

Amirale Hardiesce, l'insubmersible

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

Créature légendaire : humain et pirate

M

Quand l'Amirale Hardiesce, l'insubmersible arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature Pirate ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle. Elle a une force et une endurance de base de 4/4. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur de la Flotte implacable

{3}{B}{B}

Créature : orque et pirate et sorcier

M

Menace, contact mortel

Quand le Dévastateur de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd un tiers de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la Flotte des grands fonds

{1}{B}

Créature : humain et pirate

R

Menace

À chaque fois que le Capitaine de la Flotte des grands fonds attaque, si vous contrôlez un autre pirate non-jeton, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Pirate avec la menace.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipage de squelettes

{3}{B}

Créature : squelette et pirate

R

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un squelette ou un pirate gagne +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Squelette et Pirate. (Cette capacité ne se déclenche que depuis le champ de bataille.)

{5}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Équipage de squelettes depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Francisco, volatile maraudeur

{1}{B}

Créature légendaire : oiseau et pirate

R

Vol

Francisco, volatile maraudeur ne peut pas bloquer.

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur, Francisco explore.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardiers latéraux

{2}{R}

Créature : gobelin et pirate

R

Menace, célérité

Vantardise ? Sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Les Bombardiers latéraux infligent à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à 2 plus la valeur de mana du permanent sacrifié. (N'activez que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable

{3}{B}

Créature : humain et pirate

U

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

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucanier joaillier

{3}{R}

Créature : orque et pirate et artificier

R

À chaque fois que le Boucanier joaillier ou un autre pirate arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Trésor engagé.

Les trésors que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +2/+0 », équipement de pirate {1} et équipement {3}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braies, saccageur des hardis

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et pirate

U

Menace

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à vos adversaires, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chacun de ces adversaires. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de la Flotte implacable

{1}{R}

Créature : humain et pirate

R

Initiative

Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine Lanneray Tempeste

{2}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Célérité

À chaque fois que la Capitaine Lanneray Tempeste attaque, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un trésor, la Capitaine Lanneray Tempeste gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chienapan entreprenant

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

U

Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci, créez un jeton Trésor. (Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipage captivant

{3}{R}

Créature : humain et pirate

R

{3}{R} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs d'Angrath

{5}{R}{R}

Créature : humain et pirate

R

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant

{1}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Initiative, menace

À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe. Ragavan arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteuse coercitive

{4}{R}

Créature : orque et pirate

R

À chaque fois que la Recruteuse coercitive ou qu'un autre pirate arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert la célérité et devient un pirate en plus de ses autres types.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de port

{3}{R}{R}

Créature : orque et pirate

M

À chaque fois que le Terrasseur de port inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez chaque créature que vous contrôlez. Cette phase de combat est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Le Terrasseur de port ne peut pas attaquer un joueur qu'il a déjà attaqué ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine corsaire

{2}{U}

Créature : humain et pirate

R

Quand cette créature arrive, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Les autres pirates que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amirale de la Flotte d'azur

{3}{U}

Créature : humain et pirate

C

Quand l'Amirale de la Flotte d'azur arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

L'Amirale de la Flotte d'azur ne peut pas être bloquée par les créatures que le monarque contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme de Ramirez DePietro

{2}{U}

Créature légendaire : esprit et pirate

U

Le Fantôme de Ramirez DePietro ne peut pas être bloqué par des créatures d'endurance supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que le Fantôme de Ramirez DePietro inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez dans un cimetière jusqu'à une carte ciblée qui a été défaussée ou qui y a été mise depuis une bibliothèque ce tour-ci. Mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malcolm, navigateur à l'?!l perçant
{2}{U}

Créature légendaire : sirène et pirate
U

Vol

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à vos adversaires, vous créez un jeton Trésor pour chaque adversaire qui a subi des blessures. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral
{U}

Créature : esprit et pirate
U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse à voile volante de guerre
{1}{U}

Créature : humain et pirate
R

Vol

À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse disparu
{1}{U}

Créature : esprit et pirate
U

Quand le Mousse disparu devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.

Le Mousse disparu ne peut pas être bloqué excepté par des esprits.

{3}{U} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des esprits.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutin amphin

{3}{U}

Créature : salamandre et pirate

R

Quand le Mutin amphin arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature non-Salamandre ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 4/3 bleue Salamandre et Guerrier.

Encore {4}{U}{U} ({4}{U}{U}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociatrice de la Flotte de la tempête

{2}{U}

Créature : sirène et pirate

R

Vol

Pour parler ? À chaque fois que la Négociatrice de la Flotte de la tempête attaque, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, vous créez un jeton Carte. Puis chaque joueur pioche une carte. (Un jeton Carte est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigatrice du flux temporel

{1}{U}

Créature : humain et pirate et sorcier

M

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

{2}{U}{U}, {T}, mettez la Navigatrice du flux temporel au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards marchands

{3}{U}

Créature : humain et pirate

U

À chaque fois que les Pillards marchands ou qu'un autre pirate arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez jusqu'à une créature ciblée. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Pillards marchands.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saboteuse audacieuse

{1}{U}

Créature : humain et pirate

U

{2}{U} : La Saboteuse audacieuse ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

À chaque fois que la Saboteuse audacieuse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amirale Beckett Hardiesce

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

Créature légendaire : humain et pirate

M

Les autres pirates que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre étape de fin, acquérez le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé contrôlé par un joueur qui a subi des blessures de combat d'au moins trois pirates ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête

{U}

Créature : sirène et pirate et sorcier

U

Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don Andres, le renégat

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

Créature légendaire : vampire et pirate

M

Chaque créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas gagne +2/+2, a la menace et le contact mortel, et est un pirate en plus de ses autres types.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature que vous ne possédez pas, créez deux jetons Trésor engagés.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}

Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zara, recruteuse renégate

{3}{U}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Vol

À chaque fois que Zara, recruteuse renégate attaque, regardez la main du joueur défenseur. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature qu'elle contient, engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ramirez DePietro, pilleur

{2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et pirate

U

Quand Ramirez DePietro, pilleur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie et vous créez deux jetons Trésor.

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argent du sang

{5}{B}{B}

Rituel

M

Détruisez toutes les créatures. Pour chaque créature non-jeton détruite de cette manière, vous créez un jeton Trésor engagé.

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

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Aubaine

{2}{U}

Rituel

U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Néphalie

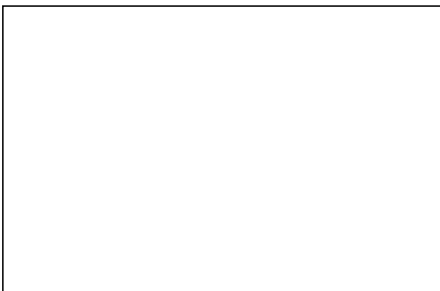
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain

U

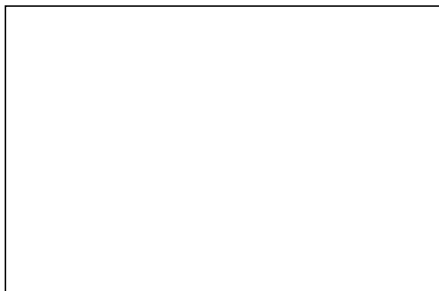
Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

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

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île prospère

Terrain

C

L'île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où l'île prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

immensité terramorphe

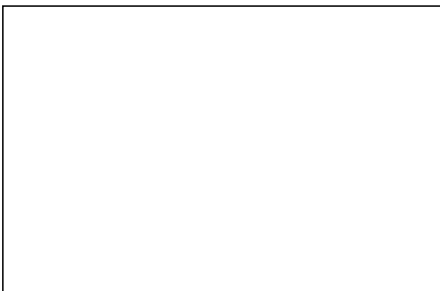
Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pyroge!l



Terrain

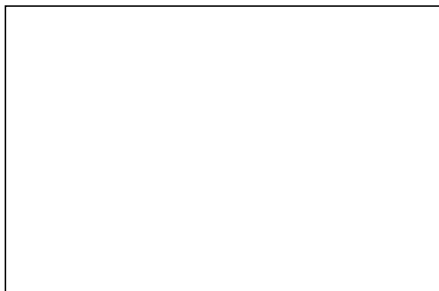
R

Au moment où le Lacis pyroge!l 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 pyroge!l arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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



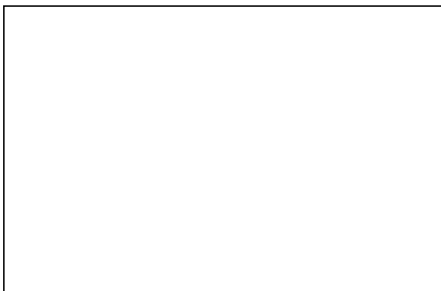
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



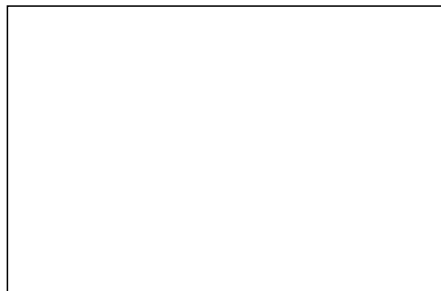
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



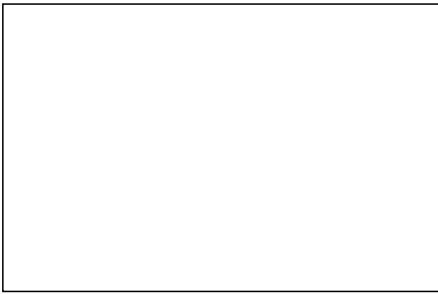
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

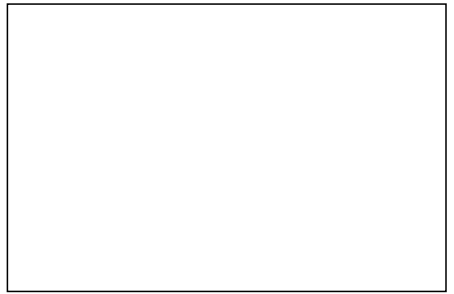
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de Karfell



Terrain

U

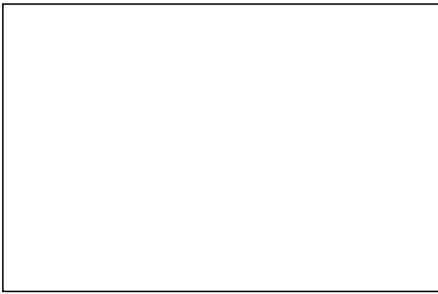
Le Port of Karfell arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{3}{U}{B}{B}, {T}, sacrifiez le Port de Karfell : Meulez quatre cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature depuis votre cimetière. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère



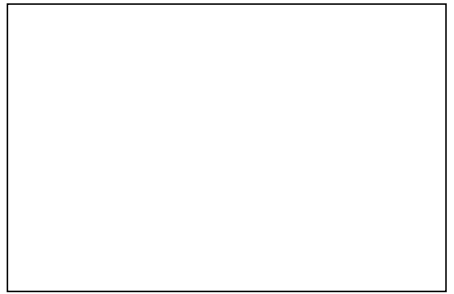
Terrain

C

Le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.
{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

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

Tour de commandement



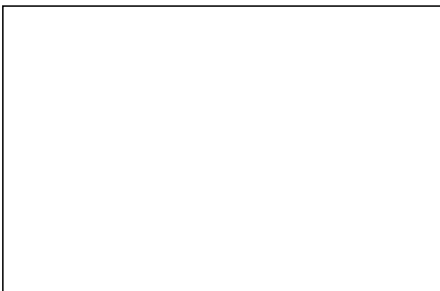
Terrain

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

Verger exotique



Terrain

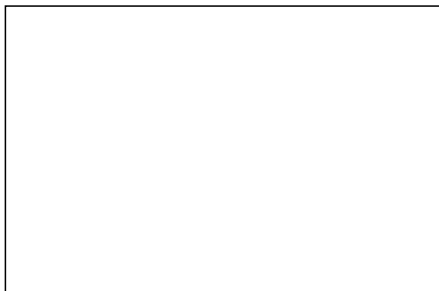
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancre de bras

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2 et a la menace.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez deux cartes.
Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de pirate.
Équipement {2}. Cette capacité coûte {2} de moins à activer si vous avez une carte ou moins en main.

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

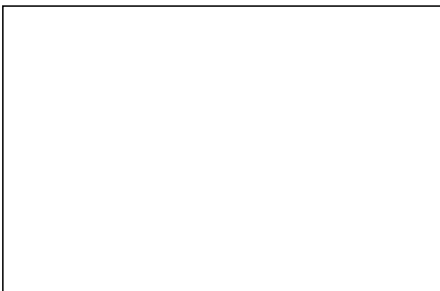
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

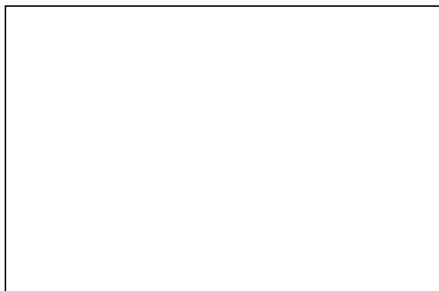
C

{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

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

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'izzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}

Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Icône de l'Ascendance

{3}

Artefact

R

Au moment où l'Icône de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature du type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

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

Coffre de la Capitaine sinistre

{3}{B}

Artefact légendaire

R

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

{T} : Jusqu'à la fin du tour, chaque carte de créature dans votre cimetière gagne « Échappée ? {3}{B}. exilez quatre autres cartes de votre cimetière. » (Vous pouvez lancer une carte avec l'échappée depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Indomptable

{2}{U}{U}

Artefact légendaire : véhicule

R

Piétinement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Pilotage 3

Vous pouvez lancer L'Indomptable depuis votre cimetière tant que vous contrôlez au moins trois pirates et/ou véhicules engagés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspiration mortelle

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Chaque créature qui a convoqué la Conspiration mortelle connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animosité partagée

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions du marché noir

{2}{B}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, choisissez l'un ou plus ?

? Vendre de la contrebande ? Créez un jeton Trésor. Vous perdez 1 point de vie.

? Acheter des informations ? Piochez une carte. Vous perdez 2 points de vie.

? Engager un mercenaire ? Créez un jeton de créature 3/2 incolore Changeforme avec le changelin. Vous perdez 3 points de vie. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison du roi Narfi

{1}{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 « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque joueur meule quatre cartes. Vous pouvez ensuite exiler une carte de créature ou de planeswalker depuis chaque cimetière.

II, III ? Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts pami les cartes exilées par la Trahison du roi Narfi, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

