

Satya, génie du flux éthélique

{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

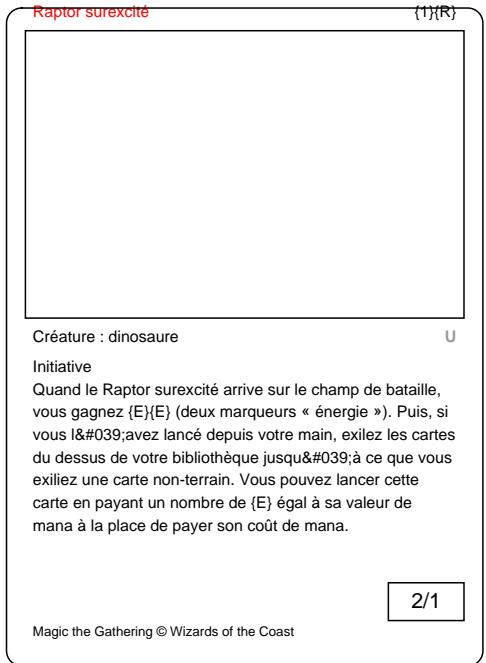
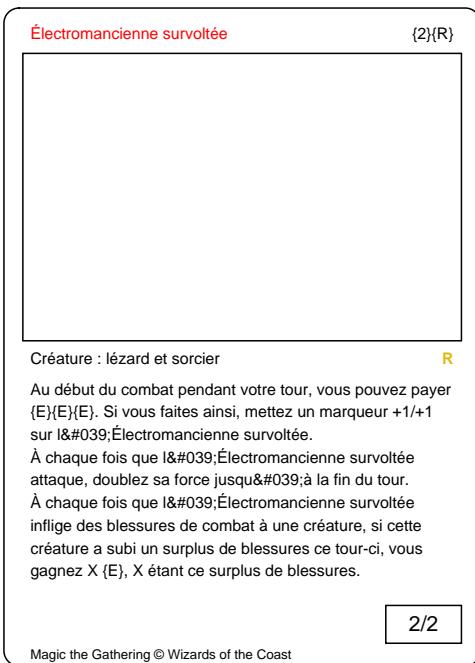
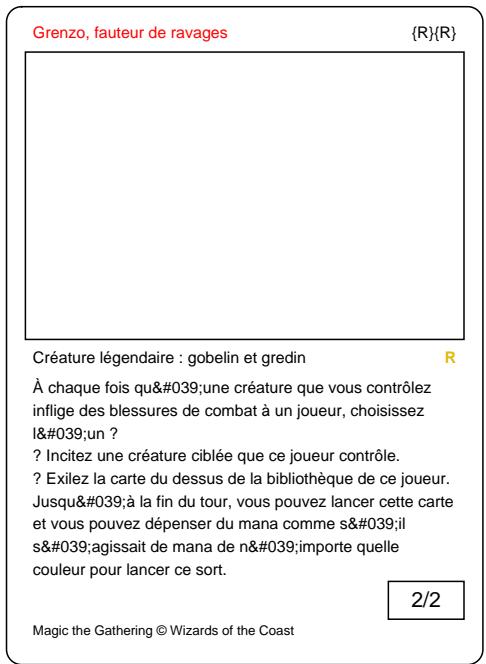
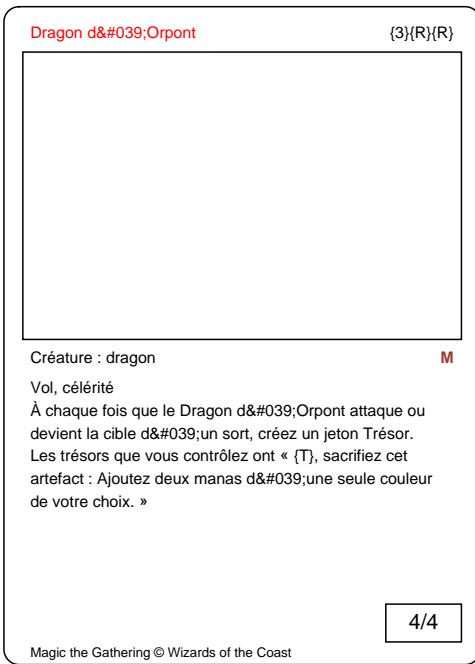
Double initiative, célérité

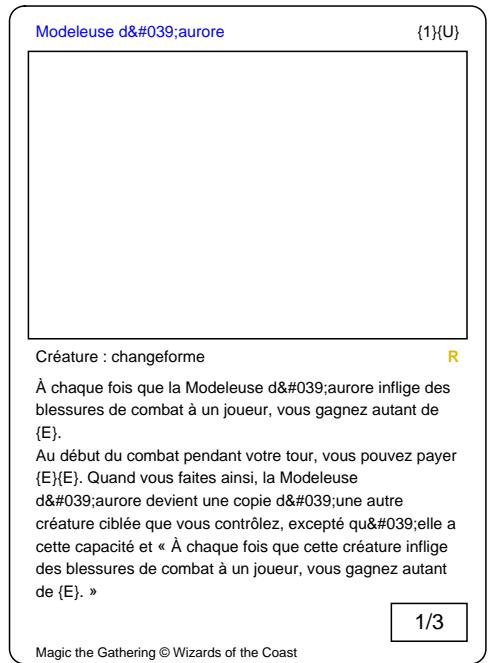
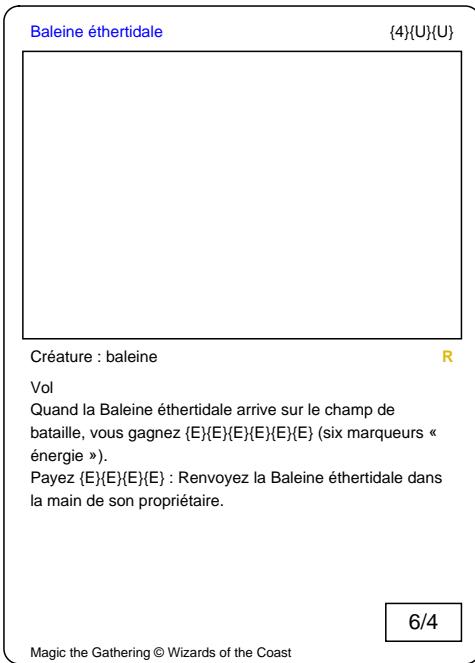
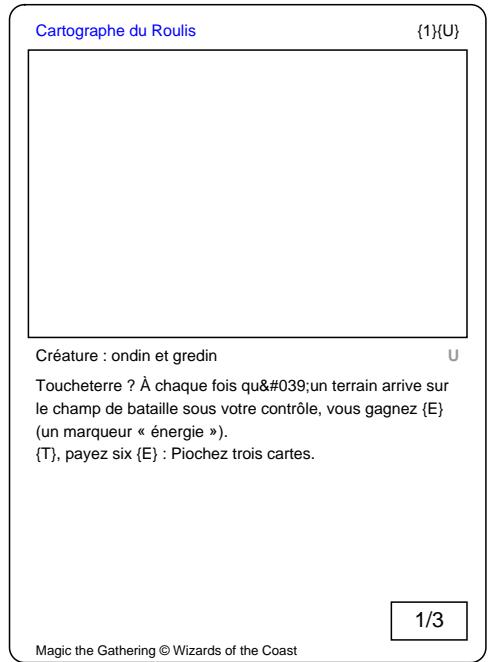
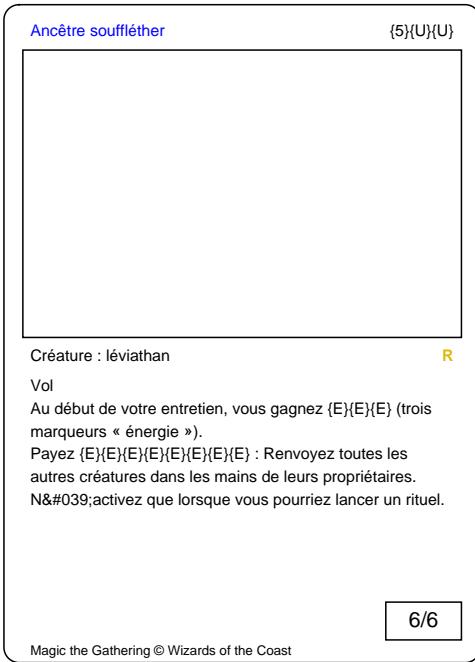
À chaque fois que la Coureuse d'éclairs attaque, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer huit {E}. Si vous payez, dégagerez toutes les créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

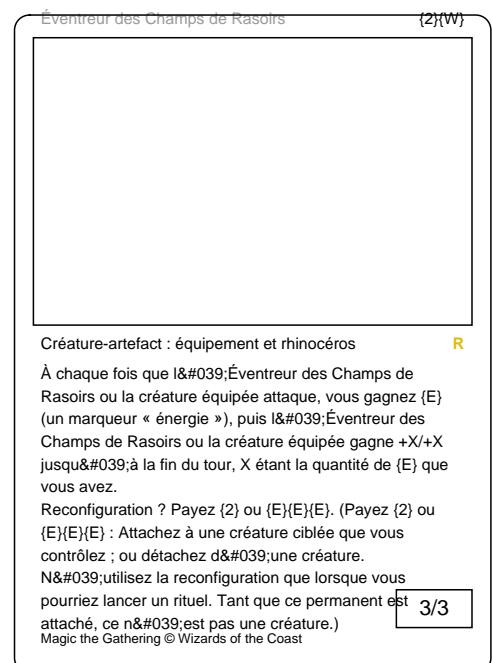
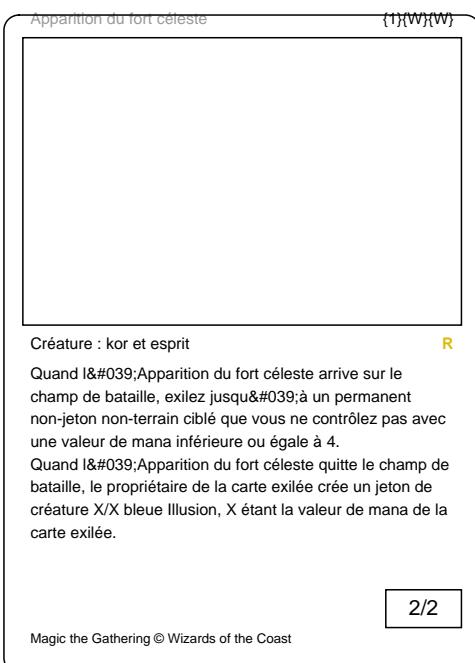
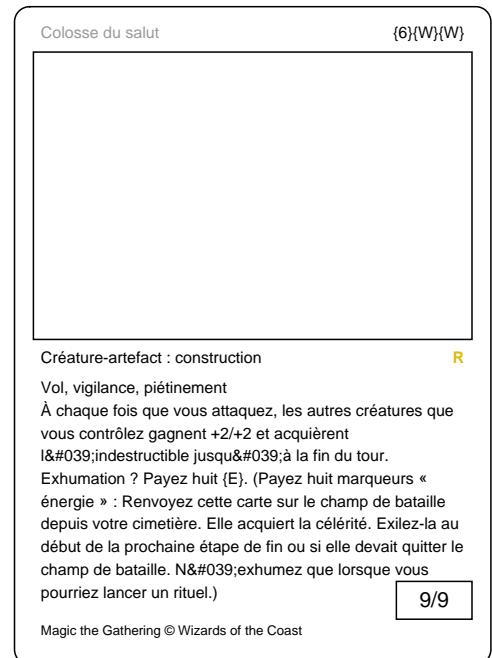
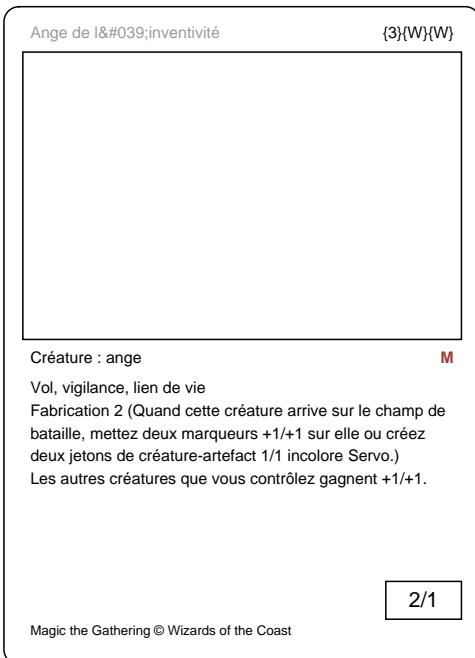
2/2

