

Canigou, fidèle compagnon

{R}{G}{W}

Créature légendaire : chien

M

Quand Canigou arrive sur le champ de bataille, meulez cinq cartes, puis renvoyez une carte d'aura ou d'équipement depuis votre cimetière dans votre main. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée ou équipée attaque, créez un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscrite des Artilleurs

{1}{G}

Créature : humain et mercenaire

U

Piétinement

La Conscrite des Artilleurs gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Quand la Conscrite des Artilleurs meurt, si elle était enchantée, créez un jeton Bric-à-brac.

Quand la Conscrite des Artilleurs meurt, si elle était équipée, créez un jeton Bric-à-brac.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mister Gutsy

{2}

Créature-artefact : robot et soldat

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura ou d'équipement, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mister Gutsy.

Quand le Mister Gutsy meurt, créez X jetons Bric-à-brac, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur lui. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éleveur de grandes-cornes

{4}{G}

Créature : humain et ranger

U

Vigilance

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Sacrifiez l'Éleveur de grandes-cornes : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard super mutant

{4}{G}

Créature : mutant et guerrier

U

Piétinement

Quand le Pillard super mutant arrive sur le champ de bataille ou meurt, renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duchesse, barmaid insoumise

{3}{R}

Créature légendaire : humain et citoyen

R

Chasseurs à gages ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « quête » sur elle.

{1}, retirez un marqueur « quête » d'un permanent que vous contrôlez : Créez un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravanier Écarlate

{2}{R}

Créature : humain et éclairé

U

Double initiative, piétinement

À chaque fois que le Caravanier Écarlate inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ian le téméraire

{1}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

U

À chaque fois que Ian le téméraire attaque, s'il est modifié, vous pouvez faire qu'il inflige un nombre de blessures égal à sa force à vous et à n'importe quelle cible. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veronica, scribe dissidente

{2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier et gremlin

R

Menace

À chaque fois que Veronica, scribe dissidente attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain pour la première fois à chaque tour, créez un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandante Sofia Daguerre

{3}{W}

Créature légendaire : humain et pilote

U

Flash

Atterrissage en catastrophe ? Quand la Commandante Sofia Daguerre arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à un permanent légendaire ciblé. Le contrôleur de ce permanent crée un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Codsworth, assistant multitâche

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

R

Les commandants que vous contrôlez ont parade {2}.

{T} : Ajoutez {W}{W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'aura et/ou d'équipement.

{T} : Attachez une cible, équipement ou aura que vous contrôlez, à une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissidente de la Confrérie

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

Quand la Dissidente de la Confrérie arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'aura ou d'équipement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée.

? Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Art des métaux ? Les équipements que vous contrôlez ont l'équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cass, bras armé de la vengeance

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et ranger

R

Vigilance

À chaque fois que Cass ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle était enchantée ou équipée, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, attachées à une créature ciblée, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui lui étaient attachées, puis attachez n'importe quel nombre d'équipements qui lui étaient attachés à cette créature.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cait, combattante de la Cage

{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

Tant que c'est votre tour, Cait, combattante de la Cage a l'indestructible.

À chaque fois que Cait attaque, vous et le joueur défenseur piochez chacun une carte, puis vous vous défaussez chacun d'une carte. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Cait si vous vous êtes défaussé de la carte avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée parmi ces cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maira Brown, auteure et guide

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et citoyen

R

Quand Maira Brown, auteure et guide arrive sur le champ de bataille, créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé Guide de survie des terres désolées avec « La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « quête » parmi les permanents que vous contrôlez » et équipement {1}.

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur « quête » sur un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin arsenal

{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura ou d'équipement, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Three Dog, DJ de Galaxy News

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et barde

R

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {2} et sacrifier une aura attachée à Three Dog, DJ de Galaxy News. Quand vous sacrifiez une aura de cette manière, pour chaque autre créature attaquante que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette aura attachée à cette créature.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preston Garvey, milicien

{2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

M

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton d'enchantement vert Aura appelé Colonie attaché à jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez. Il a enchanter : terrain et « Le terrain enchanté a '{T}' : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

À chaque fois que Preston Garvey, milicien attaque, dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin de Megaton

{5}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Désarmement ? Détruisez un artefact ciblé. Créez quatre jetons Trésor.

? Détonation ? Le Destin de Megaton inflige 8 blessures à chaque créature. Chaque joueur gagne quatre marqueurs « radiation ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat singulier

{3}{W}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts de créature ou de planeswalker jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars

Terrain : forêt et plaine

R

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

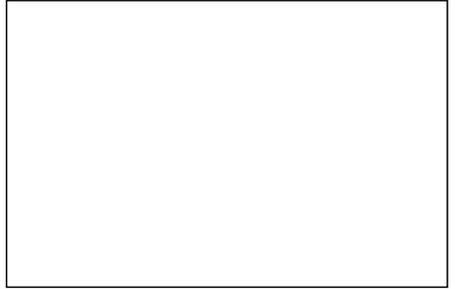
R

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

La Clairière de scories 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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{(G)}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

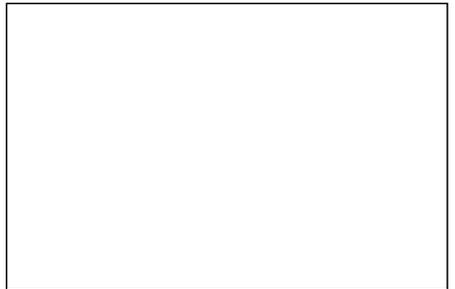
C

{(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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{(G)}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

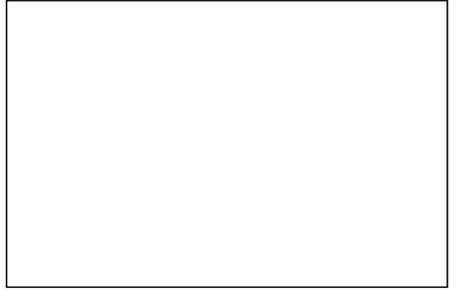


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

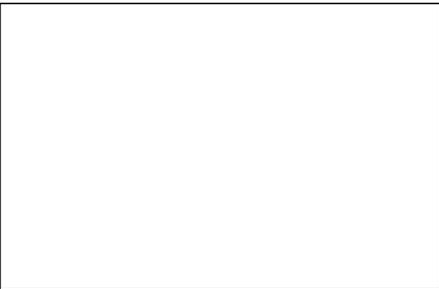
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

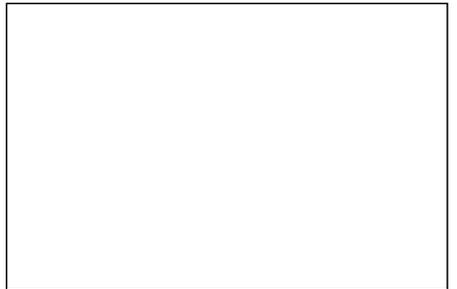


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



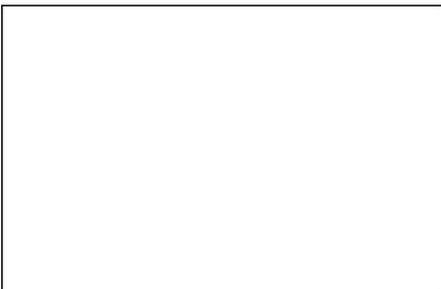
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Junktown



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}{R}, {T}, sacrifiez Junktown : Créez trois jetons

Bric-à-brac. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ligne de Partage brûlée par le soleil



Terrain

R

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

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

### Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins

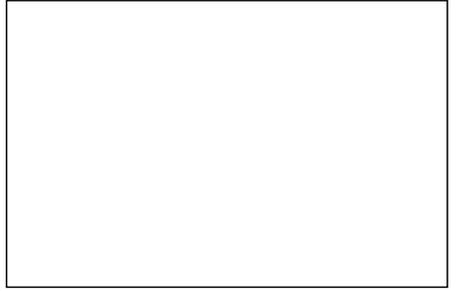


Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

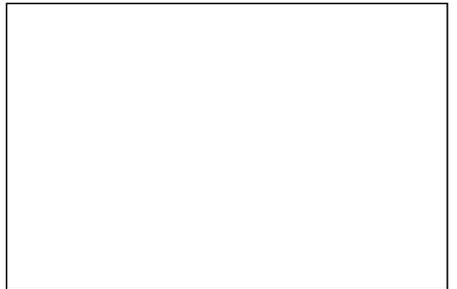


Terrain de base : plaine C

{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  
{W}

C

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

Prairie de Solherbe



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire en bord de route



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Reliquaire en bord de route : Piochez une carte si vous contrôlez un artefact. Piochez une carte si vous contrôlez un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



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 {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

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 de la profusion



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 {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains des charognards



Terrain : désert

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

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

Vallée de Moussefeu



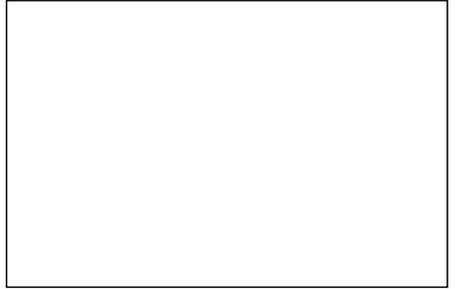
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

