

Gavi, garde du nid

{2}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et shamanem

M

Vous pouvez payer {0} à la place du coût de recyclage de la première carte que vous recyclez à chaque tour.

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 rouge et blanche Dinosaur et Chat.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trilobite cryptique

{X}{X}

Créature : trilobite

R

Le Trilobite cryptique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Trilobite cryptique : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Trilobite cryptique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique

{5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blairosaure revêché

{3}{R}

Créature : blaireau et dinosaure

R

À chaque fois que vous vous défaissez d'une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Blairosaure revêché.

À chaque fois que vous vous défaissez d'une carte de terrain, 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 vous défaissez d'une carte non-créature, non-terrain, le Blairosaure revêché se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brallin, chevauteur de squalé céleste

{3}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

M

Partenariat avec Shabraz, le squalé céleste (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Shabraz dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Brallin, chevauteur de squalé céleste et il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{R} : Un requin ciblé acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmi agitatrice

{2}{R}

Créature : insecte

R

Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Incitez chaque créature sur laquelle des marqueurs ont été mis de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable cornu éradicateur

{4}{R}

Créature : lézard

U

Quand le Diable cornu éradicateur arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée avec une capacité de recyclage depuis votre cimetière. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix sortfeu

{3}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol

Quand le Phénix sortfeu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte éphémère ou de rituel avec une capacité de recyclage ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez recyclé au moins deux cartes ce tour-ci, renvoyez le Phénix sortfeu depuis votre cimetière dans votre main.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères
{2}{U}{U}

Créature : sphinx
R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du portail
{2}{U}

Créature : humain et sorcier
U

Flash

Quand le Mage du portail arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaquante ciblée attaque. (Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou ses permanents.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filtreuse éthérée
{4}{U}{U}

Créature : élémental et baleine
R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Vol

À chaque fois que la Filtreuse éthérée attaque, vous pouvez renvoyer une carte éphémère ou de rituel exilée par la Filtreuse éthérée dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obstructionniste agile
{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier
R

Flash

Vol

Recyclage {2}{U} ({2}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez Obstructionniste agile, contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous ne contrôlez pas.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable

{2}{U}

Créature : humain et clerc

C

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut des oubliés

{6}{W}{W}

Créature : chat et bête

R

Vol

Quand le Héraut des oubliés arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, renvoyez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec des capacités de recyclage ciblées depuis votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel

{5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit

R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveteur valeureux

{1}{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois que vous recyclez une autre carte pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire
{4}{W}{W}

Créature : géant
M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste lunatique
{3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier
R

{U}, {T} : Piochez deux cartes.
{R}, {T}, défaussez-vous une carte : Le Chimiste lunatique inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akim, le Vent ascendant
{2}{U}{R}{W}

Créature légendaire : oiseau et dinosaure
M

Vol
À chaque fois que vous créez au moins un jeton pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
{3}{U}{R}{W} : Les jetons de créature que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crinière de foudre de Savaï
{R}{W}

Créature : élémental et chat
U

À chaque fois que vous recyclez une carte, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, la Crinière de foudre de Savaï inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iperia, juge suprême
{2}{W}{W}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx
M

Vol
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez piocher une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre
{2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier
M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Sauterelle
{4}{U}{R}

Créature légendaire : dieu
M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.
{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shabraz, le squalo céleste
{3}{W}{U}

Créature légendaire : requin et oiseau
M

Partenariat avec Brallin, chevauteur de squalo céleste
Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Shabraz, le squalo céleste et vous gagnez 1 point de vie.
{WU} : Un humain ciblé acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche

{4}{R}{R}

Rituel

U

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.

Recyclage {2}{R} ({2}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de l'accordeur de souhaits

{4}{U}{U}

Rituel

U

Piochez quatre cartes.

Recyclage {1} ({1}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}

Rituel

U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Recyclage {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondre sur les pêcheurs

{4}{W}{W}

Rituel

M

Exilez toutes les créatures.

Délire ? Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague désactivatrice

{2}{W}

Rituel

R

Pour chaque adversaire, détruisez jusqu'à un artefact ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

Recyclage {6}{W}{W} ({6}{W}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez la Vague désactivatrice, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}

Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Chauferrie d'lzzet



Terrain

U

La Chauferrie d'lzzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie d'lzzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



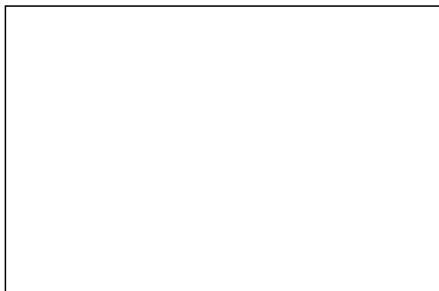
Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Fervente



Terrain : désert

C

Le Désert de la Fervente arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant



Terrain

C

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale



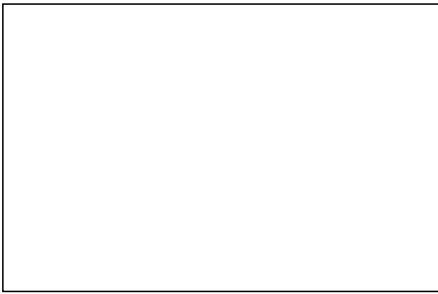
Terrain : désert

C

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

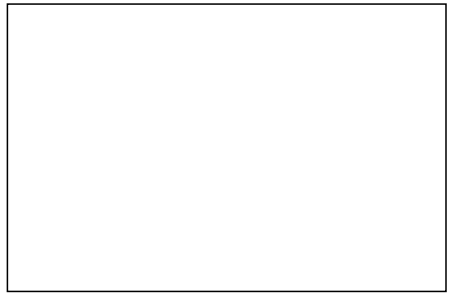
{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

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

Désert hostile



Terrain : désert

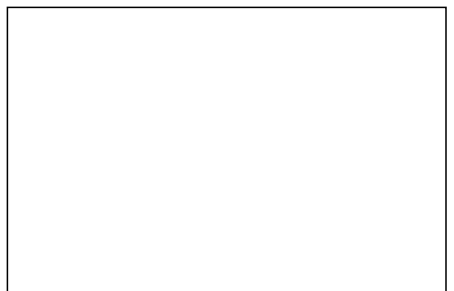
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, exilez une carte de terrain depuis votre cimetière : Le Désert hostile devient une créature 3/4 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île lointaine



Terrain

C

L'île lointaine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;center</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 355" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
<div data-bbox="645 68 743 80" data-label="Section-Header">

Paysage myriadaire

</div>
<div data-bbox="644 83 920 212" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="645 213 686 225" data-label="Text">

Terrain

</div>
<div data-bbox="906 214 921 225" data-label="Text">

U

</div>
<div data-bbox="645 227 765 238" data-label="Text">

Ce terrain arrive engagé.

</div>
<div data-bbox="645 237 728 248" data-label="Text">

{T} : Ajoutez {C}.

</div>
<div data-bbox="645 248 910 289" data-label="Text">

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : 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.

</div>
<div data-bbox="645 345 818 355" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
<div data-bbox="143 465 194 477" data-label="Section-Header">

Montagne

</div>
<div data-bbox="142 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 273 621" data-label="Text">

Terrain de base : montagne

</div>
<div data-bbox="402 610 417 621" data-label="Text">

C

</div>
<div data-bbox="143 623 416 686" data-label="Text">
;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;center</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
<div data-bbox="645 465 681 477" data-label="Section-Header">

Plaine

</div>
<div data-bbox="644 479 920 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="645 609 760 621" data-label="Text">

Terrain de base : plaine

</div>
<div data-bbox="906 610 921 621" data-label="Text">

C

</div>
<div data-bbox="645 623 920 686" data-label="Text">
;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";amp;quot;center</p>
</div>
<div data-bbox="645 742 818 752" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
</div>

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



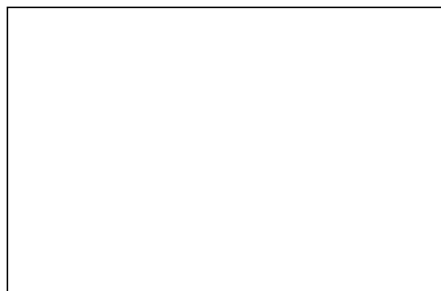
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



Terrain

C

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {2}

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

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



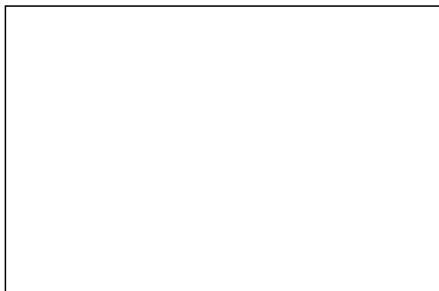
Terrain

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 que votre 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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'izzet{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cristal de Raugrin
{3}

Artefact
U

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

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornement de brideur
{3}

Artefact
C

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

{4}, {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur
{2}

Artefact
R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcophage abandonné
{3}

Artefact
R

Vous pouvez lancer des sorts qui ont une capacité de recyclage depuis votre cimetière.

Si une carte qui a une capacité de recyclage devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne et qu'elle n'a pas été recyclée, exilez-la à la place.

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

Chandra, meneuse de flammes {4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Créez deux jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

{+0} : Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes plus une.

{-X} : Chandra, meneuse de flammes inflige X blessures à chaque créature.

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

Illumination hiéroglyphique {3}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiemment du zénith

{2}{R}{W}

Éphémère

U

Le Flamboiemment du zénith inflige X blessures à nimporte quelle cible et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes avec une capacité de recyclage dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle féroce

{2}{U}

Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (Cest un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reformation tectonique

{1}{R}

Enchantement

R

Chaque carte de terrain dans votre main a recyclage {R}.
Recyclage {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus psychique

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous appliquez regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers comminatoires

{1}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « présage » sur les Mers comminatoires.

Retirez huit marqueurs « présage » des Mers comminatoires : Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives

{5}{U}

Enchantement

R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission de reconnaissance

{2}{U}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonance cristalline

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous recyclez une carte, vous pouvez faire que la Résonance cristalline devienne une copie d'un autre permanent ciblé jusqu'à votre prochain tour, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairn des esprits

{2}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur se défausse d'une carte, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf

{1}{W}

Enchantement de clan : élémental

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf. {2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dérive astrale

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous recyclez la Dérive astrale ou que vous recyclez une autre carte pendant que la Dérive astrale est sur le champ de bataille, vous pouvez exiler la créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Recyclage {2}{W} ({2}{W}), Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus martial

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

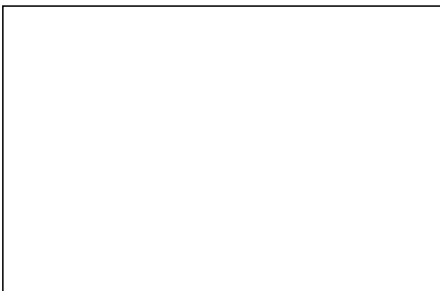
La créature enchantée gagne +1/+1 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, chaque autre créature qui attaque un de vos adversaires gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}



Enchantement

U

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast