Armure titubante {3}

Créature-artefact : construction U

La force de l'Armure titubante est égale au nombre d'artefacts et/ou d'enchantements que vous contrôlez.

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens de l'atelier {6}{U}

Créature : humain et artificier R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devienne une créature-artefact 0/0. Si vous faites ainsi, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon scintillant {4}{U}{U}

Créature : dragon R

Vol
Tant que vous contrôlez au moins quatre artefacts, le Dragon scintillant a la défense talismanique.
Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Piochez une carte.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie animatrice {2}{U}

Créature : peuple fée U

Vol

Donner la vie {2}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 0/0. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séphara, lame du ciel {4}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vous pouvez payer {W} et engager quatre créatures avec le vol dégagées que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Vol, lien de vie
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez ont l'indestructible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de corridor {1}{U}

Créature-artefact : construction C

Quand le Surveillant de corridor arrive sur le champ de bataille, dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée vous contrôlez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit U

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chassebrille {1}{W}{U}

Créature : peuple fée U

Vol, vigilance
La Chassebrille gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un artefact.
La Chassebrille gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un enchantement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés {2}{U}

Rituel C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'arcaniste {WU}{WU}{WU}{WU}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Quand le Hibou de l'arcaniste arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact ou d'enchantement parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Kaya {W}{W}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôliez qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain **C**

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

Landes érodées

Terrain **C**

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Marigot lugubre

Terrain **C**

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

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

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius 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

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain **R**

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais **R**

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Bannière héraldique {3}

Artefact U

Au moment où la Bannière héraldique arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'émergence

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Zone d'émergence : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

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

Géode de mana {3}

Artefact C

Quand la Géode de mana arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes racleuses {1}

Artefact U

{T} : Le joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, sacrifiez les Griffes racleuses : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Globe de guilde {2}

Artefact C

Quand le Globe de guilde arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{2}, {T}, sacrifiez le Globe de guilde : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sac sans fond {1}

Artefact U

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte de votre cimetière.
{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{4}, {T}, sacrifiez le Sac sans fond : Renvoyez toutes les cartes exilées par le Sac sans fond dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or {2}

Artefact : nourriture **C**

Quand l'?uf d'or arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{2}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des sorcières {U}

Artefact **C**

Quand le Puits des sorcières arrive sur le champ de bataille, regard 2.
{3}{U}, sacrifiez le Puits des sorcières : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel sanguinolent {4}{B}{B}

Artefact **U**

{T}, payez 2 points de vie, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez une créature : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame ancestrale {1}{W}

Artefact : équipement **C**

Quand la Lame ancestrale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis attachez-lui la Lame ancestrale.
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse du valeureux {2}{W}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Masse du vaillant et a la vigilance.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « charge » sur la Masse du valeureux.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste {3}{U}

Éphémère U

Piochez deux cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Bannissement dans les fables {4}{W}{U}

Éphémère R

Quand vous lancez ce sort depuis votre main, copiez-le si vous contrôlez un artefact, puis copiez-le si vous contrôlez un enchantement. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour les copies.
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Vous créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exaltation angélique {3}{W}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme étouffante {3}{W}

Enchantement M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral {2}{W}

Enchantement U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.
Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave des magelois {1}{W}{U}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer, et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}

Enchantement **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, provocatrice ingénieuse {1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue **M**

Vol, contact mortel, lien de vie
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast