Satya, génie du flux éthérique {1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et artificier M

Menace, célérité
À chaque fois que Satya, génie du flux éthérique attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de jusqu'à une autre créature non-jeton ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez ce jeton à moins que vous ne payiez une quantité de {E} égale à sa valeur de mana.

3/5

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

Cerf bruni {3}

Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse à foudroyeur {6}{R}{R}

Créature-artefact : pirate R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque {E} (marqueur « énergie ») que vous avez payé ou perdu ce tour-ci.
Célérité
À chaque fois que la Carcasse à foudroyeur attaque, vous gagnez {E}{E}, puis vous pouvez payer huit {E}. Quand vous faites ainsi, la Carcasse à foudroyeur inflige 8 blessures réparties comme vous le désirez parmi jusqu'à huit cibles.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casseuse de figure professionnelle {2}{R}

Créature : humain et guerrier R

Menace
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.
Sacrifiez un trésor : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique combustible {4}{R}{R}

Créature-artefact : construction M

Initiative
Quand la Carcasse mécanique combustible arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé peut vous faire piocher trois cartes. Si le joueur ne le fait pas, vous meulez trois cartes, puis la Carcasse mécanique combustible inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse d'éclairs {3}{R}{R}

Créature : humain et guerrier M

Double initiative, célérité
À chaque fois que la Coureuse d'éclairs attaque, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer huit {E}. Si vous payez, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.
Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenzo, fauteur de ravages {R}{R}

Créature légendaire : gobelin et gredin R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancienne survoltée {2}{R}

Créature : lézard et sorcier R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Électromancienne survoltée.
À chaque fois que l'Électromancienne survoltée attaque, doublez sa force jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que l'Électromancienne survoltée inflige des blessures de combat à une créature, si cette créature a subi un surplus de blessures ce tour-ci, vous gagnez X {E}, X étant ce surplus de blessures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor surexcité {1}{R}

Créature : dinosaure U

Initiative
Quand le Raptor surexcité arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Puis, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte en payant un nombre de {E} égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre souffléther {5}{U}{U}

Créature : léviathan R

Vol
Au début de votre entretien, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E}{E}{E}{E}{E} : Renvoyez toutes les autres créatures dans les mains de leurs propriétaires. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartographe du Roulis {1}{U}

Créature : ondin et gredin U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T}, payez six {E} : Piochez trois cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine éthertidale {4}{U}{U}

Créature : baleine R

Vol
Quand la Baleine éthertidale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E}{E}{E}{E} (six marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E}{E} : Renvoyez la Baleine éthertidale dans la main de son propriétaire.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleuse d'aurore {1}{U}

Créature : changeforme R

À chaque fois que la Modeleuse d'aurore inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E}.
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}. Quand vous faites ainsi, la Modeleuse d'aurore devient une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'elle a cette capacité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E}. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'inventivité {3}{W}{W}

Créature : ange M

Vol, vigilance, lien de vie
Fabrication 2 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle ou créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du salut {6}{W}{W}

Créature-artefact : construction R

Vol, vigilance, piétinement
À chaque fois que vous attaquez, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Exhumation ? Payez huit {E}. (Payez huit marqueurs « énergie » : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste {1}{W}{W}

Créature : kor et esprit R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreur des Champs de Rasoirs {2}{W}

Créature-artefact : équipement et rhinocéros R

À chaque fois que l'Éventreur des Champs de Rasoirs ou la créature équipée attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »), puis l'Éventreur des Champs de Rasoirs ou la créature équipée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité de {E} que vous avez.
Reconfiguration ? Payez {2} ou {E}{E}{E}. (Payez {2} ou {E}{E}{E} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineuse de géodes d'Éther {1}{W}

Créature : nain et éclaireur R

À chaque fois que la Mineuse de géodes d'Éther attaque, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E} : Exilez la Mineuse de géodes d'Éther, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rokh tempéther {2}{W}{W}

Créature : oiseau R

Vol
À chaque fois que le Rokh tempéther ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
À chaque fois que le Rokh tempéther attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui et engagez jusqu'à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur de Plumargent {4}{W}

Créature : kor et sorcier R

Les sorts de créature que vous lancez ont la démonstration. (À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Chaque copie devient un jeton.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brudiclad, ingénieur telchor {4}{U}{R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier M

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cayth, mécaniste réputée {1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : nain et artificier M

Fabrication 1 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)
Les autres créatures non-jeton que vous contrôlez ont fabrication 1.
{2}, {T} : Choisissez l'un ?
? Peuplez.
? Proliférez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs {1}{U}{R}

Créature : vedalken et artificier U

Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de la révélation {3}{W}{U}

Créature-artefact : sphinx R

Vol, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous gagnez autant de {E} (marqueurs « énergie »).
{W}{U}{U}, {T}, payez X {E} : Piochez X cartes.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de confiscation {3}{U}{U}

Rituel R

Choisissez une cible, artefact ou créature. Vous gagnez {E}{E}{E}{E} (quatre marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer un nombre de {E} égal à la valeur de mana de ce permanent. Si vous faites ainsi, acquérez-en le contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret {3}{UP}

Rituel U

({PU} peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adieu {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou plus ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction localisée {3}{W}{W}

Rituel R

Vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »), puis vous pouvez payer au moins un {E}. Si vous faites ainsi, chaque créature que vous contrôlez avec une force égale à la quantité de {E} payée de cette manière acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil survolté {W}

Rituel C

Choisissez jusqu'à une carte d'artefact ou de créature ciblée dans votre cimetière. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Puis vous pouvez payer une quantité de {E} égale à la valeur de mana de cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez-la sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de démolition

Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Lacis calmerage

Terrain **R**

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

C?ur éthérique de Gonti {6}

Artefact légendaire **M**

À chaque fois que le C?ur éthérique de Gonti ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez huit {E}, exilez le C?ur æthérique de Gonti : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

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

Dispositif de conversion {3}

Artefact **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
{T}, payez {E}{E}{E} : Ajoutez trois manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générateur de l'idole de pierre {5}

Artefact R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous gagnez {E}. (un marqueur « énergie »)
{T}, payez six {E} : Créez un jeton de créature-artefact 6/12 incolore Construction avec le piétinement. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de décoction {2}

Artefact U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{4}, {T}: Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité {6}

Artefact R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle {4}

Artefact légendaire M

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T}, payez six {E} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort 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

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

Relique de la Coalition {3}

Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de créativité {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Le Talisman de créativité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette instable {1}{R}

Artefact U

Quand l'Amulette instable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, l'Amulette instable inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{T}, payez {E}{E} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à ce que vous exiliez une autre carte avec l'Amulette instable.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformateur solaire {2}

Artefact U

Le Transformateur solaire arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Transformateur solaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bolide de filigrane {3}{R}

Artefact : véhicule R

Quand le Bolide de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E}{E} (quatre marqueurs « énergie »).
À chaque fois que le Bolide de filigrane attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Quand vous faites ainsi, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans votre cimetière acquiert relancer jusqu'à la fin du tour. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Exilez-la ensuite.)
Pilotage 1

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raffinerie d'Éther {4}{R}{R}

Artefact R

Si vous deviez gagner au moins un {E} (marqueur « énergie »), vous gagnez deux fois ce nombre de {E} à la place.
{T} : Vous gagnez {E}, puis vous pouvez payer au moins un {E}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature X/X noire Éthérien, X étant la quantité de {E} payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Char cuirassé sur mesure {3}{U}

Artefact : véhicule U

{T} : Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
{T}, payez {E}{E} : Engagez une créature ciblée.
{T}, payez {E}{E}{E} : Piochez une carte.
Payez {E}{E}{E}{E} : Le Char cuirassé sur mesure devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 4

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa {2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge de minuit {2}{U}

Artefact R

{T} : Ajoutez {U}.
{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier des égarés {2}{W}

Artefact R

{T} : Ajoutez {W}. Mettez un marqueur « temps » sur le Sablier des égarés.
{T}, retirez X marqueurs « temps » du Sablier des égarés et exilez-le : Renvoyez sur le champ de bataille chaque carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana de X depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie {3}{U}

Éphémère U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générateur d'Izzet {U}{R}

Artefact U

Si vous deviez gagner au moins un {E} (marqueur « énergie »), vous gagnez autant de {E} plus un à la place.
{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez payé ou perdu au moins quatre {E} ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté d'Akroma {3}{W}

Éphémère R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol, la vigilance et la double initiative jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie, l'indestructible et la protection contre toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyauté de la légion {6}{W}{W}

Enchantement M

Les créatures 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ère de l'innovation {1}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un artefact ou un artificier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez six {E}, sacrifiez l'Ère de l'innovation : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débandade de gremlins {2}{R}{W}

Enchantement U

Quand la Débandade de gremlins arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gremlin. Puis vous gagnez un nombre de {E} (marqueurs « énergie ») égal au nombre de créatures que vous contrôlez.
Payez {E}{E}{E}{E} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast