

Davros, créateur des Daleks
{1}{U}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : extraterrestre et scientifiqueM
Menace

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace si un adversaire a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci. Puis chaque adversaire qui a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci est confronté à un choix révoltant ? Vous piochez une carte, ou ce joueur se défait d’une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droïde horloge
{2}

Créature-artefact : robotU

Vous pouvez surmener le Droïde horloge au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il ne peut pas être bloqué ce tour-ci et vous appliquez regard 1. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cybermat
{2}

Créature-artefact : robotU

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

À chaque fois que le Cybermat attaque et qu’il n’est pas bloqué, il gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de créatures-artefacts attaquantes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron de Cybermen
{7}

Créature-artefact : cybermanR

Les créatures-artefacts non-légendaires que vous contrôlez ont la myriade. (À chaque fois qu’une créature avec la myriade attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu’il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de Cybermen

{2}

Créature-artefact : cyberman

U

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont affliction 3. (À chaque fois qu'une créature avec affliction 3 devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drone dalek

{3}{B}{B}

Créature-artefact : dalek

R

Vol, menace
Exterminer ! ? Quand le Drone dalek arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Ce joueur perd 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}

Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron de Daleks

{2}{B}

Créature-artefact : dalek

U

Menace
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Time Reaper

{3}{B}{B}

Créature : extraterrestre et horreur

R

Vol, célérité

Consumer l'anomalie ? À chaque fois que le Time Reaper inflige des blessures de combat à un joueur, mettez au-dessous de sa bibliothèque une carte face visible ciblée qu'il possède en exil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 3 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vislor Turlough

{3}{B}

Créature légendaire : gredin

R

Marché avec le Gardien Noir ? Quand Vislor Turlough arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un adversaire en acquière le contrôle. Si vous faites ainsi, il est incité tant que l'adversaire le contrôle.

Au début de votre étape de fin, piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vashta Nerada

{2}{B}

Créature : extraterrestre et horreur

R

Indestructible

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vashta Nerada.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général sontaran

{4}{R}

Créature : extraterrestre et soldat

U

Piétinement, célérité

Bataillon ? À chaque fois que le Général sontaran et au moins deux autres créatures attaquent, pour chaque adversaire, incitez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle. Ces créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci. (Jusqu'à votre prochain tour, elles attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur zygon

{2}{U}

Créature : extraterrestre et changeforme et soldat

U

Impression corporelle ? {2}{U} : Engagez une autre créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. L'Infiltrateur zygon devient une copie de cette créature tant que cette créature reste engagée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silent renégat

{3}{U}

Créature : extraterrestre et horreur

U

Au début de votre étape de fin, incitez jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et mettez un marqueur +1/+1 sur le Silent renégat. Le Silent renégat passe hors phase. (Traitez-le et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Flood de Mars

{2}{U}{U}

Créature : extraterrestre et zombie et horreur

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

L'eau triomphe toujours ? À chaque fois que Le Flood de Mars attaque, mettez un marqueur « inondation » sur une autre cible, créature ou terrain. Si c'est une créature, elle devient une copie du Flood de Mars. Si c'est un terrain, elle devient une île en plus de ses autres types.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat auton

{4}{U}{U}

Créature-artefact : extraterrestre et soldat

R

Vous pouvez faire que le Soldat auton arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il n'est pas légendaire, que c'est un artefact en plus de ses autres types, et qu'il a la myriade. (À chaque fois qu'il attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

9/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pleureur

{1}{U}{B}

Créature-artefact : extraterrestre et ange

R

Flash

Initiative, vigilance

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, l'Ange pleureur n'est pas une créature jusqu'à la fin du tour.

Si l'Ange pleureur devait infliger des blessures de combat à une créature, prévenez ces blessures et le propriétaire de cette créature la mélange dans sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant sycorax

{2}{B}{R}

Créature : extraterrestre et soldat

R

Initiative, célérité

Règles de combat sanctifiées ? Quand le Commandant sycorax arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire est confronté à un choix révoltant ? Cet adversaire se défausse de toutes les cartes de sa main, puis pioche autant de cartes moins une, ou le Commandant sycorax inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashad, le Cyberman solitaire

{1}{U}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : cyberman

R

Le premier sort d'artefact non-légendaire que vous lancez à chaque tour a victime 2. (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort. Une copie d'un sort d'artefact devient un jeton.)

À chaque fois que vous sacrifiez une autre créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Ashad, le Cyberman solitaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culte de Skaro

{1}{U}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : dalek

R

À chaque fois que le Culte de Skaro attaque, choisissez l'un au hasard ?

? Thay ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

? Caan ? Piochez deux cartes.

? Sec ? Créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace.

? Jast ? Chaque adversaire perd 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Empereur dalek

{5}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : dalek

R

Affinité pour les daleks (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque dalek que vous contrôlez.)

Les autres daleks que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, chaque adversaire est confronté à un choix révoltant ? Ce joueur sacrifie une créature qu'il contrôle, ou vous créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Rani

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : time lord et scientifique

R

À chaque fois que La Rani arrive sur le champ de bataille ou attaque, créez un jeton d'enchantement Aura rouge appelé Marque de la Rani attaché à une autre créature ciblée. Ce jeton a enchanter : créature et « La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. »

À chaque fois qu'une créature incitée inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, enquêtez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Bête, prince immortel

{2}{B}{R}

Créature légendaire : démon

R

Quand vous lancez ce sort, acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

Dégagez-la. Elle acquiert la menace et la célérité jusqu'à la fin du tour.

La Bête arrive sur le champ de bataille engagée avec six marqueurs « étourdissement » sur elle. (Si elle devait devenir dégagé, retirez-lui un marqueur « étourdissement » à la place.)

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à son propriétaire, dégagez La Bête et piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Cyber-contrôleur

{X}{U}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : cyberman

R

Quand Le Cyber-contrôleur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire meule X cartes. Mettez sur le champ de bataille, face cachée et sous votre contrôle, toutes les cartes de créature meulées de cette manière. Ce sont des créatures-artefacts 2/2 Cyberman.

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Maître, crépuscule de Gallifrey

{2}{B}{R}

Créature légendaire : time lord et gredin

R

Les faire payer ? À chaque fois qu'une créature-artefact non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire avec le plus de points de vie parmi vos adversaires. Ce joueur est confronté à un choix révoltant ? Il perd 4 points de vie, ou vous créez un jeton qui est une copie de cette carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Maître, hypnotiseur

{2}{U}{B}

Créature légendaire : time lord et gredin

R

{T} : Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle avec une force inférieure ou égale à celle du Maître acquiert la furtivité jusqu'à la fin du tour. Incitez-la. (Une créature avec la furtivité ne peut pas être bloquée par une créature de force supérieure.)

À chaque fois qu'une créature avec la furtivité inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, mettez un marqueur +1/+1 sur Le Maître et piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Maître, démultiplié

{4}{B}{R}

Créature légendaire : time lord et gredin

R

Myriade

La règle de légende ne s'applique pas aux jetons de créature que vous contrôlez.

Les capacités déclenchées que vous contrôlez ne vous font pas sacrifier ou exiler des jetons de créature que vous contrôlez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Maître, régénéré

{U}{B}

Créature légendaire : time lord et gredin

R

Vol de corps ? Quand vous lancez ce sort, vous pouvez exiler une créature que vous contrôlez et mettre un marqueur « prise de contrôle » sur elle.

Vous pouvez faire que Le Maître, régénéré arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une carte de créature en exil avec un marqueur « prise de contrôle » sur elle.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Valeyard

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : time lord et noble

R

Si un adversaire devait être confronté à un choix révoltant, il est confronté à ce choix une fois de plus. (Il peut faire les mêmes choix ou des choix différents.) Pendant le vote, vous pouvez voter une fois supplémentaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassilon, le président de guerre

{3}{U}{B}

Créature légendaire : time lord et noble

R

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie et exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée. Chaque sort non-créature que vous lancez depuis l'exil a la conspiration. (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missy

{3}{U}{B}{R}

Créature légendaire : time lord et gredin

R

À chaque fois qu'une autre créature non-artefact meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, face cachée et engagée. C'est une créature-artefact 2/2 Cyberman. Au début de votre étape de fin, chaque adversaire est confronté à un choix révoltant ? Chaque créature-artefact que vous contrôlez inflige 1 blessure à cet adversaire, ou vous piochez une carte et le chaos s'ensuit.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence apocalyptique

{X}{X}{B}

Rituel

R

Choisissez X. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Chaque joueur sacrifie une créature non-artefact.

? Créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace.

? Chaque adversaire se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer !

{2}{B}

Rituel

U

Duplication ? Engagez un dalek dégagé que vous contrôlez. (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie.

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

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

Sous l'emprise du Mara

{2}{R}{R}

Rituel

R

Chaque adversaire est confronté à un choix révoltant ? Il exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain, puis vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana, ou ce joueur exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque et Sous l'emprise du Mara inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes exilées à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Suppression inflige X blessures à chaque créature non-artefact et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plan de la Grande Intelligence

{4}{U}{B}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Puis un adversaire ciblé est confronté à un choix révoltant ? Il se défausse de trois cartes, ou vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqué par la Famille

{5}{U}{U}

Rituel

R

Choisissez jusqu'à quatre créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune d'elles, le contrôleur de cette créature est confronté à un choix révoltant ? Cette créature devient une créature 1/1 blanche Humain et perd toutes ses capacités, ou vous créez un jeton qui en est une copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais

R

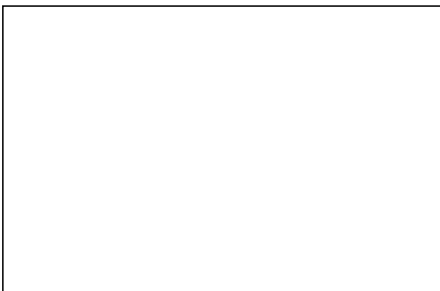
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Les Bassins fétides 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

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne

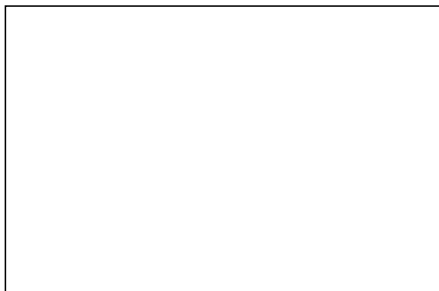
R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre du Conseil de Gallifrey



Terrain légendaire

R

Quand la Chambre du Conseil de Gallifrey arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de time lord ou d'extraterrestre ou pour activer une capacité de time lord ou d'extraterrestre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière lugubre



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, exilez le Cimetière lugubre : Le propriétaire d'une créature ciblée la mélange dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte sculptée par les tempêtes



Terrain

R

La Côte sculptée par les tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
La Dépression engloutie 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

Estuaire asphyxié



Terrain

R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de Griffelave



Terrain

R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.

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

{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec « {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Îlot ardent

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} ou {R}.
{1}, {T}, sacrifiez l'Îlot ardent : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pyrogel

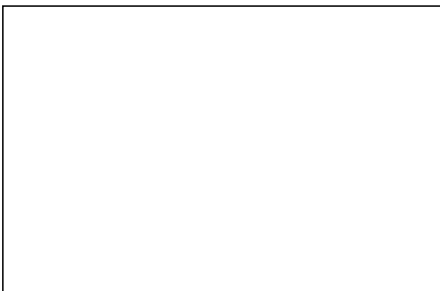
Terrain

R

Au moment où le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère



Terrain

C

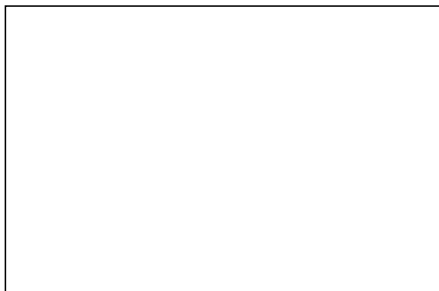
La Lande prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où le Maquis prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.

{T} : Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

Ce terrain arrive 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

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center</p>
</div>
<div data-bbox="645 345 818 354" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
<div data-bbox="143 465 194 476" data-label="Section-Header">

Montagne

</div>
<div data-bbox="142 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 273 621" data-label="Text">

Terrain de base : montagne

</div>
<div data-bbox="402 610 417 620" data-label="Text">

C

</div>
<div data-bbox="143 623 415 685" data-label="Text">
;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
<div data-bbox="645 465 743 476" data-label="Section-Header">

Nécropole croulante

</div>
<div data-bbox="644 479 920 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="645 609 686 621" data-label="Text">

Terrain

</div>
<div data-bbox="906 610 921 620" data-label="Text">

U

</div>
<div data-bbox="645 623 895 655" data-label="Text">
<p>La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.</p>
<p>{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.</p>
</div>
<div data-bbox="645 742 818 752" data-label="Text">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

</div>
</div>

Rivière de larmes



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}. Si vous avez joué un terrain ce tour-ci, ajoutez {B} à la place.

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

Ruines angoissantes



Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

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 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 de la tromperie



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 {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

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

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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 que votre 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

Babiole du voyageur

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyber-vaisseau

{6}

Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Cyber-vaisseau inflige des blessures de combat à un joueur, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, les deux cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Ce sont des créatures-artefacts 2/2 Cyberman.

Pilotage 4

8/8

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

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

Navette touristique de Minuit

{4}

Artefact : véhicule

U

Entité de Minuit ? À chaque fois que la Navette touristique de Minuit attaque, le joueur défenseur est confronté à un choix révoltant ? Ce joueur sacrifie une créature, ou vous acquérez le contrôle d’une créature de votre choix que ce joueur contrôle jusqu’à la fin du tour. Si vous acquérez le contrôle d’une créature de cette manière, engagez-la, et elle attaque ce joueur.

Pilotage 2

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l’esprit

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l’esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

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

Tournevis laser

{3}

Artefact

U

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

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé.

{2}, {T} : Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

{3}, {T} : Incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C'est ainsi que l'histoire finit

{3}{B}

Éphémère

R

Le propriétaire d'une créature ciblée la mélange dans sa bibliothèque, puis est confronté à un choix révoltant ? Il perd 5 points de vie, ou il mélange une autre créature qu'il possède dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyber-conversion

{U}{U}

Éphémère

R

Retournez une créature ciblée face cachée. C'est une créature-artefact 2/2 Cyberman.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}

Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort. Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ne clignez pas des yeux

{1}{U}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, si au moins une créature devait arriver sur le champ de bataille depuis l'exil ou après avoir été lancée depuis l'exil, son propriétaire la mélange dans sa bibliothèque à la place.
Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genèse des Daleks

{4}{B}{B}

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 IV.)

I, II, III ? Créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace pour chaque marqueur « sapience » sur la Genèse des Daleks.

IV ? Un adversaire ciblé est confronté à un choix révoltant ? Détruisez toutes les créatures Dalek et chacun de vos adversaires perd un nombre de points de vie égal à la force totale des daleks qui sont morts ce tour-ci, ou détruisez toutes les créatures non-Dalek.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort au paradis

{3}{B}

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 ? Un joueur ciblé meule deux cartes, puis exile son cimetière.

III ? Mettez sur le champ de bataille, face cachée et, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature exilées par la Mort au paradis. Ce sont des créatures-artefacts 2/2 Cyberman.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le piège du Fabricant de jouets

{2}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, choisissez secrètement un chiffre entre 1 et 5 qui n'a pas été choisi. Si vous faites ainsi, un adversaire devine le chiffre que vous avez choisi, puis vous le révèle. S'il n'a pas deviné juste, il perd un nombre de points de vie égal au chiffre qu'il a deviné et vous piochez une carte. S'il a deviné juste, sacrifiez Le piège du Fabricant de jouets.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de blessure

{5}{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie qu'il a perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'impossible astronaute

{2}{R}

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, II, III ? Choisissez un nom de carte de créature, puis incitez toutes les créatures avec un nom choisi pour L'impossible astronaute. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le bruit des tambours

{2}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée est incitée.

Si la créature enchantée devait infliger des blessures de combat à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à la place.

{2}{R} : Renvoyez Le bruit des tambours depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fugacité

{2}{U}{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, III ? Choisissez une créature ciblée. Son propriétaire la mélange dans sa bibliothèque, puis enquête. (Il crée un jeton Indice.)

II, IV ? Créez un jeton de créature-artefact 2/2 noire Extraterrestre et Ange avec l'initiative, la vigilance et « À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, ce permanent n'est pas une créature ». (Il crée un jeton Indice.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

