Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Griselbrand {1}{B}

Créature : humain et clerc U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris de moelle {4}{B}

Créature : chauve-souris et squelette U

Vol
Payez 4 points de vie : Régénérez les Chauves-souris de moelle.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur phyrexian {3}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie R

Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantua phyrexian {4}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur **C**

Quand le Gargantua phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit devineur {4}{U}

Créature : esprit U

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cagoularde {4}{B}

Créature : horreur U

L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou est à égalité pour le plus grand nombre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut d'Azorius {2}{W}

Créature : esprit U

Le Héraut d'Azorius ne peut pas être bloqué.
Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {U} ait été dépensé pour le lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane {5}{W}{W}{U}

Créature-artefact : ange R

Vol
Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kongming, « Dragon endormi » {2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}

Créature : esprit et avatar R

Vol, lien de vie
La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure {1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier R

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Famine {3}{B}{B}

Rituel U

La Famine inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oloro, ascète sans âge {3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : géant et soldat M

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte et chaque adversaire perd 1 point de vie.
Au début de votre entretien, si Oloro, ascète sans âge est dans la zone de commandement, vous gagnez 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur {3}{U}

Rituel U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de succession {3}{U}

Rituel R

Choisissez gauche ou droite. En commençant par vous et en continuant dans la direction choisie, chaque joueur choisit une créature contrôlée par le joueur suivant dans cette direction. Chaque joueur acquiert le contrôle de la créature qu'il a choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle {X}{W}{B}

Rituel R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plan brillant {4}{U}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

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

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

Palais d'opale

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain **U**

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

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

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar

Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

Sanctuaire ésotérique

Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}

Artefact C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Obélisque d'Esper {3}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espace confiné {3}

Artefact R

Pas plus de deux créatures ne peuvent vous attaquer à chaque combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl {U}{B}

Éphémère U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité {3}{B}

Enchantement U

{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dromar {W}{U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 5 points de vie.
? Contrecarrez le sort ciblé.
? La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement phyrexian {B}

Enchantement U

{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des sépultures apparentes {2}{B}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut créer un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'autorité {1}{W}{W}

Enchantement R

Quand l'Acte d'autorité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement. Si vous faites ainsi, son contrôleur acquiert le contrôle de l'Acte d'autorité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'inertie {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager un permanent ciblé de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de la vitalité {3}{W}

Enchantement R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des Abandonnés {2}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, son contrôleur gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast