

L'Ur-Dragon

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et avatar

M

Éminence ? Tant que L'Ur-Dragon est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, les autres sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez attaque, piochez autant de cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ramos, dragon-machine

{6}

Créature-artefact légendaire : dragon

M

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ramos pour chaque couleur de ce sort.

Retirez cinq marqueurs +1/+1 de Ramos : Ajoutez {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. N'activez qu'une seule fois par tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier

{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'ossuaire

{2}{B}{B}

Créature : zombie et dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez meurt pendant que le Fléau de l'ossuaire est dans votre cimetière, vous pouvez payer {1}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Fléau de l'ossuaire sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente portemort

{5}{B}{B}

Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur escouflenfer

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquant et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer territorial

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard que l'Escouflenfer territorial n'a pas attaqué durant votre dernier combat. L'Escouflenfer territorial attaque ce joueur à ce combat si possible. Si vous ne pouvez pas choisir un adversaire de cette manière, engagez l'Escouflenfer territorial.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Famili   du tyran
{5}{R}{R}

Cr  ature : dragon
R

Vol, c  l  rit  

Lieutenant ? Tant que vous contr  tez votre commandant, le Famili   du tyran gagne +2/+2 et a «       chaque fois que le Famili   du tyran attaque, il inflige 7 blessures    une cr  ature cibl  e que le joueur d  fenseur contr  le.   

5/5

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Ryusei, l'  toile descendante
{5}{R}

Cr  ature l  gendaire : dragon et esprit
M

Vol

Quand Ryusei, l'  toile descendante meurt, il inflige 5 blessures    chaque cr  ature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Fl  au de Valkas
{2}{R}{R}{R}

Cr  ature : dragon
R

Vol

   chaque fois que le Fl  au de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contr  le, il inflige X blessures    n'importe quelle cible, X   tant le nombre de dragons que vous contr  lez.

{R} : Le Fl  au de Valkas gagne +1/+0 jusqu'   la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon
{1}{R}

Cr  ature : goblin et shaman  
U

Les sorts de dragon que vous lancez co  tent {1} de moins    lancer.

1/3

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Shamane languedragon

{1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shamanes

U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent flambesoleil

{3}{W}{W}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur le Régent flambesoleil et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur d'Ojutaï

{1}{W}

Créature : oiseau et moine

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.

Défenseur, vol

Quand l'Orateur d'Ojutaï arrive sur le champ de bataille, si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux héliaste

{3}{W}{W}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, détruisez le permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité

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

Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épurateur

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

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que Crosis l'épurateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis ce joueur révèle sa main et se défait de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, broyeuse de monde

{5}{R}{G}

Créature légendaire : dragon

R

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon ensorcelé

{3}{U}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon ensorcelé attaque, piochez une carte, puis défaites-vous d'une carte. Le Dragon ensorcelé gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de la carte défaussée.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon frère de couvée

{3}{B}{R}{G}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon frère de couvée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intet, le rêveur

{3}{G}{U}{R}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'Intet, le rêveur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'Intet reste sur le champ de bataille.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka l'éternelle

{3}{G}{W}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kolaghan, la Furie de l'orage

{3}{B}{R}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À Chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Précipitation {3}{B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, dracogénie

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

Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Vol

À chaque fois que Niv-Mizzet, dracogénie inflige des blessures à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{U}{R} : Niv-Mizzet, dracogénie inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ojutai, âme de l'hiver

{5}{W}{U}

Créature légendaire : dragon

R

Vol, vigilance

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce permanent ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

O-Kagachi, kami vengeur

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol, piétinement

À chaque fois qu'O-Kagachi, kami vengeur inflige des blessures de combat à un joueur, si ce joueur vous a attaqué durant son dernier tour, exilez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de l'Ur-Dragon

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et avatar

R

Vol

{2} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent Dragon et mettez-la dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, le Scion de l'Ur-Dragon devient une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour. Puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silumgar, la mort drossante

{4}{U}{B}

Créature légendaire : dragon

R

Vol, défense talismanique

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que le joueur défenseur contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teneb, le moissonneur

{3}{W}{B}{G}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taigam, maître d'Ojutai

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les sorts d'éphémère, de rituel et de Dragon que vous contrôlez ne peuvent pas contrecarrés.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère et de rituel depuis votre main, si Taigam, maître d'Ojutai a attaqué ce tour-ci, ce sort acquiert le rebond. (Exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ventegueule sauvage

{4}{R}{G}

Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}{R}{G}{G}{G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wasitora, reine des nekoru

{2}{B}{R}{G}

Créature légendaire : chat et dragon

R

Vol, piétinement

À chaque fois que Wasitora, reine des nekoru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature. Si le joueur ne peut pas, vous créez un jeton de créature 3/3 noire, rouge et verte Chat et Dragon avec le vol.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}

Rituel

R

Convergence ? Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin

{3}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures Dragon.

? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie d'épines

{4}{G}{G}

Rituel

U

Choisissez l'un ou plus ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rescapés

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas, puis chaque autre joueur choisit un permanent non-terrain qu'il ne contrôle pas qui n'a pas été choisi de cette manière. Détruisez tous les autres permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Identité fracturée

{3}{W}{U}

Rituel

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Chaque joueur autre que son contrôleur crée un jeton qui est une copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

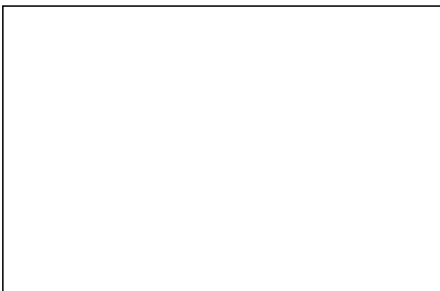
Terrain

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

Bosquet éclatant



Terrain

U

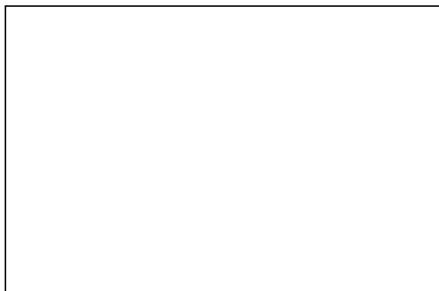
Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

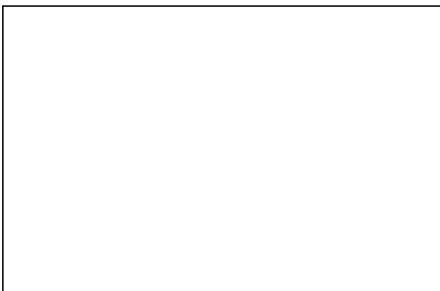
La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset du dragon-esprit



Terrain

R

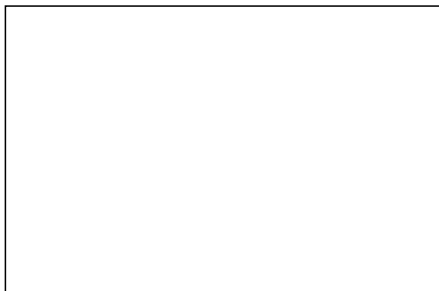
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Creuset du dragon-esprit.

{T}, retirez X marqueurs « stock » du Creuset du dragon-esprit : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon ou activer des capacités de dragon.

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre du dragon-esprit



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.

{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

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



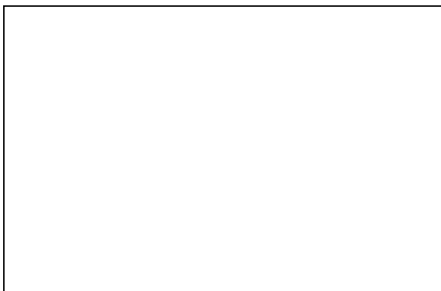
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



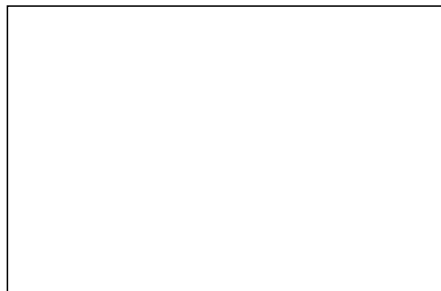
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

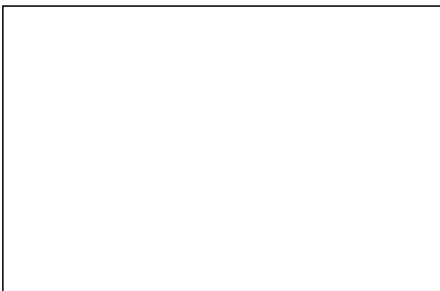
Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

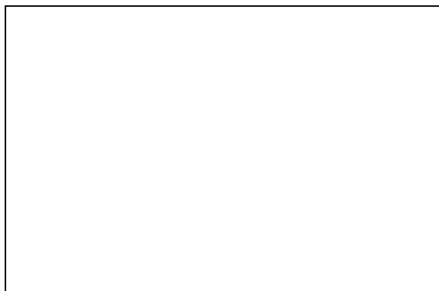
U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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



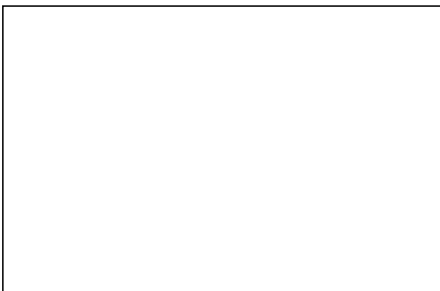
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



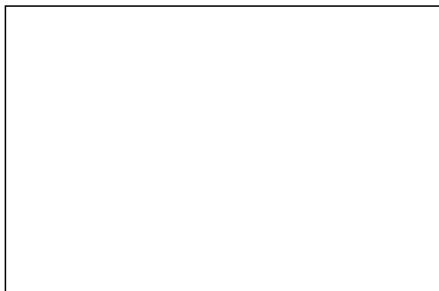
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

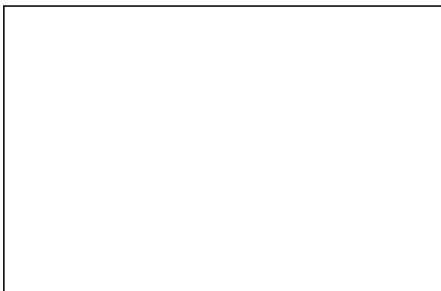
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

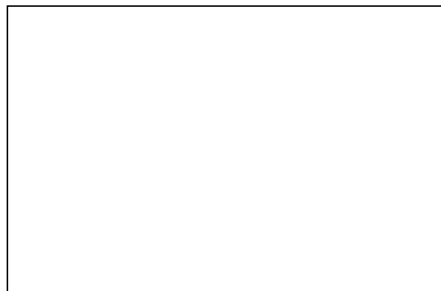
U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



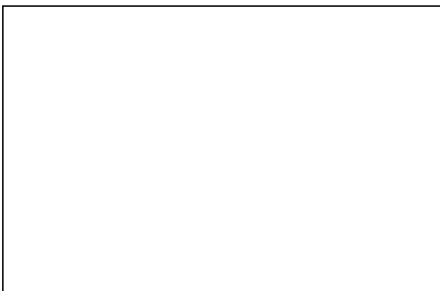
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

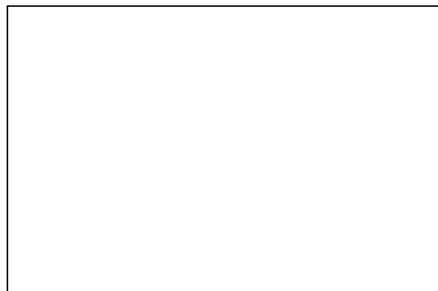
La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

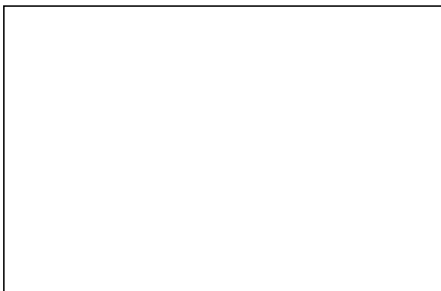
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

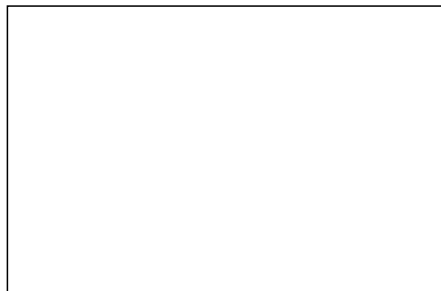
U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

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

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

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

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

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédon pierre de rêve

{6}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3}, {T}, sacrifiez l'Hédon pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir des ancêtres

{2}



Artefact

U

Au moment où le Miroir des ancêtres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, le Miroir des ancêtres devient une copie de la créature du type choisi ciblée que vous contrôlez, exceptée qu'il s'agit d'un artefact en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne des soleils

{3}



Artefact

R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du palais

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Au moment où le Siège du palais arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre entretien, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Dragons ? Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

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

Lien élémentaire

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de don

{1}{G}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset de feu

{3}{R}

Enchantement

R

Les créatures Dragon que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la frontière

{3}{G}

Enchantement

R

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G}{G}.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

Tempête draconique

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de loquacité

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous piochez une carte. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Découverte de congénères

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu'une créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

R

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.

? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

