Commodore Calembredaine {1}{U}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Calembredaine M

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « loyauté » sur un autre planeswalker ciblé que vous contrôlez.
+1: Créez un jeton de créature 1/1 rouge Sorcier avec « {T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de planeswalker. »
-3: Vous piochez X cartes et le Commodore Calembredaine inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.
Le Commodore Calembredaine peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises {3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux {4}

Créature-artefact : construction R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Jaya {4}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
À chaque fois que le Phénix de Jaya inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, copiez la prochaine capacité de loyauté que vous activez ce tour-ci quand vous l'activez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Phénix de Jaya depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie bioluminescente {4}{U}

Créature : poisson R

Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n'importe quel nombre de permanents ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition reconnaissante {1}{W}

Créature : esprit U

Vol
À chaque fois que l'Apparition reconnaissante inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire forge-étincelle {2}{U}

Créature : humain et sorcier R

Au début du combat pendant votre tour, choisissez n'importe quel nombre de planeswalkers ciblés que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, ils deviennent des créatures 3/3 bleues Oiseau avec le vol, la défense talismanique et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, regard 1. » (Ce ne sont plus des planeswalkers. Les capacités de loyauté peuvent toujours être activées.)

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice d'Oreskos {1}{W}

Créature : chat et éclaireur U

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de cartographe {1}{W}

Créature : oiseau U

Vol
Quand le Faucon de cartographe inflige des blessures de combat à un joueur qui contrôle plus de terrains que vous, renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara, le diplomate {3}{W}

Créature légendaire : humain et clerc R

Lien de vie
À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.
À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardefoi onakke {1}{W}

Créature : ogre et esprit R

Les créatures ne peuvent pas attaquer les planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chaque créature qu'il contrôle qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.
{4}{W}{W}, exilez le Gardefoi onakke depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de planeswalker ciblée depuis votre cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léori, chasseur touché par l'étincelle {U}{R}{W}

Créature légendaire : élémental et chat M

Vol, vigilance
À chaque fois que Léori, chasseur touché par l'étincelle inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez un type de planeswalker. Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous activez une capacité d'un planeswalker de ce type, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

Rituel R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, maîtresse éclairée {3}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et moine M

Initiative, défense talismanique
À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les sorts non-créature parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement des Sentinelles {4}{W}{W}

Rituel M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de planeswalker parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de fidélité {4}{W}

Rituel R

Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucune de ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle a un marqueur « serment » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

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

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge des héros

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis calmerage

Terrain **R**

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée 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

Saillies de la cascade

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{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

Verger exotique

Terrain R

{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

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

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Voile de Chaîne {4}

Artefact légendaire M

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez activé aucune capacité de loyauté de planeswalker ce tour-ci, vous perdez 2 points de vie.
{4}, {T} : Pour chaque planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez activer une de ses capacités de loyauté une fois ce tour-ci comme si aucune de ses capacités de loyauté n'avait été activée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Talisman de conviction {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.

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

Talisman de créativité {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau des Sentinelles {2}{W}

Artefact R

Le Flambeau des Sentinelles arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « loyauté » sur lui.
{T} : Ajoutez {W}.
À chaque fois qu'un planeswalker arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si le Flambeau des Sentinelles a des marqueurs « loyauté » sur lui, vous pouvez déplacer un marqueur « loyauté » du Flambeau des Sentinelles sur ce planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Norn {3}{WP}{WP}

Artefact R

({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {W/P} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée {4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
+2 : Chaque adversaire gagne un emblème avec « Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure ».
-3 : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.
-X : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, héritage de feu {4}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra R

Au début de votre étape de fin, Chandra, héritage de feu inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.
+1: Ajoutez {R} pour chaque planeswalker que vous contrôlez.
0: Choisissez n'importe quel nombre de permanents que vous contrôlez. Retirez un marqueur « loyauté » de chacun d'eux. Exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.
+1 : Ajoutez {R}{R}.
-3 : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.
-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, mage du miroir {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

Kick {2}
Quand Jace, mage du miroir arrive sur le champ de bataille, si Jace a été kické, créez un jeton qui est une copie de Jace, mage du miroir, excepté qu'il n'est pas légendaire et que sa loyauté de départ est 1.
+1: Regard 2.
0: Piochez une carte et révélez-la. Retirez un nombre de marqueurs « loyauté » égal à la valeur de mana de cette carte à Jace, mage du miroir.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vronos, inquisiteur masqué {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Vronos R

+1: Jusqu'à deux autres planeswalkers ciblés que vous contrôlez passent hors phase au début de la prochaine étape de fin. (Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.)
-2: Pour chaque adversaire, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.
-7: Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 9/9 Construction et acquiert la vigilance, l'indestructible et « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani l'inébranlable {3}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

+1 : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative, la vigilance et le lien de vie.
?2 : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et un marqueur « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.
?7 : Vous gagnez un emblème avec « Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

+2: Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.
-2: Détruisez une créature engagée ciblée.
0: Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Vagabonde {3}{W}

Planeswalker légendaire U

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez.
-2 : Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teyo, tacticien géométrique {2}{W}

Planeswalker légendaire : Teyo R

Quand Teyo, tacticien géométrique arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/4 blanche Mur avec le défenseur et le vol.
+1: Vous et un adversaire ciblé piochez chacun une carte.
-2: Choisissez gauche ou droite. Jusqu'à votre prochain tour, chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire le plus proche dans la dernière direction choisie et les planeswalkers contrôlés par cet adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset des traditions {1}{U}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Narset M

+1: Vous gagnez 2 points de vie. Ajoutez {U}, {R} ou {W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort non-créature.
-2: Piochez une carte, puis vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, Narset des traditions inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à une cible, créature ou planeswalker.
-6: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cet emblème inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, l'annonciatrice {2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Nahiri M

+2: Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
-2: Exilez une cible, enchantement, artefact engagé ou créature engagée.
-8: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de créature, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Elle acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calembredaine réécrit l'histoire {2}{R}

Éphémère R

Pour chaque joueur, choisissez un permanent non-enchantement, non-terrain ciblé que ce joueur contrôle. Les propriétaires de ces permanents les mélangent dans leurs bibliothèques. Chaque joueur qui contrôlait un de ces permanents exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain, puis met le reste au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Chaque joueur peut lancer la carte non-terrain qu'il a exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayonnement répétitif {2}{R}{R}

Éphémère R

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère, un sort de rituel, ou que vous activez pour la prochaine fois ce tour-ci une capacité de loyauté, copiez ce sort ou cette capacité deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de semestre {3}{W}

Éphémère R

Exilez n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers, que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez chacune d'elles sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Chacune d'elles arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle si c'est une créature et un marqueur « loyauté » sur lui si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Gideon {2}{W}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Gideon arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Kor et Allié.
Chaque planeswalker que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté » supplémentaire sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Jace {2}{U}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Jace arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
Au début de votre entretien, regard X, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Téfeiri {3}{W}{U}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé que vous contrôlez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.
Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez deux fois par tour à la place d'une fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast