

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

Maîtresse transmutatrice

{3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan morceleur

{8}



Créature-artefact : golem

R

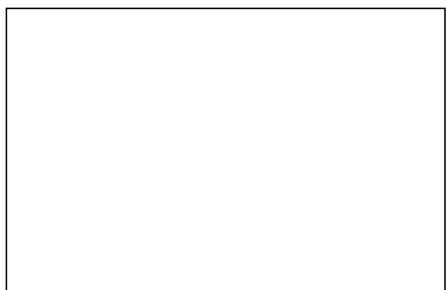
Quand le Titan morceleur arrive sur le champ de bataille ou le quitte, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

7/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins

{3}{W}



Créature : chat et clerc

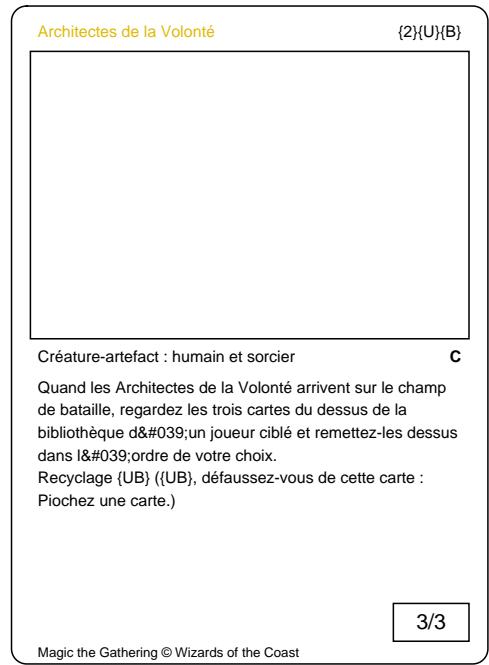
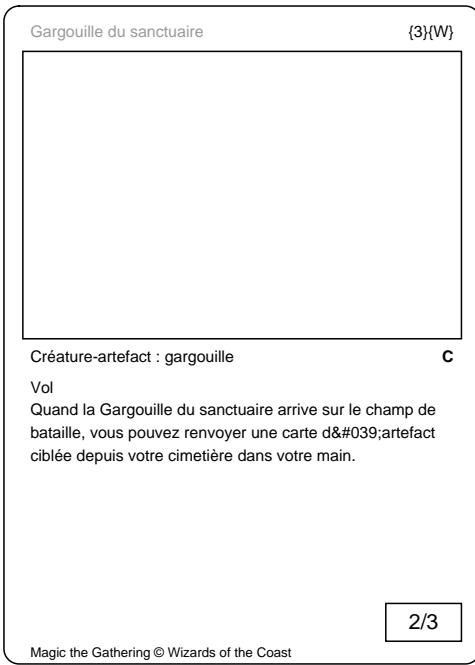
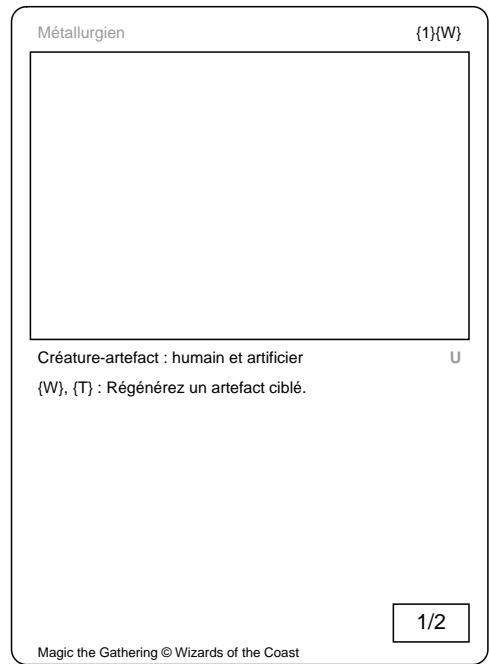
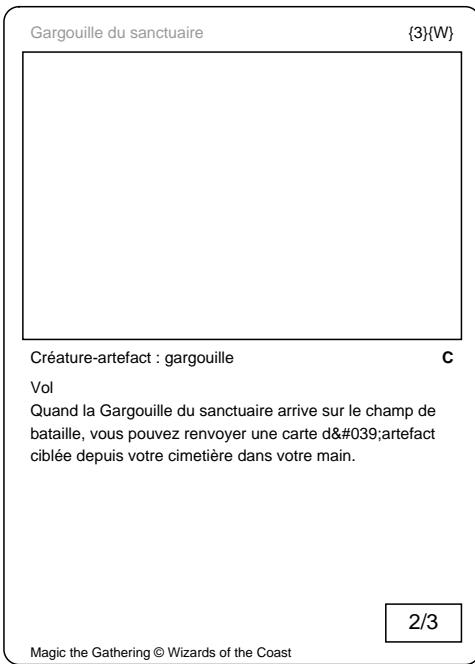
R

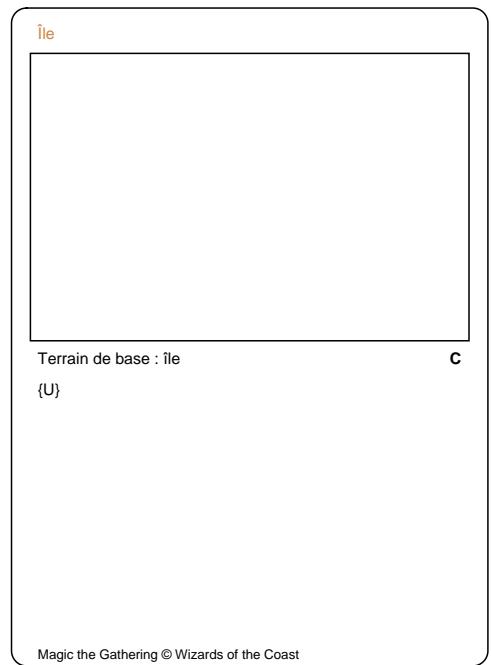
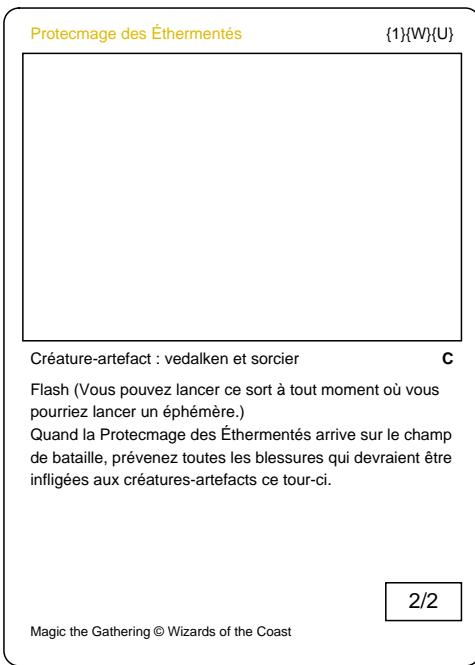
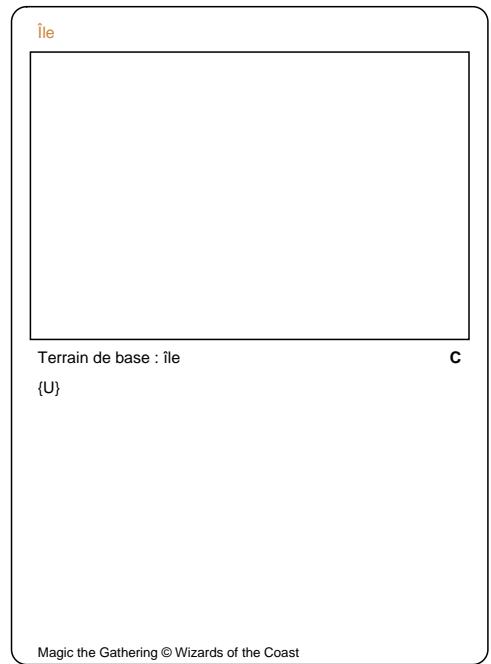
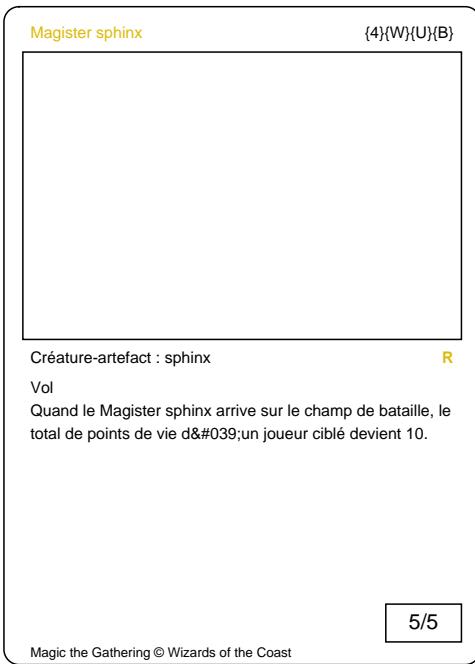
Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

