

Caesar, empereur de la Légion

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

Créature légendaire : humain et soldat

M

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, choisissez deux ?  
? Créez deux jetons de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité, engagés et attaquants.  
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.  
? Caesar, empereur de la Légion inflige à un adversaire ciblé un nombre de blessures égal au nombre de jetons de créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butch DeLoria, serpent des tunnels

{1}{B}

Créature légendaire : humain et gremlin

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
Vive les Serpents des tunnels ! ? À chaque fois que Butch DeLoria, serpent des tunnels attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gremlin et/ou serpent que vous contrôlez.  
{1}{B} : Mettez un marqueur « menace » sur une autre créature ciblée. Elle devient un gremlin en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

ED-E, Eyebot solitaire

{3}

Créature-artefact légendaire : robot

R

Vol  
ED-E mon amour ? À chaque fois que vous attaquez, si le nombre de créatures attaquantes est supérieur au nombre de marqueurs « quête » sur ED-E, Eyebot solitaire, mettez un marqueur « quête » sur lui.  
{2}, Sacrifiez ED-E : Piochez une carte, puis piochez une carte supplémentaire pour chaque marqueur « quête » sur ED-E.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste morbide

{2}{B}

Créature : humain et gremlin

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

Pillard des terres désolées

{2}{B}{B}

Créature : humain et mercenaire

R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)

Quand le Pillard des terres désolées arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable

{3}{B}

Créature : humain et pirate

U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radrat Impitoyable

{1}{B}{B}

Créature : rat et mutant

U

Escouade? Exilez quatre cartes de votre cimetière (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer son coût d'escouade autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la tuerie

{2}{R}

Créature : humain et mercenaire

R

Escouade? {1}, défaussez-vous d'une carte. (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)

Quand le Disciple de la tuerie meurt, créez un jeton Bric-à-brac.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystérieux étranger

{2}{R}{R}

Créature : humain et gremlin

R

Flash

Quand le Mystérieux étranger arrive sur le champ de bataille, pour chaque cimetière contenant une carte d'éphémère ou de rituel, exiliez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de ce cimetière. Si au moins deux cartes sont exilées de cette manière, choisissez l'une d'elles au hasard et copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rose, pillarde coupe-gorge

{2}{R}{R}

Créature-artefact légendaire : robot

R

Initiative

Saccage ? À la fin du combat pendant votre tour, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Bric-à-brac pour chaque adversaire que vous avez attaqué. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un bric-à-brac, ajoutez {R}.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poudrier

{2}{R}

Créature : humain et gremlin

R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)  
Quand le Poudrier arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aradesh, le fondateur

{2}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Enrôlement (Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, si elle a enrôlé une créature pendant ce combat, la créature qui a attaqué acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. Si la force de cette créature est supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béni-oui-oui, securitron personnel

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

R

{T} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de Béni-oui-oui, securitron personnel. Quand il fait ainsi, vous piochez deux cartes et vous mettez un marqueur « quête » sur Béni-oui-oui. N'activez que pendant votre tour.  
Électron libre ? Quand Béni-oui-oui quitte le champ de bataille, son propriétaire crée un jeton de créature 1/1 blanche Soldat engagé pour chaque marqueur « quête » sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone de Gary

{1}{W}

Créature : humain et citoyen

U

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)  
À chaque fois que le Clone de Gary attaque, chaque créature que vous contrôlez appelée Clone de Gary gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des vieillards

{4}{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Vigilance

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Quand le Capitaine des vieillards arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de securitrons

{1}{W}

Créature-artefact : robot

R

Escouade {3} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {3} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)

Vigilance

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de l'Accord

{3}{W}



Créature : humain et soldat

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sierra, fan inconditionnelle de Nuka

{3}{W}



Créature légendaire : humain et citoyen

R

Le défi Nuka-Cola ? À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « quête » sur Sierra, fan inconditionnelle de Nuka et créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs « quête » sur Sierra.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur passionné

{1}{W}



Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superviseur de l'Abri 76

{2}{W}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Premier contact ? À chaque fois que le Superviseur de l'Abri 76 ou qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « quête » sur le Superviseur de l'Abri 76.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez retirer trois marqueurs « quête » parmi les permanents que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez, et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aîné Arthur Maxson

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Les jetons de créature que vous contrôlez ont l'entraînement. (À chaque fois qu'un jeton de créature que vous contrôlez attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton.)  
Trahison aveugle ? Sacrifiez une autre créature : L'Aîné Arthur Maxson acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomer recycleur

{1}{B}{R}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois que le Boomer recycleur arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous perdez 1 point de vie et vous 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. »)  
À chaque fois qu'un jeton que vous contrôlez quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boomer recycleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du général

{W}{B}

Créature : humain et soldat

U

Les humains légendaires que vous contrôlez ont l'indestructible.  
{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonel Autumn

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Lien de vie  
Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)  
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont l'exploitation.  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez exploite une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Craig Boone, garde de Novac

{1}{R}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

U

Portée, lien de vie

One for My Baby ? À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, mettez deux marqueurs « quête » sur Craig Boone, garde de Novac. Quand vous faites ainsi, Craig Boone inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « quête » sur lui à jusqu'à une créature ciblée, à moins que le contrôleur de cette créature ne fasse que Craig Boone lui inflige autant de blessures.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gastronome du Gant blanc

{2}{W}{B}



Créature : humain et noble

U

Quand la Gastronome du Gant blanc arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Au début de votre étape de fin, si un autre humain est mort sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton Nourriture.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Desdemona, combattante de la liberté

{2}{R}{W}



Créature légendaire : humain et gredin

R

Vigilance

À chaque fois que Desdemona, combattante de la liberté attaque, une carte de créature ciblée dans votre cimetière qui est un artefact ou qui a une valeur de mana inférieure ou égale à 3 acquiert l'échappée jusqu'à la fin du tour. Le coût d'échappée est égal à son coût de mana plus exiliez deux autres cartes de votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kellogg, esprit dangereux

{1}{B}{R}



Créature légendaire : humain et mercenaire

R

Initiative, célérité

À chaque fois que Kellogg, esprit dangereux attaque, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez Kellogg. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légat Lanius, champion de Caesar

{2}{B}{R}

Créature légendaire : humain et soldat

U

Décimation ? Quand le Légat Lanius arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie un dixième des créatures qu'il contrôle, arrondi à l'unité supérieure. À chaque fois qu'un adversaire sacrifie une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Légat Lanius.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

MacCready, maire de Lamplight

{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez de force inférieure ou égale à 2 attaque, elle acquiert la furtivité jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)  
À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 4 vous attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

M. House, président et PDG

{R}{W}{B}

Créature-artefact légendaire : humain

M

À chaque fois que le résultat de votre dé est supérieur ou égal à 4, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Robot. Si le résultat de votre dé est supérieur ou égal à 6, à la place créez ce jeton et un jeton Trésor.

{4}, {T} : Lancez un dé à six faces plus un dé à six faces supplémentaire pour chaque mana de trésors dépensé pour activer cette capacité.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladine Elizabeth Taggerdy

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Bataillon ? À chaque fois que la Paladine Elizabeth Taggerdy et au moins deux autres créatures attaquent, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant la force de la Paladine Elizabeth Taggerdy.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loterie de Nipton

{2}{B}{R}

Rituel

R

Choisissez une créature au hasard. Vous acquérez le contrôle de cette créature jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Puis détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts héroïques

{2}{R}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum désastreux

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

Rituel

R

Détruisez tous les permanents non-terrain que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourbier abandonné

Terrain

R

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

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

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

### Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chapelle isolée



Terrain

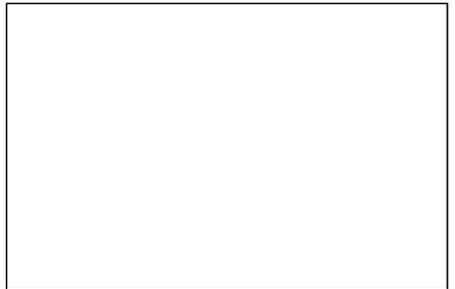
R

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

### Diamond City



Terrain

R

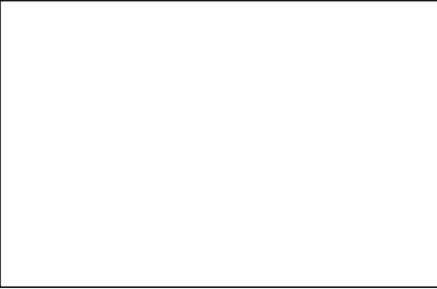
Diamond City arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « bouclier » sur elle. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Déplacez un marqueur « bouclier » de Diamond City sur une créature ciblée. N'activez que si au moins deux créatures sont arrivées sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Étendues sauvages en évolution



