

Gimbal, prodige gremlin

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : gremlin et artificier **M**

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le piétinement.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature-artefact 0/0 rouge Gremlin. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de jetons d'artefact appelés différemment que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabricateur de l'académie

{3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé **R**

Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture ou Trésor, à la place créez un jeton de chaque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}

Créature-artefact : mécanoptère **R**

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementne infatigable

{2}{G}

Créature : elfe et éclaircur **U**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture ou un jeton Trésor. (Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ». Trésor est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de guerre de la steppe de sable

{3}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, renforcement X, X étant le nombre de jetons d'artefact appelés différemment que vous contrôlez. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez X marqueurs +1/+1 sur elle.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}

Créature : humain et éclaireur

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détonateur d'hèdrons

{2}{R}

Créature : goblin et artificier

R

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Détonateur d'hèdrons inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

{T}, sacrifiez deux artefacts : 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

Distributeur de douleur

{2}{R}

Créature : diable et citoyen

R

Menace

À chaque fois qu'un joueur lance son premier sort à chaque tour, il crée un jeton Trésor.

À chaque fois qu'un artefact qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, le Distributeur de douleur inflige 1 blessure à ce joueur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

{2}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasseur escouflenfer

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

{1}{R} : L'Embrasseur escouflenfer gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix aux plumes perpétuelles

{2}{R}{R}

Créature : phénix

R

Mutation {3}{R} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Vol

À chaque fois que cette créature subit une mutation, créez un jeton d'artefact rouge appelé Plume avec « {1}, sacrifiez la Plume : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée une carte de phénix ciblée depuis votre cimetière. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia et Kiran Nalaàr

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

Quand Pia et Kiran Nalaàr arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{2}{R}, sacrifiez un artefact : Pia et Kiran Nalaàr inflige deux blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasseur de déchets

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

U

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

À chaque fois qu'un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens de l'atelier

{6}{U}

Créature : humain et artificier

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devienne une créature-artefact 0/0. Si vous faites ainsi, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon scintillant

{4}{U}{U}

Créature : dragon

R

Vol

Tant que vous contrôlez au moins quatre artefacts, le Dragon scintillant a la défense talismanique.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Piochez une carte.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs

{2}{U}{U}

Créature : humain et gremlin et artificier

U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

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

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humiliateur vedalken

{3}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

Art des métaux ? À chaque fois que l'Humiliateur vedalken attaque, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge écailleuse

{4}{U}{U}

Créature-artefact : sphinx

R

Vol

À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de schémas

{3}{U}

Créature : vedalken et gremlin et artificier

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de schémas inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé que ce joueur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineuse négociatrice

{2}{U}{R}

Créature : orque et pirate

R

Pour parler ? À chaque fois que la Surineuse négociatrice attaque, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, vous créez un jeton Trésor engagé. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rashmi et Ragavan

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : elfe et singe

M

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant chacun de vos tours, exilez la carte du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé et créez un jeton Trésor. Puis vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si c'est un sort avec une valeur de mana inférieure au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Si vous ne la lancez pas de cette manière, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détoger

{2}{G}

Rituel

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fendre en deux

{2}{G}



Rituel

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence ardente

{2}{R}{R}



Rituel

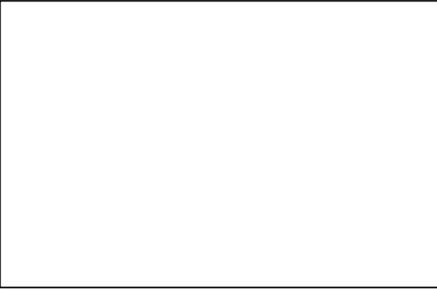
R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.  
? La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.  
? La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.  
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'animiste

{3}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.  
Volonté des planeswalkers ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Hardiesce

{6}{R}



Rituel

R

Pour chaque terrain que vous contrôlez, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouer avec la calamité