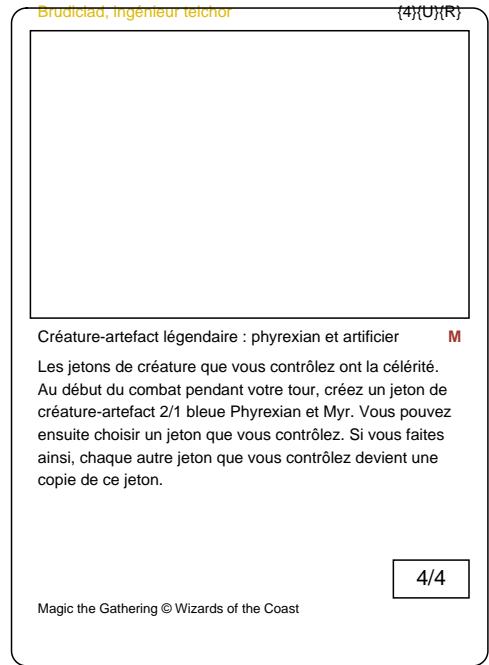
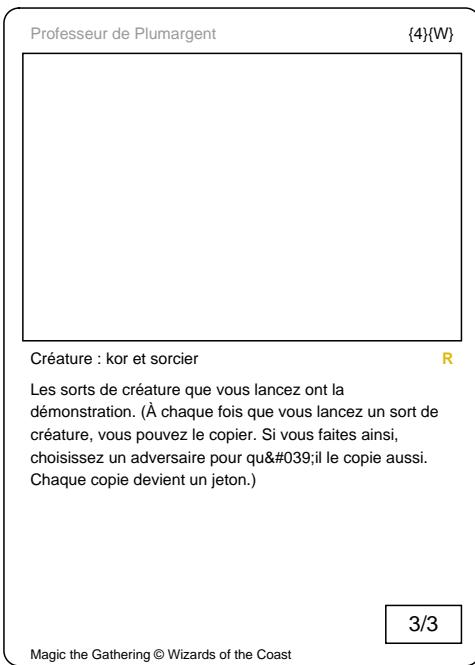
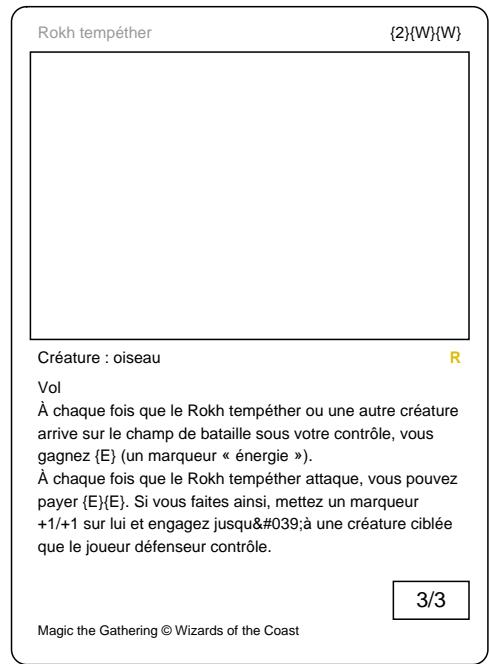
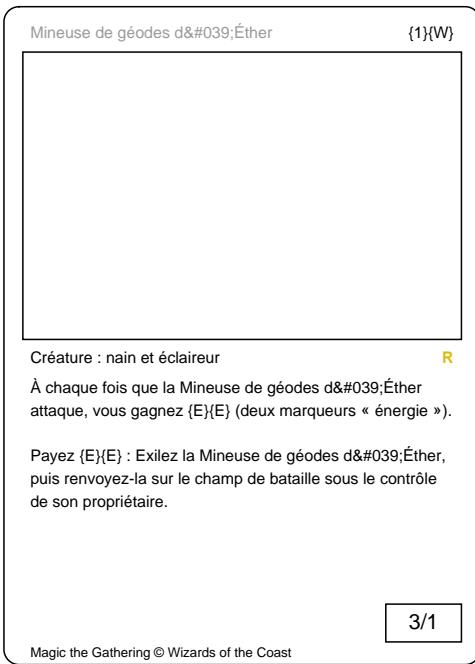
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

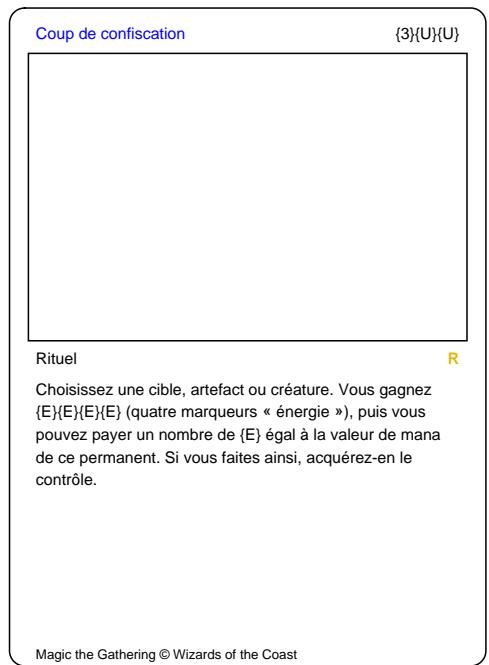
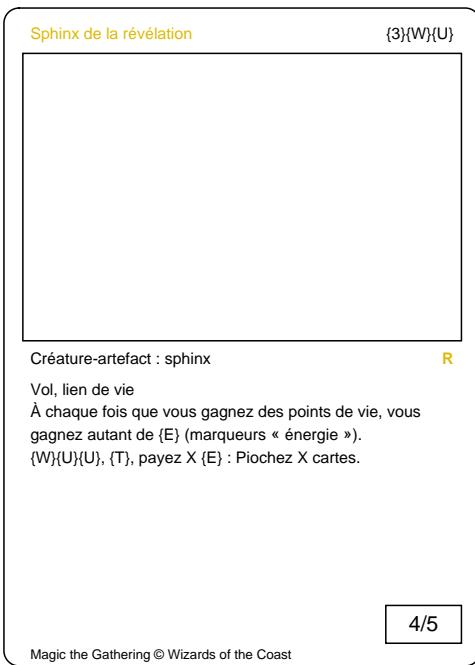
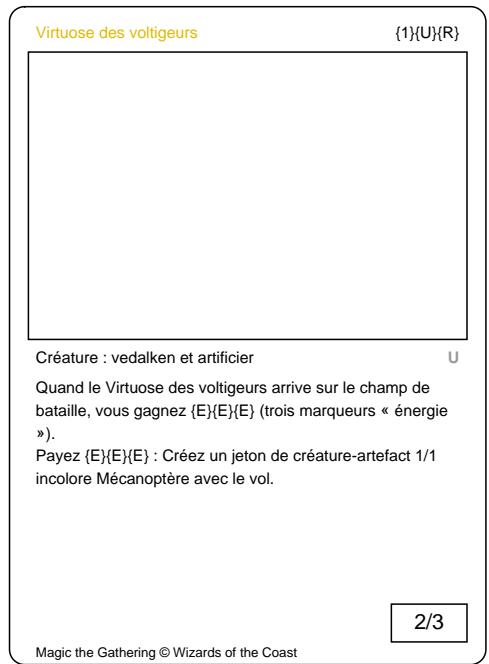
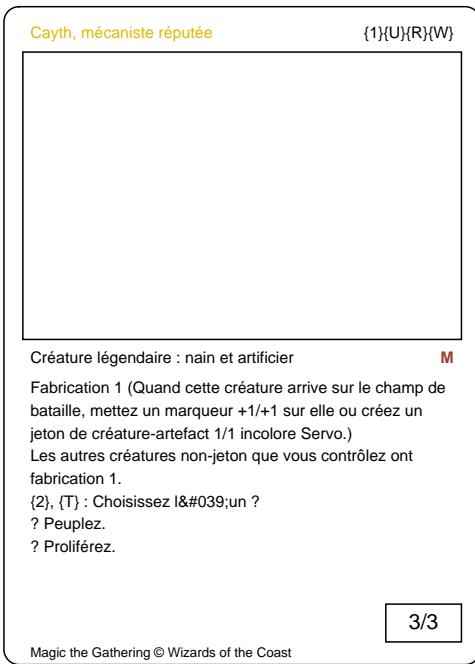
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

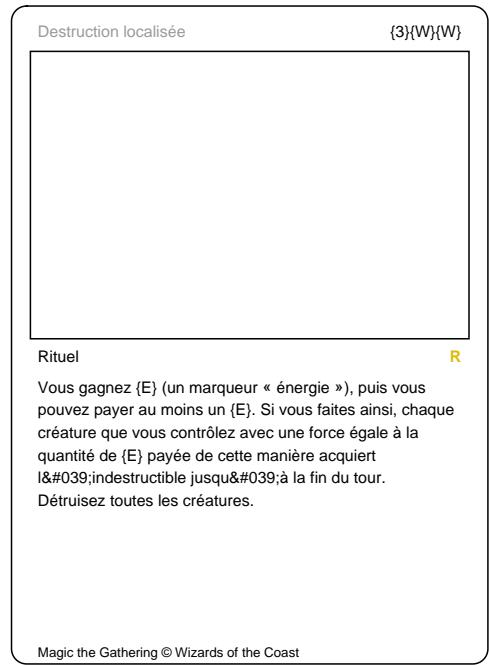
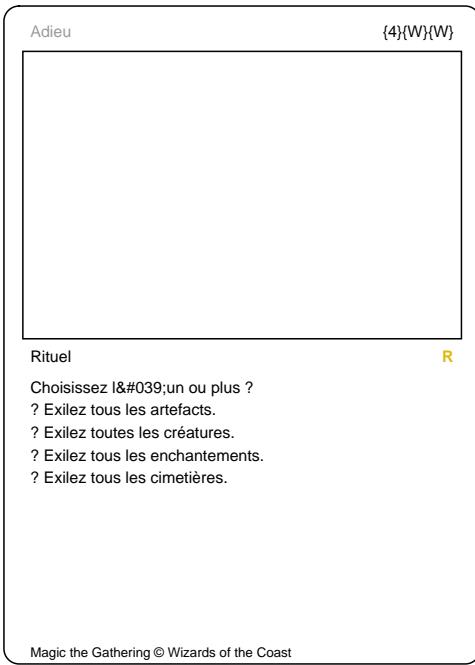
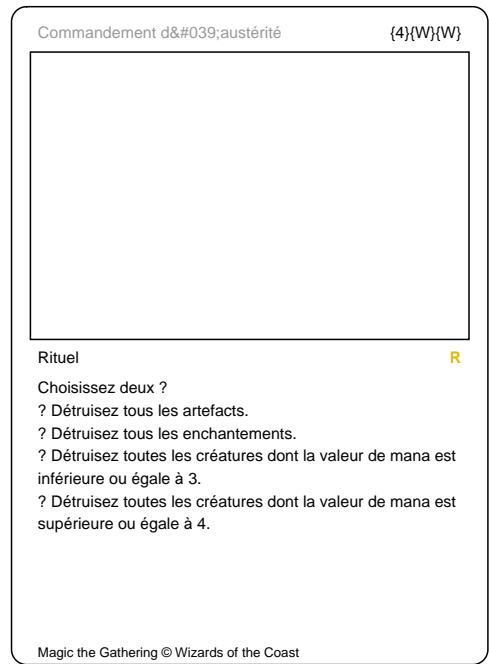
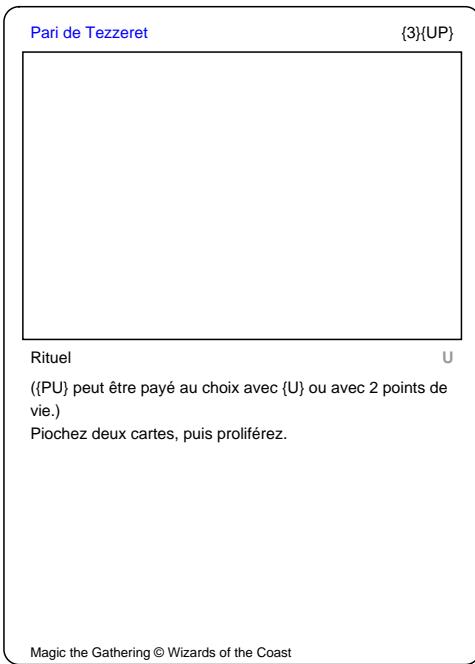


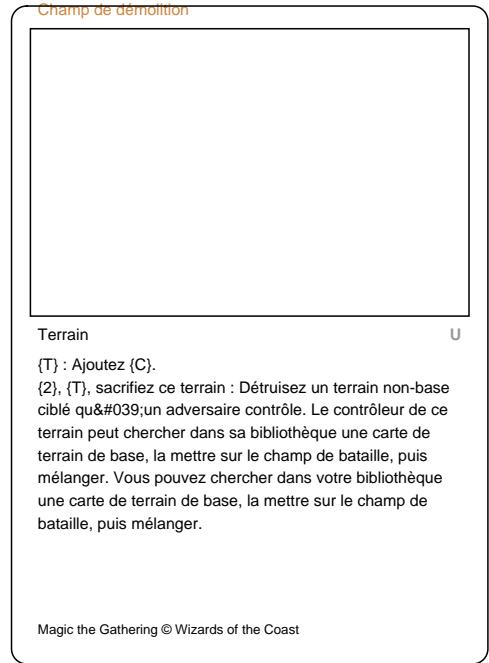
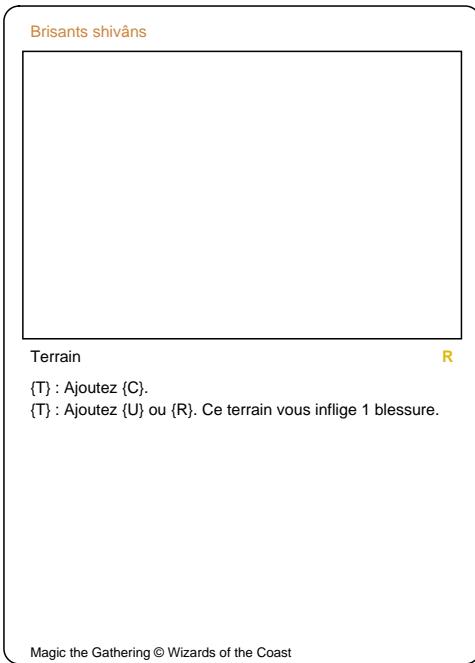
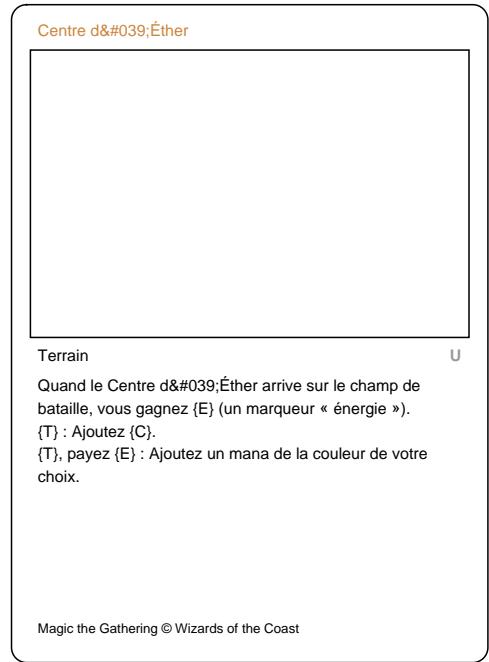
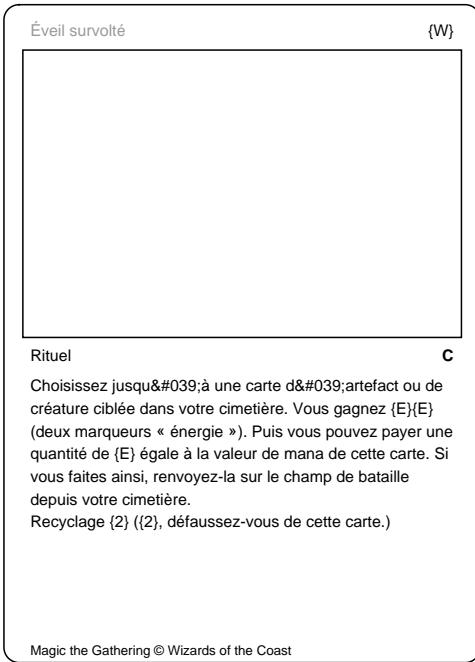












Château Vantress



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

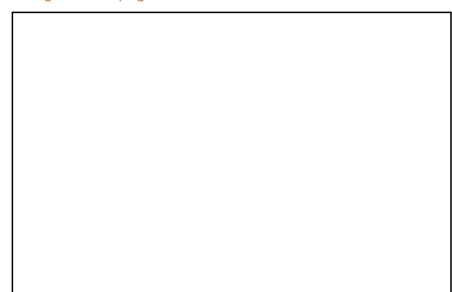
La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

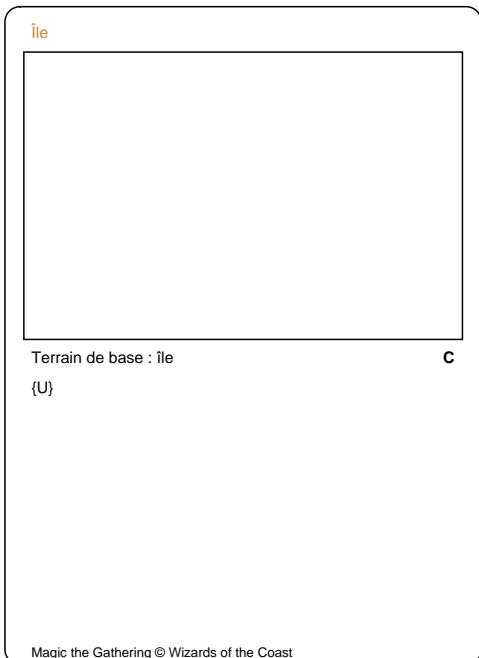
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

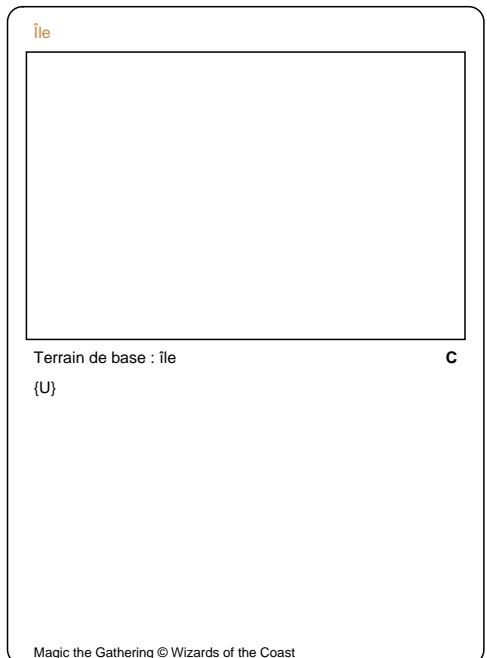
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



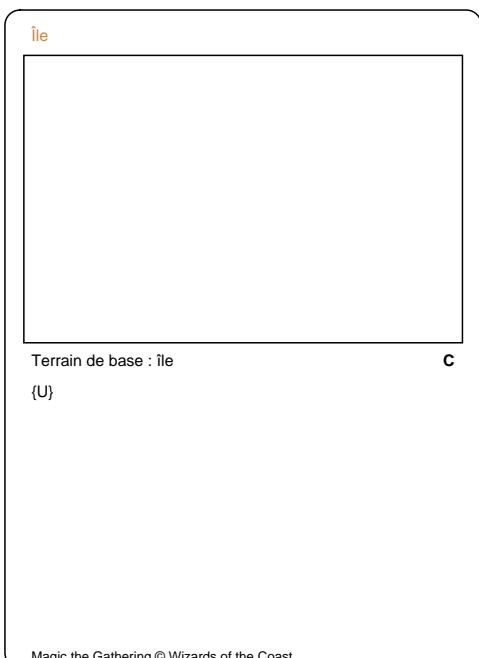
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



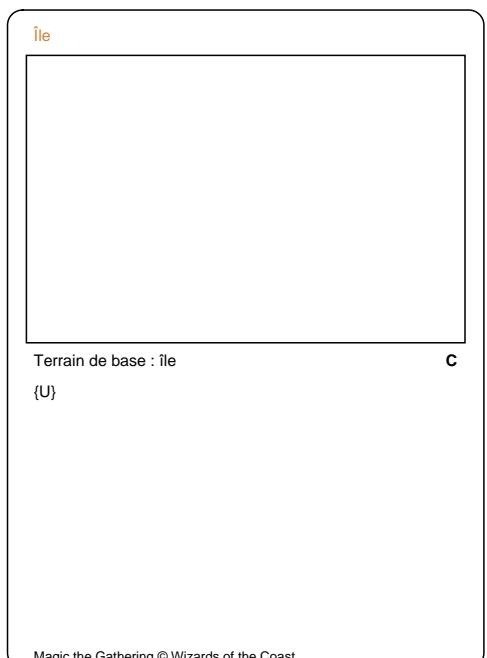
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{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 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



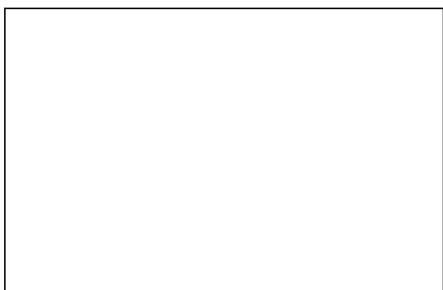
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



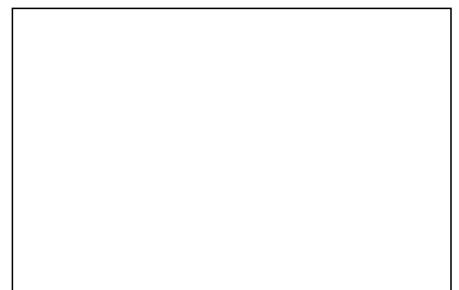
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

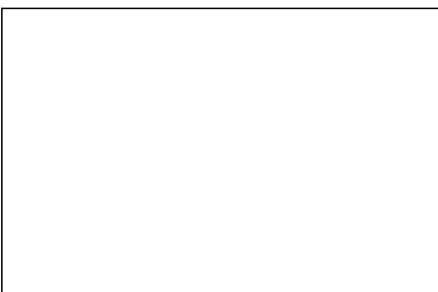


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

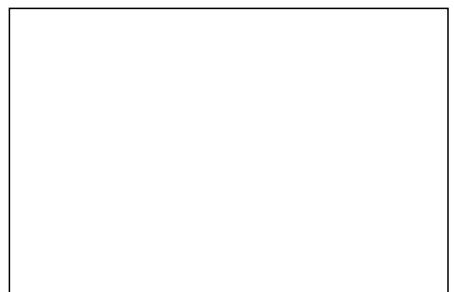


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



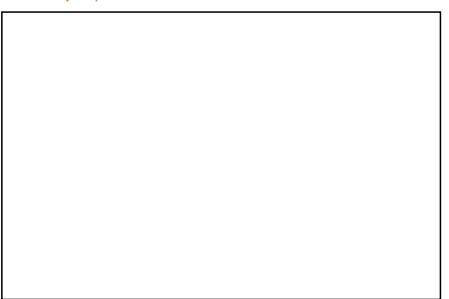
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

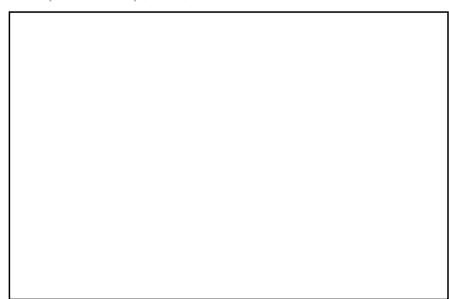
R

{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, regardez 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire



Terrain

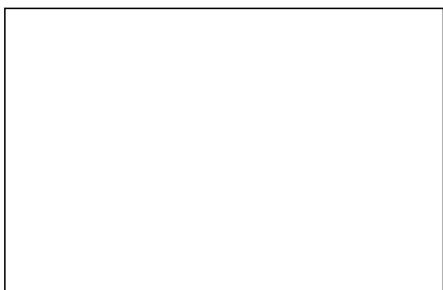
R

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 la 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

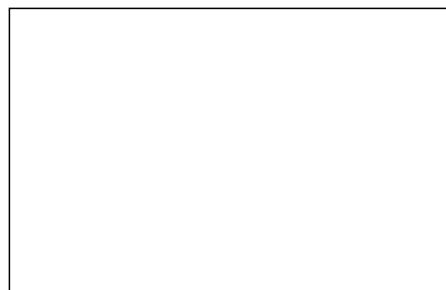
C

{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}



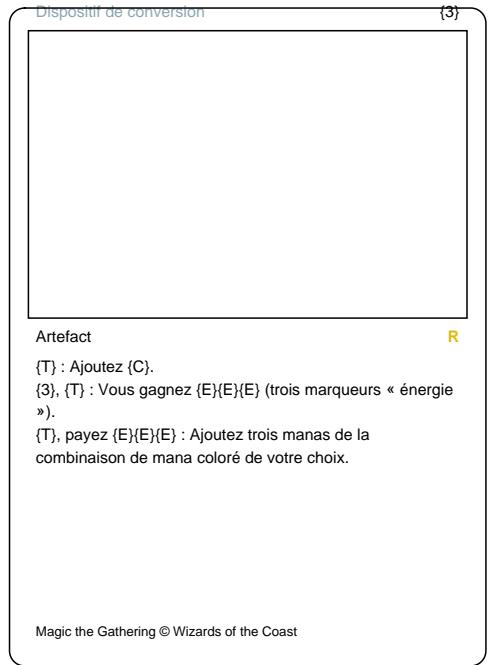
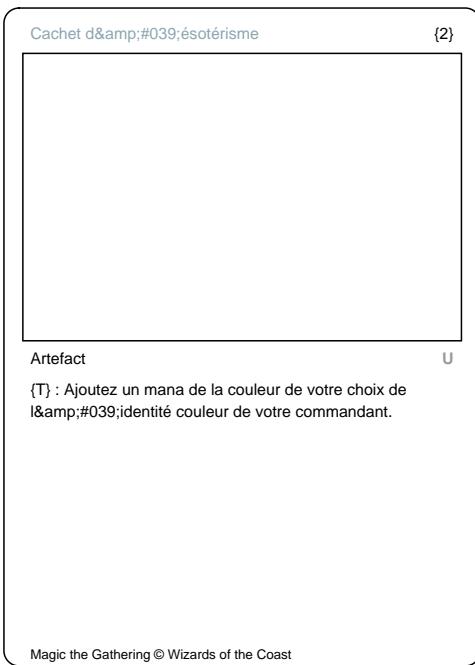
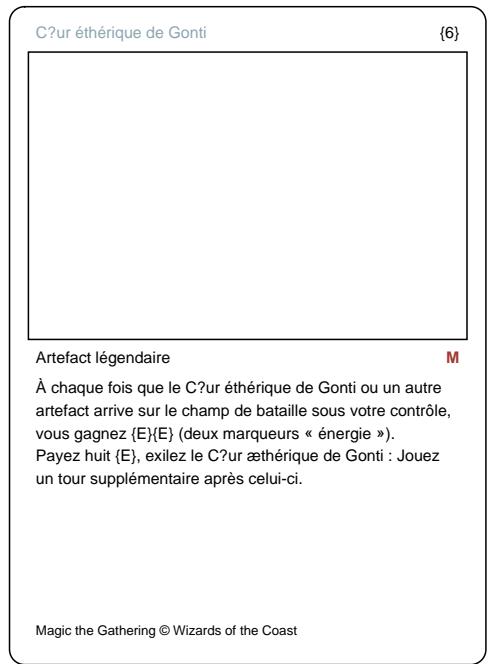
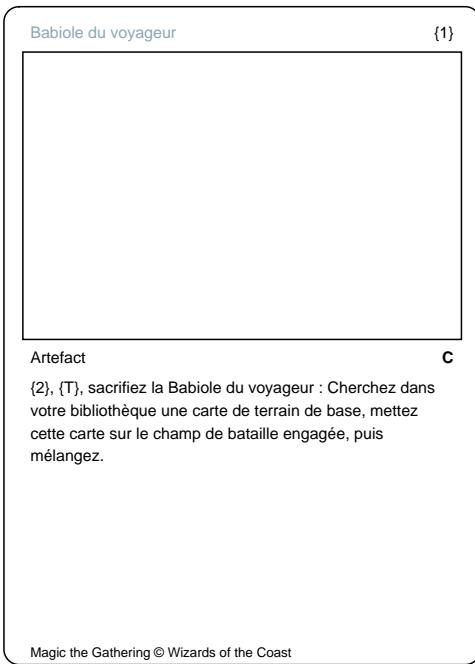
Artefact

U

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

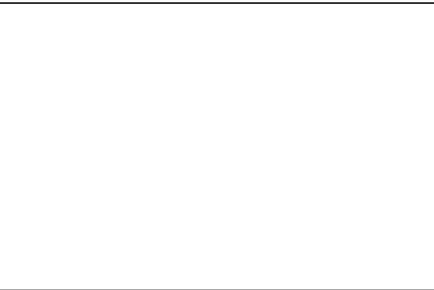
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Générateur de l'idole de pierre

{5}



Artifact

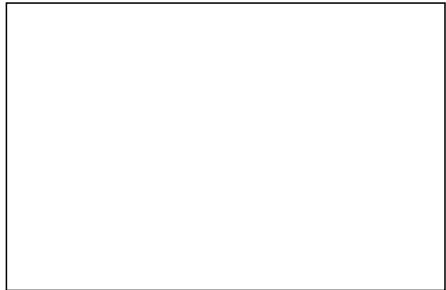
R

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. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de décoction

{2}



Artifact

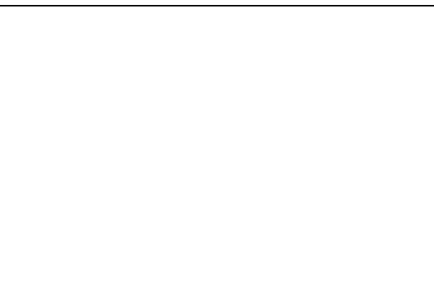
U

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}



Artifact

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 que vous contrôlez 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}



Artifact : 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.)

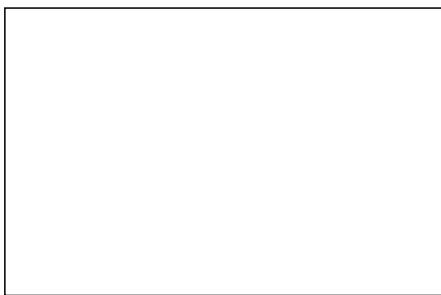
3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artefact légendaire

M

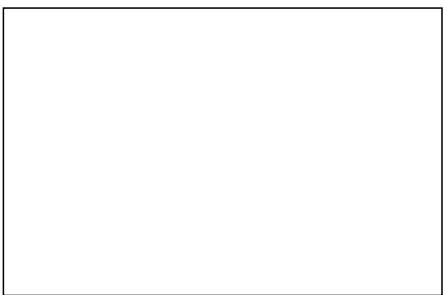
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{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

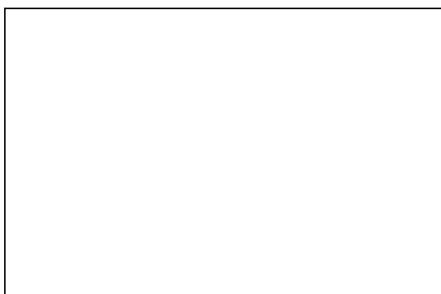
{T} : Ajoutez (C).

{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.

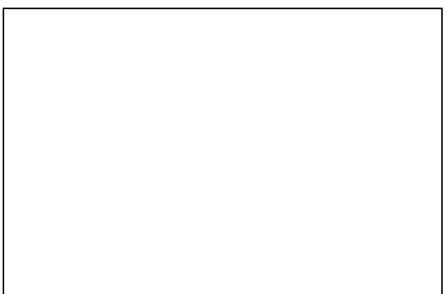
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

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

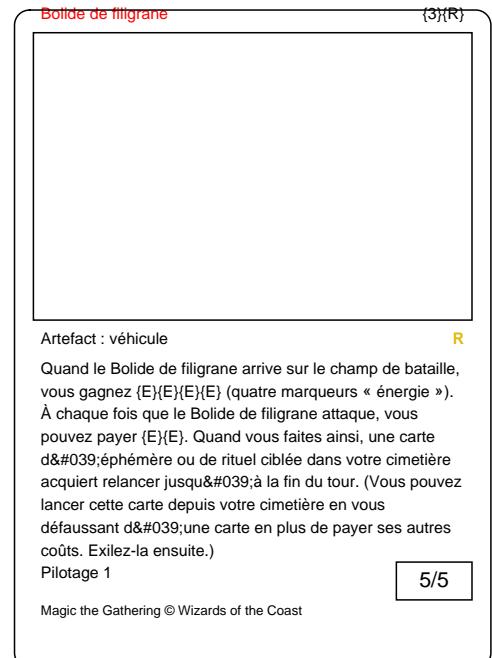
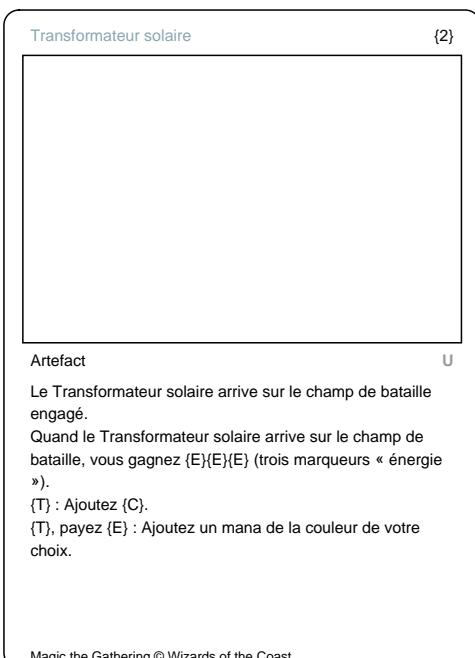
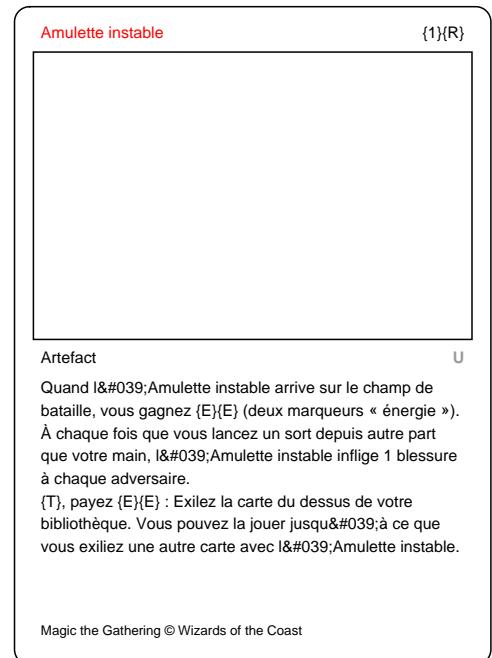
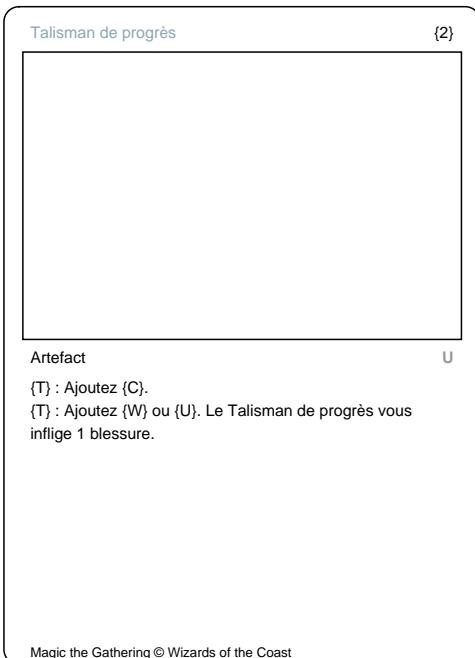
U

{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



Raffinerie d'Éther

{4}{R}{R}



Artifact

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}



Artifact : 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} : Le Char cuirassé sur mesure devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

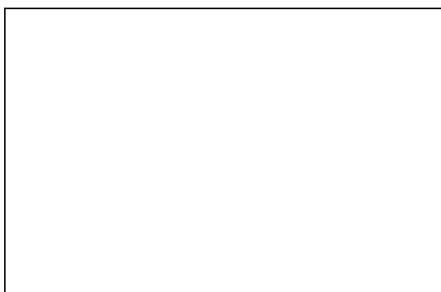
Pilotage 4

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artifact-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}



Artifact

R

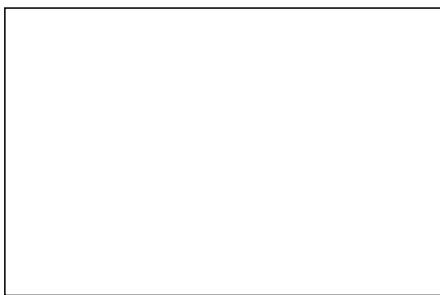
{T} : Ajoutez {U}.
 {2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
 Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
 Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque,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



Artifact

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

Générorium d'Izzet

{U}{R}



Artifact

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'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} : 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

