

Olivia, hors-la-loi opulente

{1}{R}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin **M**

Vol, lien de vie

À chaque fois qu'au moins un hors-la-loi que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor. (Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)

{3}, Sacrifiez deux trésors : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit

{1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin **R**

Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabricateur de l'académie

{3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé **R**

Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture ou Trésor, à la place créez un jeton de chaque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur de la Flotte implacable

{3}{B}{B}

Créature : orque et pirate et sorcier **M**

Menace, contact mortel

Quand le Dévastateur de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd un tiers de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diseuse de mauvaise aventure

{3}{B}

Créature : humain et psychagogue

R

Contact mortel

À chaque fois que la Diseuse de mauvaise aventure arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Gredin. Si c'était une carte de terrain, créez un jeton Trésor. Sinon, vous gagnez 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïn, le courtier

{2}{B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

R

{T}, sacrifiez une créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

{T}, retirez un marqueur d'une créature que vous contrôlez : Créez un jeton Trésor.

{T}, sacrifiez un artefact : Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

{3}{B} : Dégagez Faïn, le courtier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envôteuse des landes

{3}{B}{B}

Créature : humain et psychagogue

R

Contact mortel

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire sacrifie une créature et vous renvoyez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamber, la saccageuse

{3}{B}

Créature légendaire : vampire et gredin

R

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

Lien de vie

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/4

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

Magesang des marais

{4}{B}

Créature : vampire et psychagogue

R

Vol

{1}{B}, {T} : Plutôt que payer le coût de mana du prochain sort que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceuse d'encre titulaire

{4}{B}

Créature : vampire et psychagogue

U

Quand la Lanceuse d'encre titulaire arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur +1/+1 que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur éthérien

{3}{B}

Créature : éthérien et gremlin

U

Vol, lien de vie

Quand le Maraudeur éthérien arrive sur le champ de bataille, déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'autres permanents que vous contrôlez sur le Maraudeur éthérien.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mari, la plume tueuse

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin **R**

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, exilez-la avec un marqueur « contrat » sur elle. Les assassins, les mercenaires et les gredins que vous contrôlez ont le contact mortel et À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez retirer un marqueur contrat d'une carte que ce joueur possède en exil. Si vous faites ainsi, piochez une carte et créez deux jetons Trésor.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur calciné

{2}{B}

Créature : squelette et mercenaire **R**

Quand le Profanateur calciné arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de hors-la-loi ciblé depuis votre cimetière dans votre main.

Échappée?{3}{B}{B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Le Profanateur calciné s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste morbide

{2}{B}

Créature : humain et gredin **U**

À chaque fois qu'au moins une autre créature meurt, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrit changelin

{B}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabbat des sangvôuteurs

{2}{B}

Créature : vampire et psychagogue

R

Menace

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turlupin, Maître farceur

{2}{B}{B}

Créature légendaire : peuple fée et gremlin

R

Vol, célérité

À chaque fois que Rankle, Master of Pranks inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez n'importe quel nombre ?

? Chaque joueur se défausse d'une carte.

? Chaque joueur perd 1 point de vie et pioche une carte.

? Chaque joueur sacrifie une créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur ogre de quartier insatiable

{3}{B}{B}

Créature : ogre et gremlin

R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat. Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine Lanneray Tempeste

{2}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Célérité

À chaque fois que la Capitaine Lanneray Tempeste attaque, 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 sacrifiez un trésor, la Capitaine Lanneray Tempeste gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de la Flotte implacable

{1}{R}

Créature : humain et pirate

R

Initiative

Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipage captivant

{3}{R}

Créature : humain et pirate

R

{3}{R} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeur impulsif

{R}

Créature : goblin et pirate

C

Quand le Chapardeur impulsif meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Encore {3}{R} ({3}{R}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenzo, fauteur de ravages

{R}{R}

Créature légendaire : goblin et gremlin

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un ?
? Incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.
? Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humble défecteur

{1}{R}

Créature : humain et gremlin

U

{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Humble défecteur. N'activez que pendant votre tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs d'Angrath

{5}{R}{R}

Créature : humain et pirate

R

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laurine, la diversion

{2}{R}

Créature légendaire : humain et gremlin

R

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

Initiative

{2}, sacrifiez un artefact ou une créature : Incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir

{2}{W}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent brumeprairie

{1}{W}

Créature : sangami et gremlin

U

Lien de vie, protection contre la valeur de mana 3 ou plus

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Breena, la démagogue

{1}{W}{B}

Créature légendaire : oiseau et psychagogue

M

Vol

À chaque fois qu'un joueur attaque un de vos adversaires, si cet adversaire a plus de points de vie qu'un autre de vos adversaires, ce joueur attaquant pioche une carte et vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mercenaire angélique

{4}{W}

Créature : ange et mercenaire

R

Vol, vigilance

À chaque fois que le Mercenaire angélique ou une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

À chaque fois que le Mercenaire angélique attaque, si sa force est supérieure ou égale à 6, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médiateur d'Eaugrise

{2}{B}{R}

Créature : lézard et mercenaire

R

Chaque carte de créature Hors-la-loi dans votre cimetière a encore {X}, X étant sa valeur de mana. (Exilez-la et payez son coût d'encore : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine Marchesa

{1}{R}{W}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

Contact mortel, célérité

Quand la Reine Marchesa arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

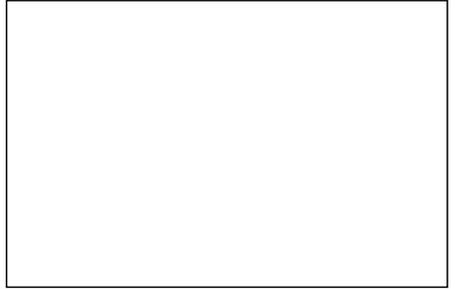
Au début de votre entretien, si un adversaire est le monarque, créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice hexagonal

{4}{B}{B}



Rituel

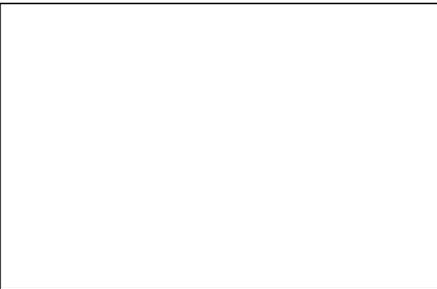
R

Détruisez six créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vihaan, oromancien

{R}{W}{B}



Créature légendaire : nain et psychagogue

M

Les autres hors-la-loi que vous contrôlez ont la vigilance et la célérité. (Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)

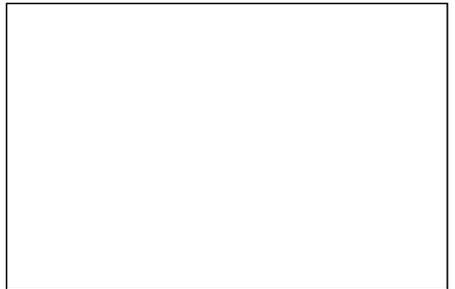
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire que les trésors que vous contrôlez deviennent des créatures-artefact 3/3 Construction et Assassin en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour en ville

{X}{2}{B}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature Hors-la-loi ciblées depuis votre cimetière. (Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutinerie de masse

{3}{R}{R}

Rituel

R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}

Rituel

R

Convergence ? Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisir l'occasion

{2}{R}

Rituel

R

Chaque adversaire choisit célébrité ou fortune. Pour chaque joueur qui a choisi célébrité, acquérez le contrôle d'une créature que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures et elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Pour chaque joueur qui a choisi fortune, vous piochez une carte et vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon le Conseil

{1}{W}{W}



Rituel

R

Volonté du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de réquisition

{W}



Rituel

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

- + {1} ? Détruisez un artefact ciblé.
- + {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.
- + {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourbier abandonné



Terrain

R

{1}, {T}: Add {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de démolition



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Le contrôleur de ce terrain peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



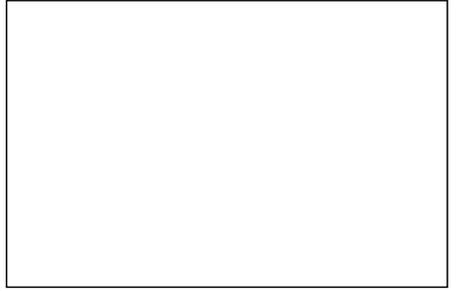
Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclave des brideurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