{7}{R}



Rituel

R

Mélanguez votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez exiler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si la valeur totale de mana des cartes exilées de cette manière est inférieure ou égale à 13, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art de Saheeli

{4}{U}{U}



Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?  
? Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé.  
? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte (1) de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Debout là-dedans

{1}{U}



Rituel

R

Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 0/0. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur chaque artefact qui est devenu une créature de cette manière.  
Surcharge {4}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge d'échos

{3}{U}{U}

Rituel

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.  
Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}

Rituel

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)  
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

R

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

La Clairière de scories 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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{(G)}

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{(G)}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

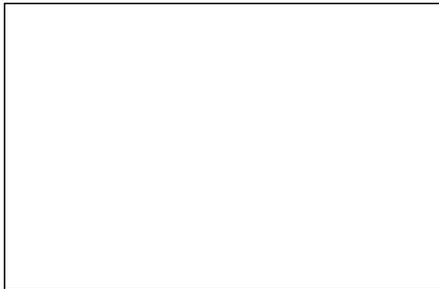


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

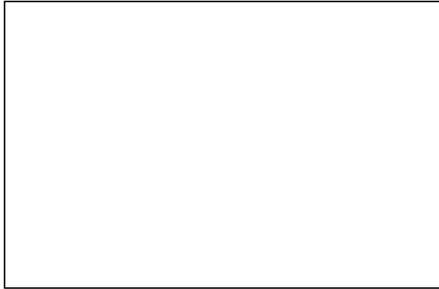


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



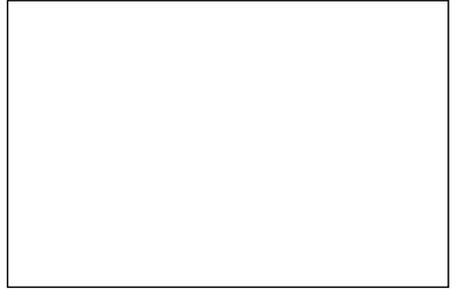
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



Terrain

R

Au moment où le Lacis pâlevigne 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 pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



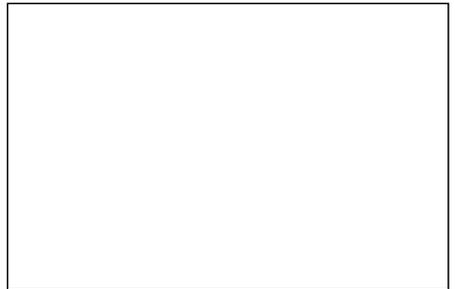
Terrain

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 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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Temple de l'abandon



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vergers 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

Tour de commandement



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau répliqueur

{3}



Artefact neigeux

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « nuit » sur l'Anneau répliqueur. Ensuite, s'il y a au moins huit marqueurs « nuit » sur lui, retirez-les tous et créez huit jetons d'artefact neigeux incolores appelés Anneau répliqué avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

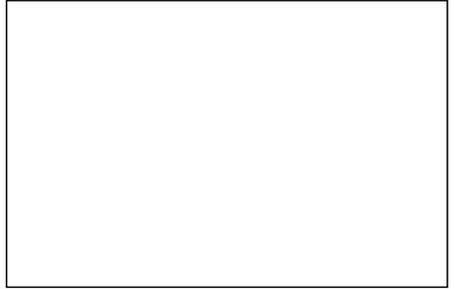
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}



Artefact

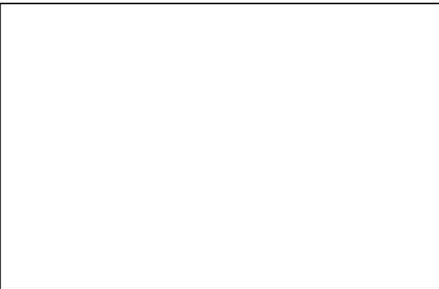
R

Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.  
Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