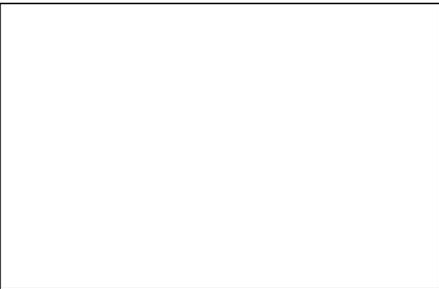
C

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

Verger exotique



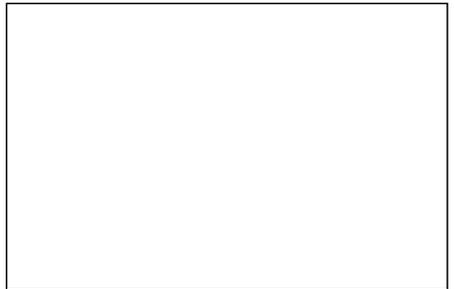
Terrain

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

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

La Vue de la canopée 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

Anneau solaire

{1}



Artefact

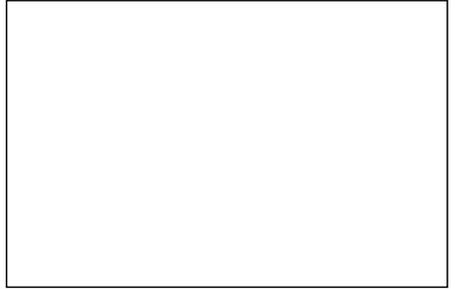
U

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

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

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

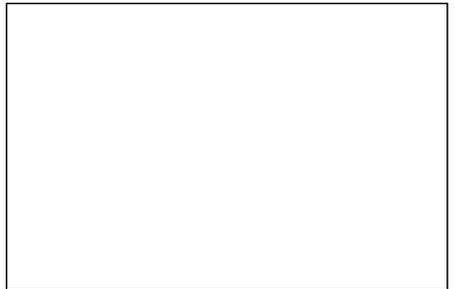
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

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

Chef-d'œuvre d'ingéniosité

{1}



Artefact : équipement

R

Vous pouvez faire que le Chef-d'œuvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Équipement {2} ({2}) : 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

Coup-de-poing capennan

{4}

Artefact : équipement

U

Quand vous lancez ce sort, copiez-le. (La copie devient un jeton.)

La créature équipée a la double initiative tant qu'au moins deux équipements lui sont attachés.

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

Costume de Silver Shroud

{2}

Artefact : équipement

U

Flash

Quand le Costume de Silver Shroud arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

La créature équipée ne peut pas être bloquée.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Agilité

{3}

Artefact : figurine

U

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

{3}, {T} : Jusqu'à X créatures ciblées que vous contrôlez acquièrent chacune la célérité jusqu'à la fin du tour et ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez au moment où vous activez cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Perception

{3}



Artefact : figurine

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{3}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.  
Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille forgée dans le sang

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de la Hache de bataille forgée dans le sang.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huritefeu

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)  
Équipement {2} ({2} : 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

Longue-vue de l'explorateur

{1}

Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

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

Junk Jet

{1}{R}

Artefact : équipement

R

Quand le Junk Jet arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

{3}, sacrifiez un autre artefact : Doublez la force de la créature équipée jusqu'à la fin du tour.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pip-Boy 3000

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée attaque, choisissez l'un ?

? Trier l'inventaire ? Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

? Choisir une aptitude ? Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

? Consulter la carte ? Dégagez jusqu'à deux terrains ciblés.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenue formelle d'avant-guerre

{2}{W}

Artefact : équipement

R

Quand la Tenue formelle d'avant-guerre arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et attachez-lui la Tenue formelle d'avant-guerre.

La créature équipée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant b h moth

{1}{G}{W}

Artefact :  quipement

U

La cr ature  quip e gagne +2/+2 et a le pi tinement et le lien de vie.

 quipement {3}

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Intervention h ro ique

{1}{G}

 ph m re

R

Les permanents que vous contr lez acqui rent la d fense talismanique et l'indestructible jusqu'  la fin du tour.

