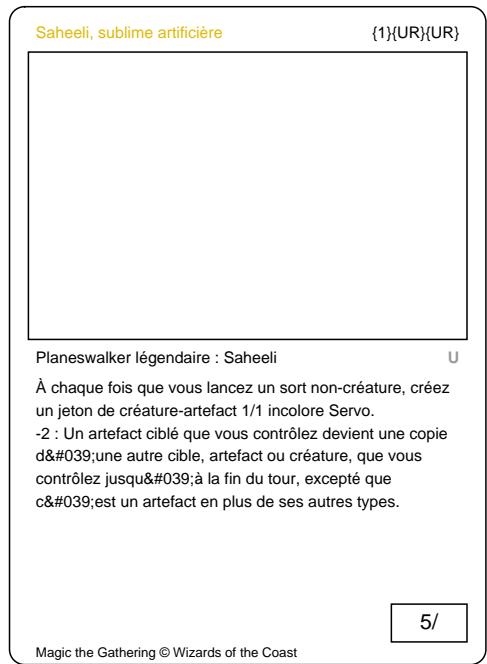
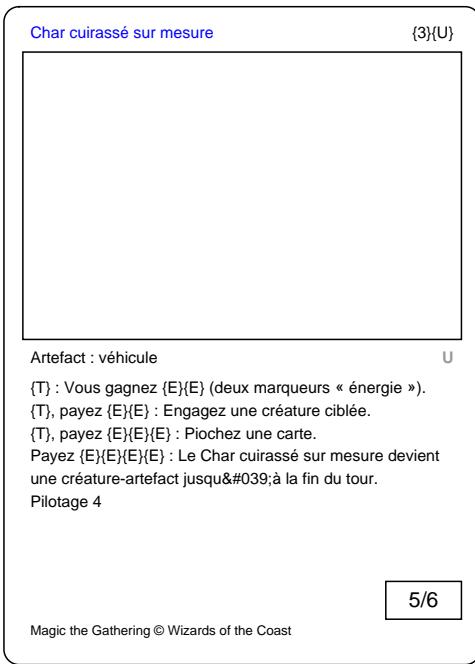
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

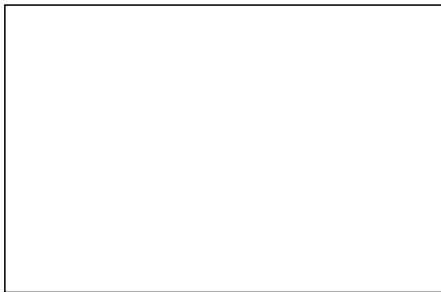
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





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

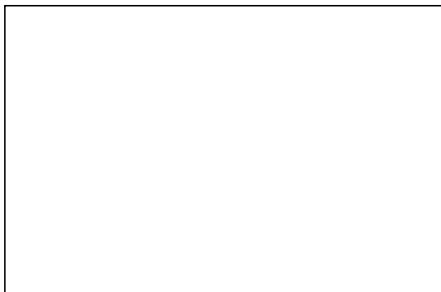
U

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

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 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