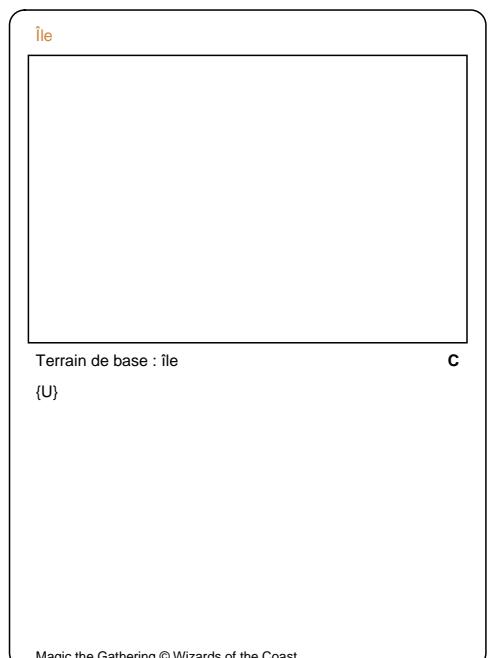
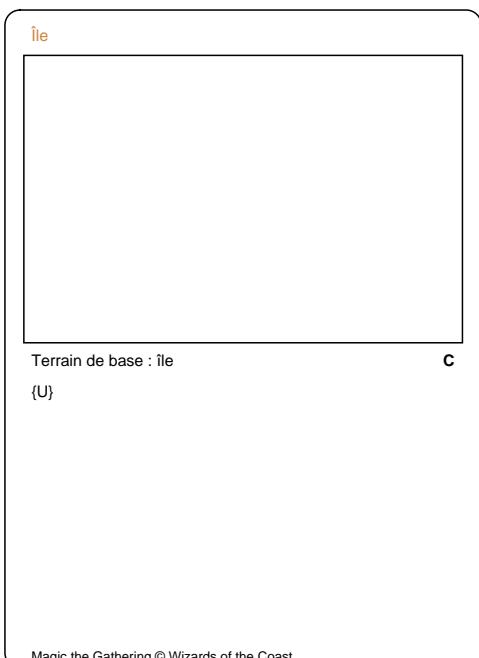
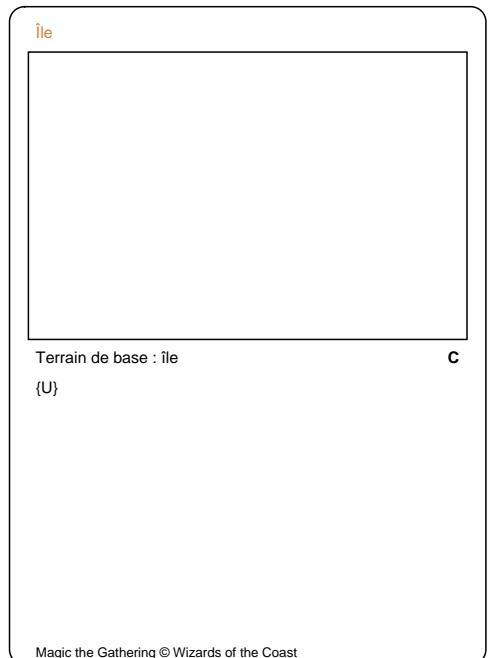
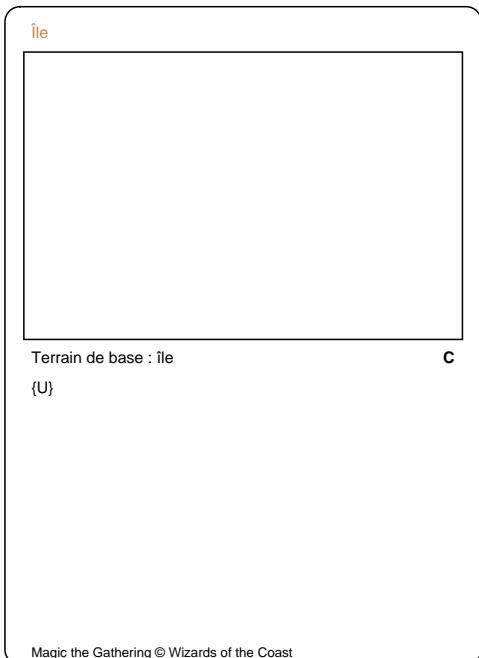
2/5

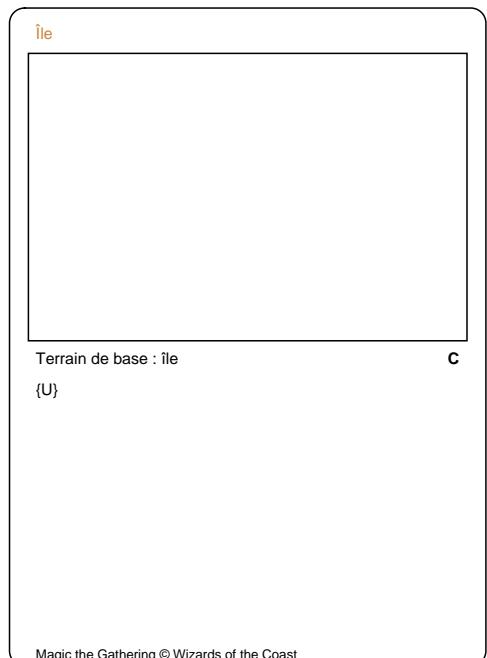
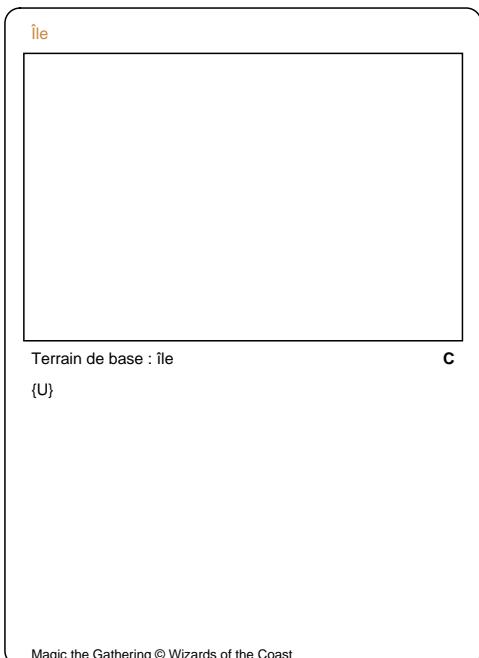
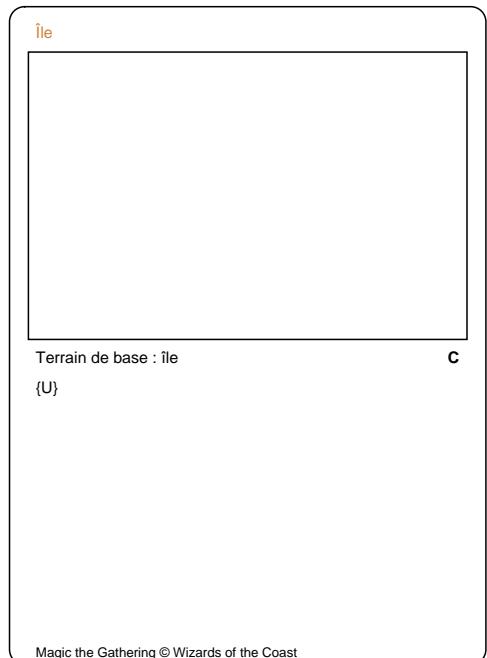
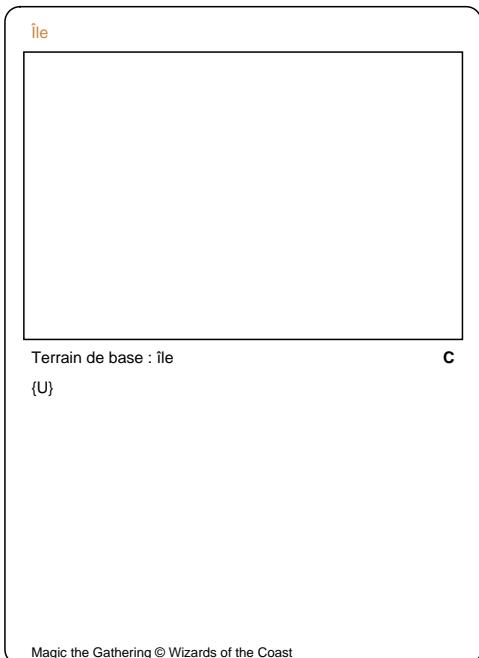
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Immensité terramorphe

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

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

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

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



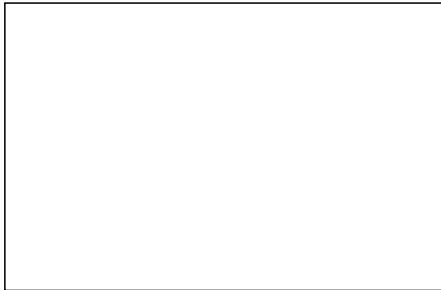
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

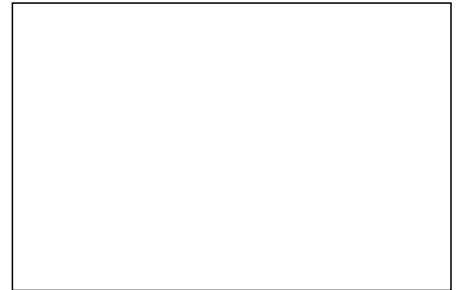


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

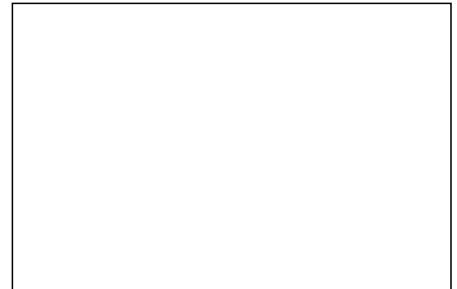


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&gt;&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de tonnerre

{3}



Artifact

Tant que le Bâton de tonnerre est dégagé, si une créature devait vous infliger des blessures de combat, prévenez 1 de ces blessures.

{2}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&gt;&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}



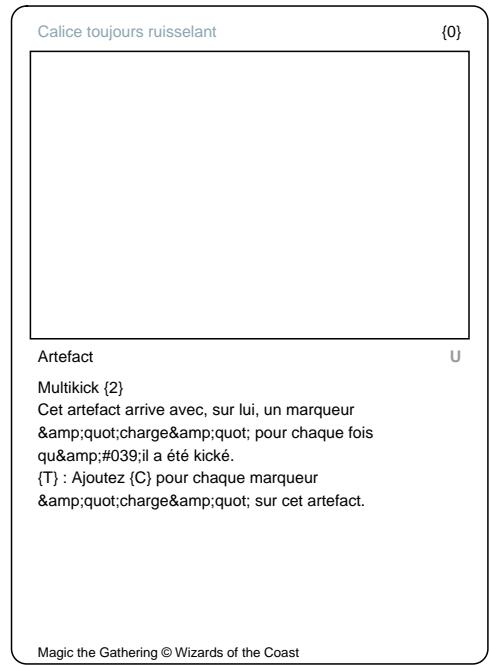
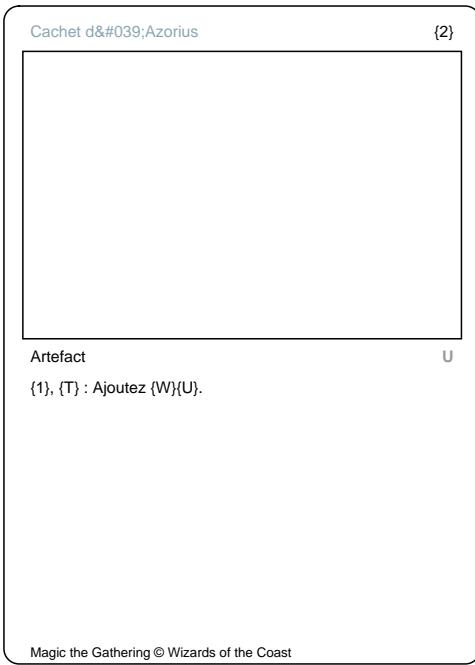
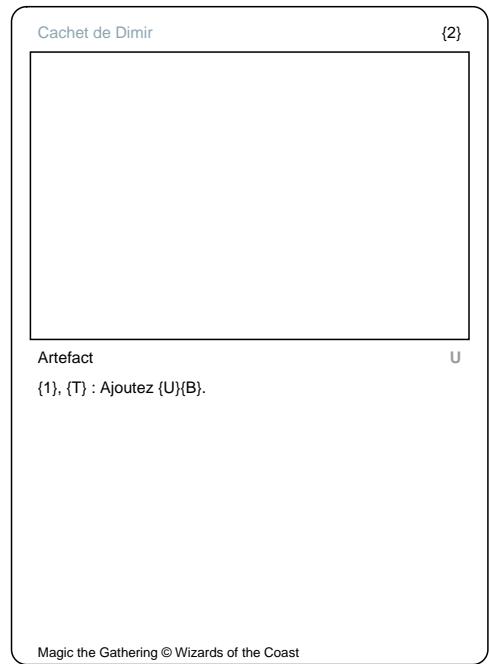
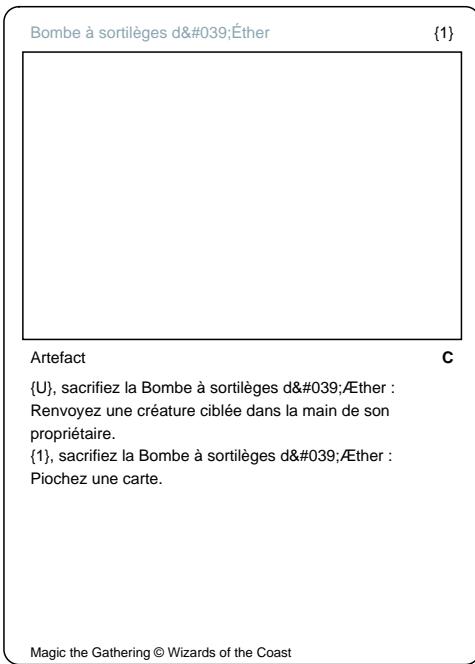
Artifact