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

D mant lement de bric- -brac

{2}{G}

 ph m re

U

D truisez une cible, artefact ou enchantement. Cr ez un jeton Bric- -brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre biblioth que. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

 ph m re

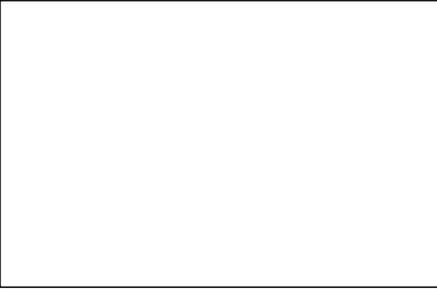
R

Le propri taire d'un permanent cibl  le m lange   sa biblioth que et r v le ensuite la carte du dessus de sa biblioth que. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

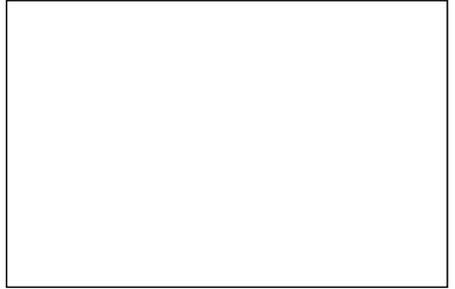
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gestion de l'inventaire

{R}{W}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Pour chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez, vous pouvez l'attacher à une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ami des animaux

{1}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

Mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton pour chaque aura et chaque équipement attachés à cette créature autre que l'Ami des animaux. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Croissance abondante** {G}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain

Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ranc?ur** {G}



Enchantement : aura **U**

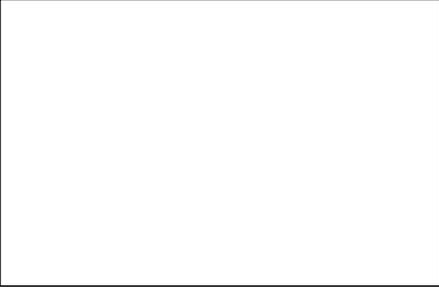
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Nid d'écureuils** {1}{G}{G}



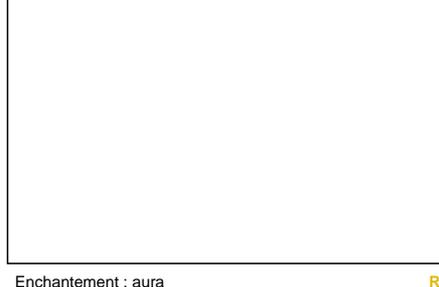
Enchantement : aura **U**

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Reins d'acier** {2}{G}



Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature

Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent la créature enchantée coûtent {3} de moins à activer.

Les sorts d'aura que vous lancez qui ciblent la créature enchantée coûtent {3} de moins à lancer.

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repos réparateur

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature devient dégagée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle, puis vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 21 : pari de la maison

{1}{R}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

III ? Révélez jusqu'à cinq cartes non-terrain de votre main. Pour chacune de ces cartes qui a la même valeur de mana qu'une autre carte révélée de cette manière, créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doigts baladeurs

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la menace et À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus. Le jeton est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Quand la créature enchantée meurt, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur en série

{4}{R}



Enchantement : aura

R

Morbidité ? Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Enchanter : créature

Quand le Tueur en série arrive sur le champ de bataille, dégagez chaque créature que vous contrôlez. Si c'est votre phase principale, il y a une phase de combat supplémentaire après cette phase.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation acquise

{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, le joueur défenseur gagne deux marqueurs « radiation ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abril 101 : fête d'anniversaire

{3}{W}



Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat et un jeton Nourriture. (Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

II, III ? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'aura ou d'équipement depuis votre main ou votre cimetière. Si un équipement est mis sur le champ de bataille de cette manière, vous pouvez l'attacher à une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idolâtré {1}{W}



Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez.. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}



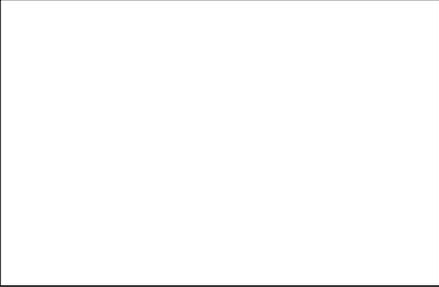
Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau des Anciens {3}{W}{W}



Enchantement : aura **R**

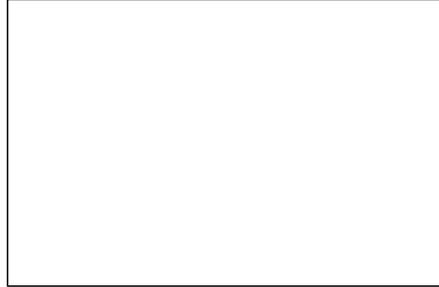
Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Presque parfait {4}{G}{W}



Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 9/10 et a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