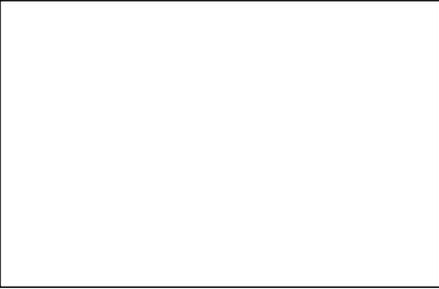
Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau du Commandement



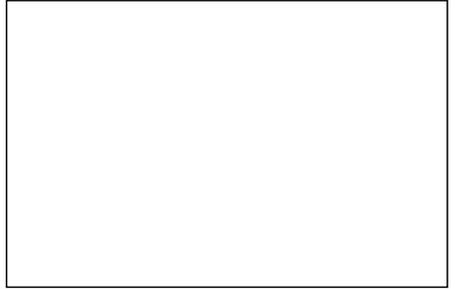
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



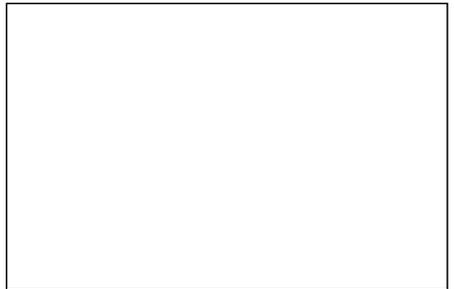
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

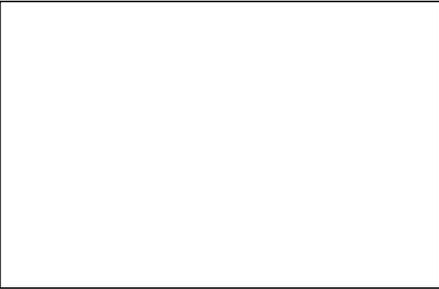


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

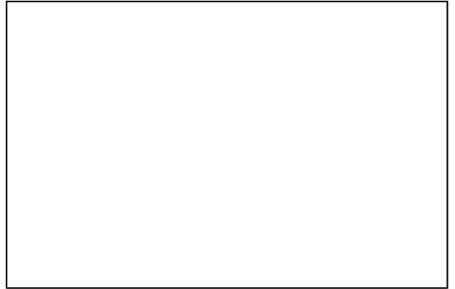


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

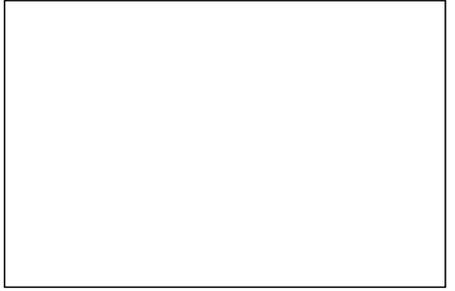
R

{(T) : Ajoutez {B} ou {R}.}

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



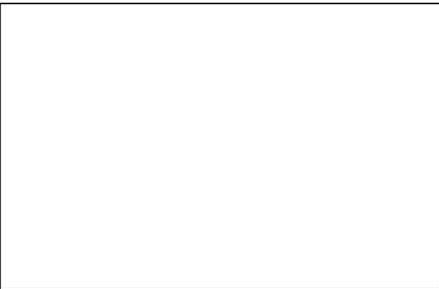
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



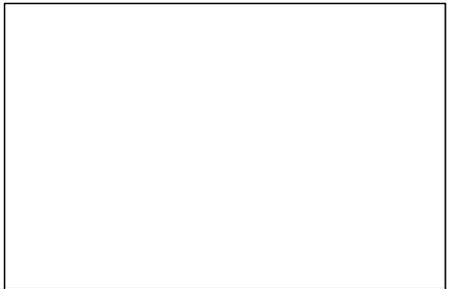
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

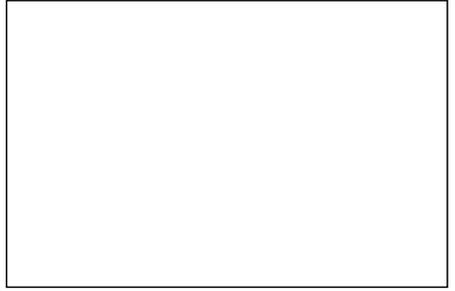
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



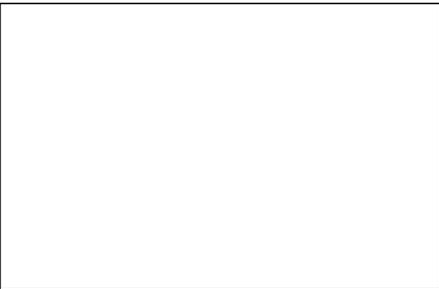
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



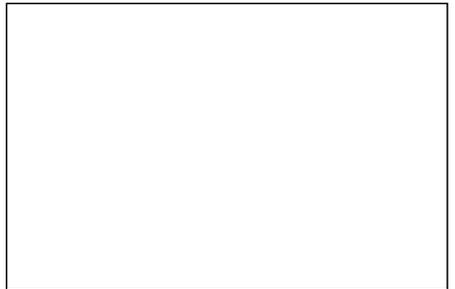
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

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

Temple du silence



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 {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



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 {B} ou {R}.

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

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vergeur 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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pionnier

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la traversée des terrains non-base.
(Elle ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain non-base.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

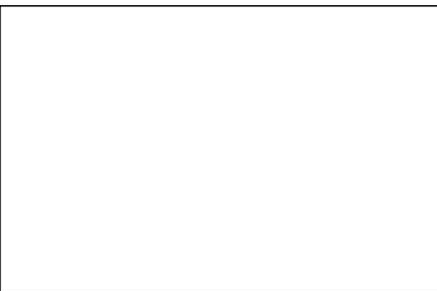
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin de bandit

{3}



Artefact

U

À chaque fois que vous commettez un crime, mettez un marqueur « butin » sur le Butin de bandit. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

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

{2}, {T}, retirez deux marqueurs « butin » du Butin de bandit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

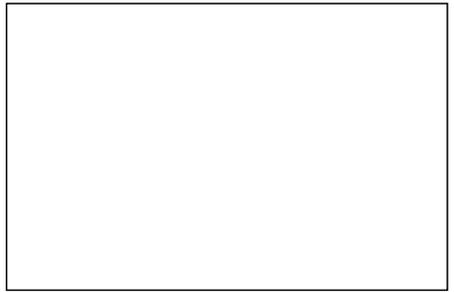
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : 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

Idole de l'oubli

{2}



Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panneau des primes

{3}



Artefact

R

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

{1}, {T} : Mettez un marqueur « prime » sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « prime » sur elle meurt, chacun des adversaires de son contrôleur pioche une carte et gagne 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réserve scintillante

{2}{R}

Artefact : trésor

U

{T} : Ajoutez {R}. Mettez un marqueur « stock » sur la Réserve scintillante.

{T}, sacrifiez la Réserve scintillante : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de marqueurs « stock » sur la Réserve scintillante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand numéro

{5}{B}

Éphémère

R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)

Détruisez deux créature ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mortelle

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.

Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tirer sur le shérif

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-hors-la-loi ciblée. (Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort avant l'aube

{3}{R}

Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures Hors-la-loi que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent : « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. » (Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention d'Héliode

{X}{W}{W}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez X artefacts et/ou enchantements ciblés.

? Un joueur ciblé gagne deux fois X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge discret

{3}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchantée a {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de hors-la-loi ou pour activer des capacités de sources hors-la-loi. (Les assassins, les mercenaires, les pirates, les gredins et les psychagogues sont des hors-la-loi.)

À chaque fois que vous lancez votre premier sort de hors-la-loi à chaque tour, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nous partons à l'aube

{2}{W}

Enchantement

R

Les sorts de créature légendaires que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort de créature légendaire paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

À chaque fois que votre commandant attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de richesses

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Quand la Pluie de richesses arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Trésor.

Le premier sort que vous lancez à chaque tour pour lequel du mana d'un trésor a été dépensé pour le lancer a la cascade. (Quand vous lancez le sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assurance-vie

{3}{W}{B}

Enchantement

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