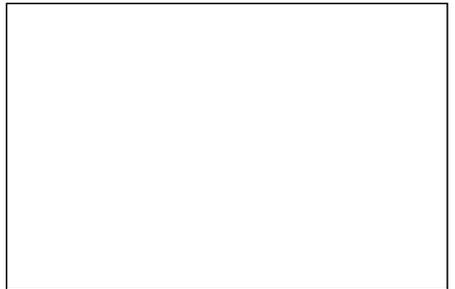
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir de sanie

{4}



Artefact

R

Si vous deviez lancer au moins un dé planaire, à la place lancez ce nombre de dés planaires plus un et ignorez un de ces dés.  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille forgée dans le sang

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de la Hache de bataille forgée dans le sang.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique du fort céleste

{3}

Artefact

R

Kick {3}

Indestructible

Quand la Relique du fort céleste arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, créez deux jetons engagés qui sont des copies de la Relique du fort céleste.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée

{2}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice

{3}

Artefact

R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chrysalide du Cartel

{G}{U}

Artefact

U

Les jetons de créature que vous contrôlez ont le vol. {2}{G}{U}, {T}, sacrifiez un jeton : Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Saheeli, sublime artificière

{1}{UR}{UR}

Planeswalker légendaire : Saheeli

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.  
-2 : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'une autre cible, artefact ou créature, que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance des vampires

{2}{R}

Éphémère

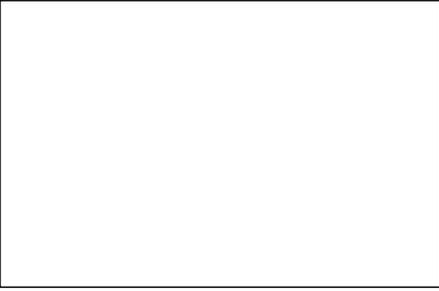
U

La Vengeance des vampires inflige 2 blessures à chaque créature non-Vampire. Créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité

{1}{U}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}



Éphémère

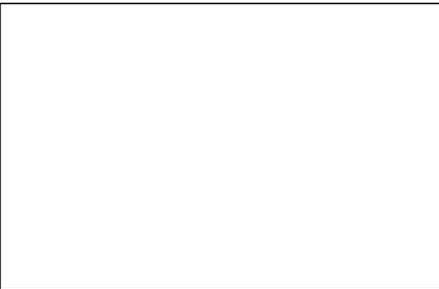
R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duplication experte

{5}{U}



Éphémère

R

Choisissez l'un ?

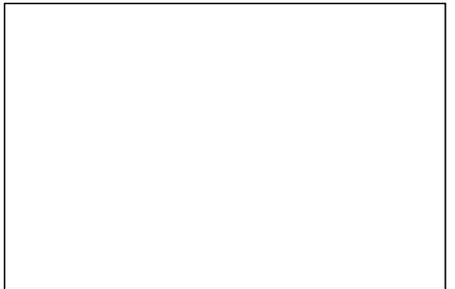
? Créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

? Choisissez un artefact ciblé que vous contrôlez. Chaque autre artefact que vous contrôlez devient une copie de cet artefact jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flouerie de sort

{3}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Créez X jetons Trésor, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test inconcevable

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Renvoyez tous les jetons de créature dans les mains de leurs propriétaires.

? Renvoyez toutes les créatures non-jeton dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de l'Auvent

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Révolte ? Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter // Survivre

{2}{R}

Éphémère / Rituel

U

Lutter  
{2}{R}

Éphémère

Lutter inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

Survivre

{1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Chaque joueur mélange son cimetière à sa bibliothèque.

Bois bizarre

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Quand le Bois bizarre arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille d'Éther de Ghirapur

{2}{R}

Enchantement

U

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : La Grille d'Éther de Ghirapur inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'opulence

{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton Or. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même. (Un jeton Or. est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