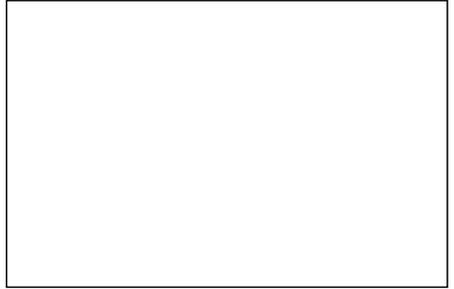
Terrain

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

### Immensité terramorphe



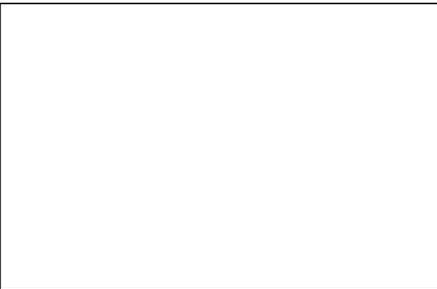
Terrain

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

### Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

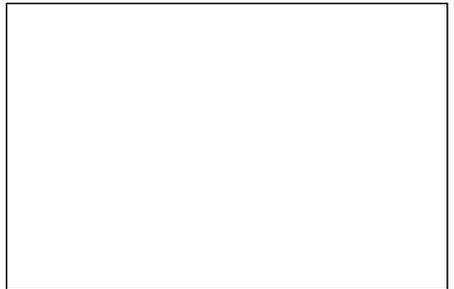
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

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

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

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

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

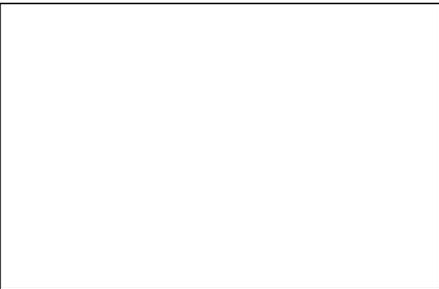


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la gloire



Terrain **U**

Le Mémorial à la gloire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{3}{W}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la gloire : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

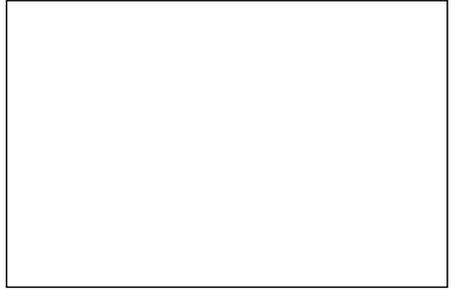
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



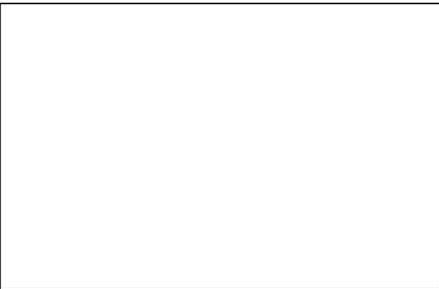
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



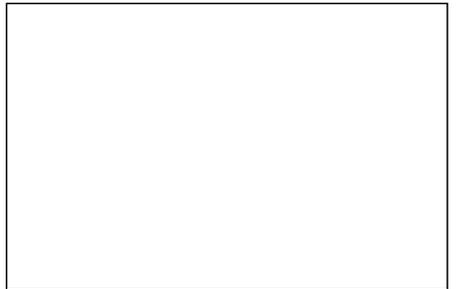
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{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

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

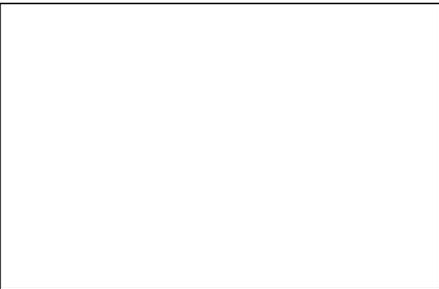
Ce terrain arrive engagé.

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

Temple du silence



Terrain

R

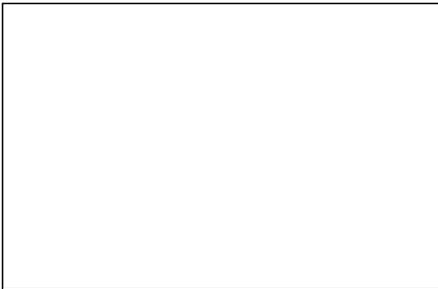
Ce terrain arrive engagé.

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

Tour de commandement



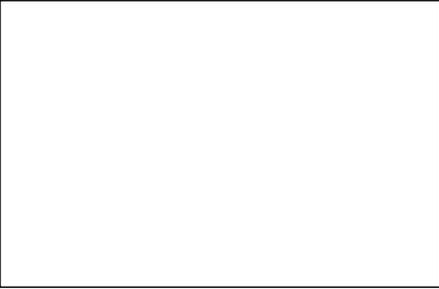
Terrain

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

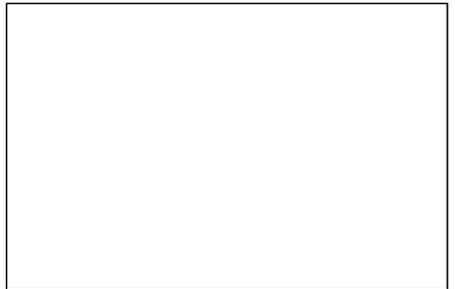
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Chance

{3}



Artefact : figurine

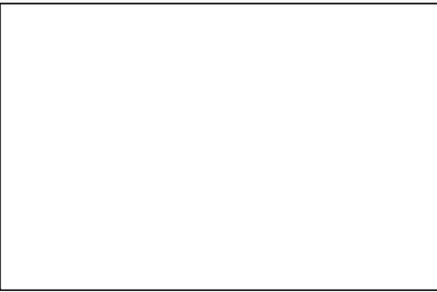
U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{1}, {T} : Lancez X dés à six faces, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez. Créez un jeton Trésor engagé pour chaque résultat pair. Si vous avez fait 6 exactement sept fois, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Charisme

{3}



Artefact : figurine

U

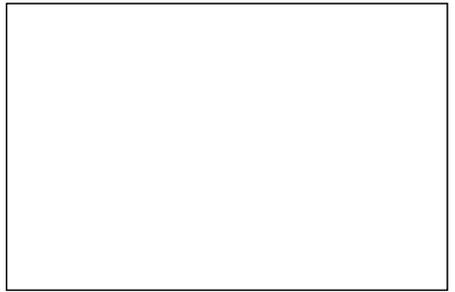
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{4}, {T} : Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médikit du survivant

{1}



Artefact

U

{1}, {T} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?

? Stimpak ? Piochez une carte.

? Biscuits Fancy Lads ? Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

? RadAway ? Un joueur ciblé perd tous ses marqueurs « radiation ». Sacrifiez le Médikit du survivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

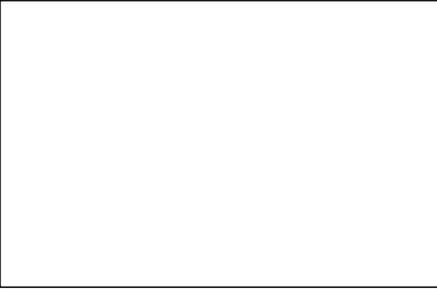
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de conviction

{2}



Artefact

U

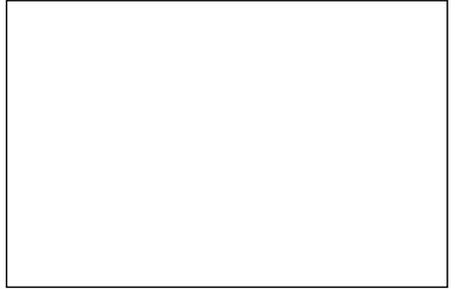
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspiration mortelle

{2}{B}{B}



Éphémère

R

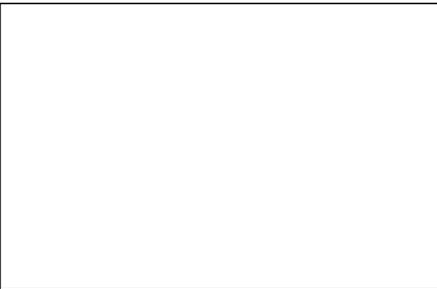
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Chaque créature qui a convoqué la Conspiration mortelle connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie

{2}



Artefact

U

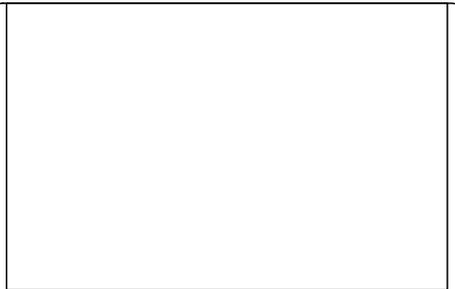
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

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

S.V.A.V.

{2}{B}{B}

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.) Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées avec une endurance égale. Détruisez les créatures choisies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre de capture

{3}{W}

Éphémère

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. Vous créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des terres

{X}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqure

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché noir

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur « charge » sur le Marché noir.

Au début de votre première phase principale, ajoutez {B} pour chaque marqueur « charge » sur le Marché noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir

{2}{B}

Enchantement

U

Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégie volée

{4}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres désolées sauvages

{2}{R}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.

Au début de votre entretien, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

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

Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 75 : collège

{2}{W}{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 ? Exilez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

II, III ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataille du Barrage Hoover

{3}{W}

Enchantement

R

Au moment où la Bataille du Barrage Hoover arrive sur le champ de bataille, choisissez RNC ou Légion.

? RNC ? Au début de votre étape de fin, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle.

? Légion ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge fervente

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

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 11 : dilemme électoral

{2}{W}{B}

Enchantement : saga

R

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

I ? Pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

II, III ? Chaque joueur vote secrètement pour jusqu'à une créature, puis ces votes sont révélés. Si aucune créature n'a reçu de vote, chaque joueur pioche une carte. Sinon, détruisez chaque créature avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