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Coffre-fort du sorcier

{4}



Artifact

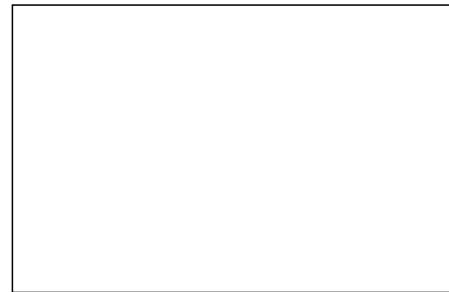
U

{2}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, sacrifiez le Coffre-fort du sorcier et piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artifact

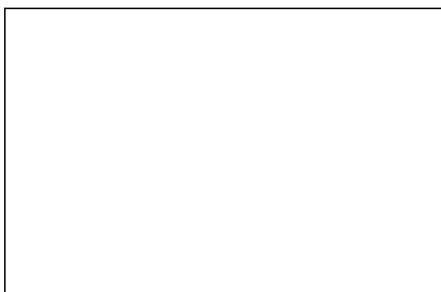
U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
(3), {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artifact

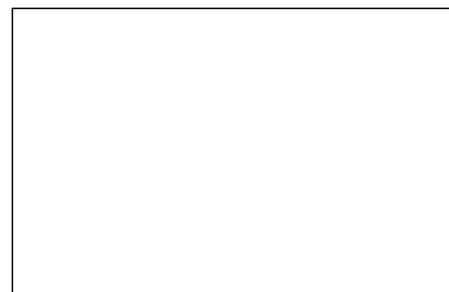
U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



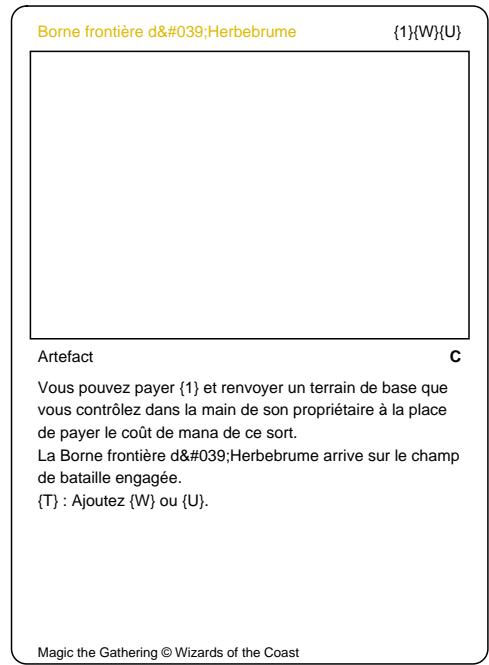
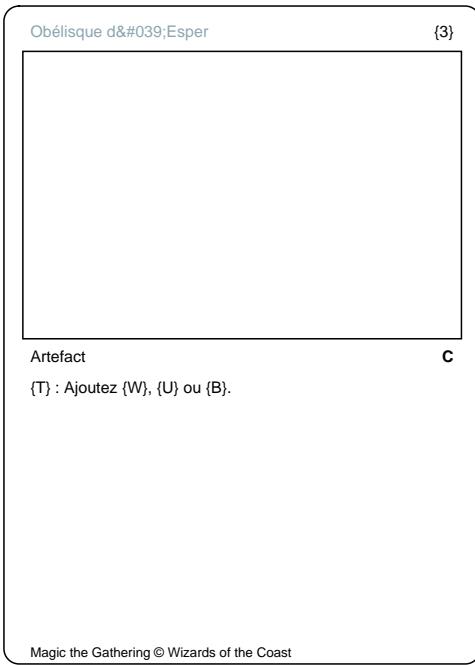
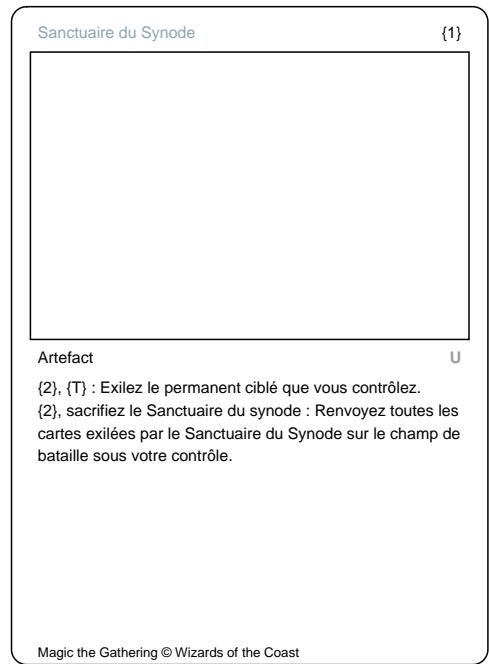
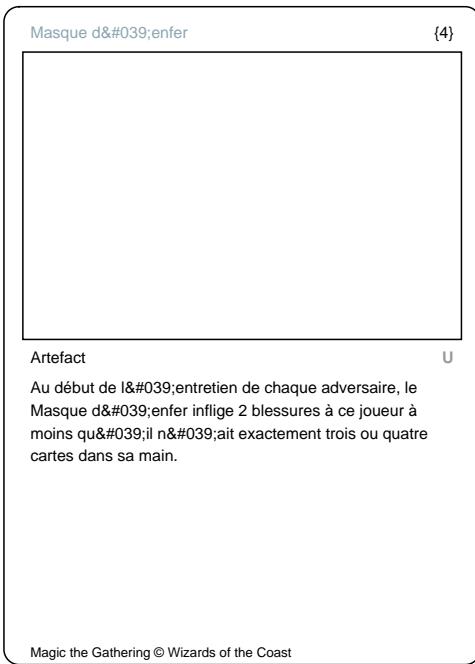
Artifact : équipement

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Borne frontière de Brumeveine

{1}{U}{B}



Artifact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage de mythe

{4}{U}



Éphémère

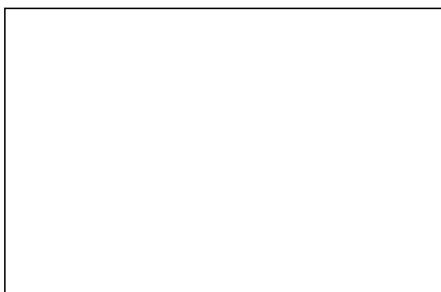
U

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire, puis destin 2. (Pour appliquer destin 2, regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. Mettez n'importe quel nombre entre elles au-dessous de la bibliothèque de ce joueur et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourchon redresseur

{2}{W}{U}



Artifact

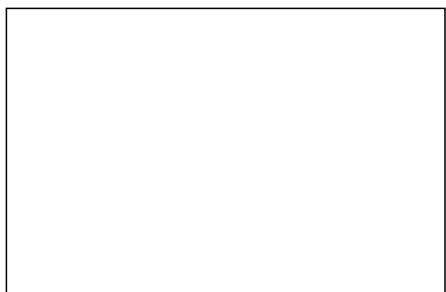
U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}



Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquant qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

