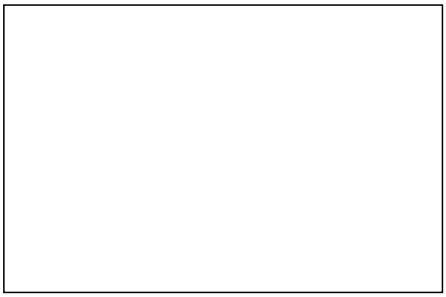
Fabricateur de l'académie {3}



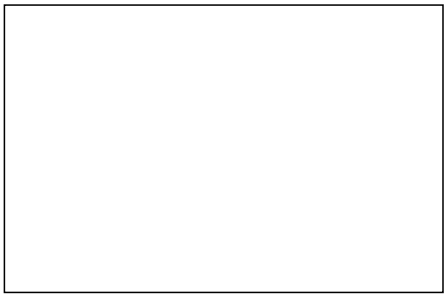
Créature-artefact : ouvrier spécialisé R

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

Chercheur inoffensif {3}{G}



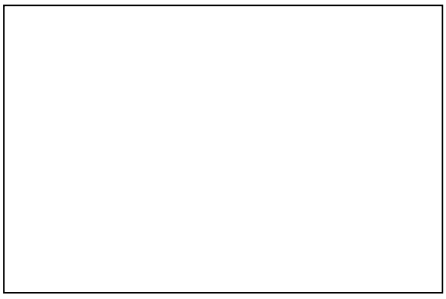
Créature : centaure et détective R

<i>Pourparler</i> ? À chaque fois que le Chercheur inoffensif attaque, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, vous enquêtez. Chaque joueur pioche ensuite une carte.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez dégager tous les terrains que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, vous ne pouvez pas lancer de sorts jusqu'à votre prochain tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur R

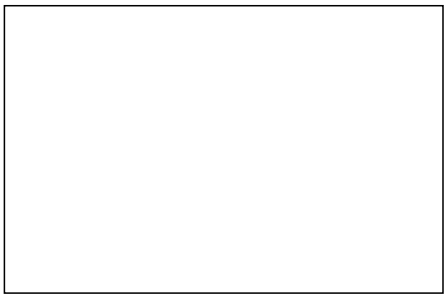
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolrael, recluse de la Mwonvouli {1}{G}



Créature légendaire : humain et druide R

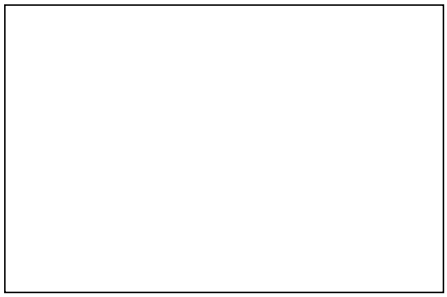
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat.
{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G}



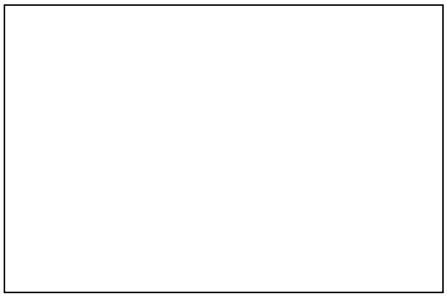
Créature : insecte R

Vol
Contact mortel
Quand le Spécimen 73 arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable {2}{G}



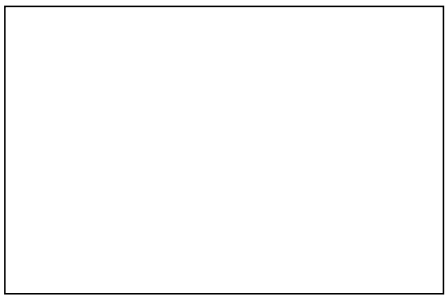
Créature : humain et éclaireur R

<i>Toucheterre</i> ? 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

Taupe du graf {2}{G}



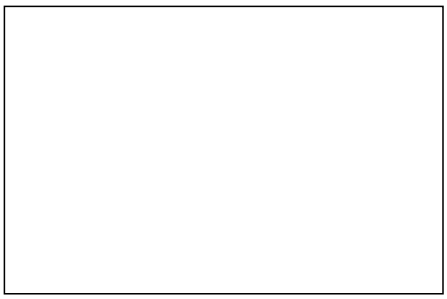
Créature : taupe et bête U

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alandra, rêveuse céleste {2}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier R

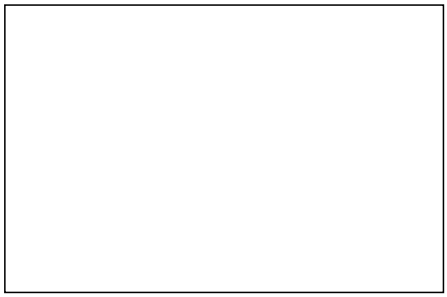
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.
À chaque fois que vous piochez votre cinquième carte à chaque tour, Alandra, rêveuse céleste et les drakôns que vous contrôlez gagnent chacun +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasseur de déchets {5}{U}{U}



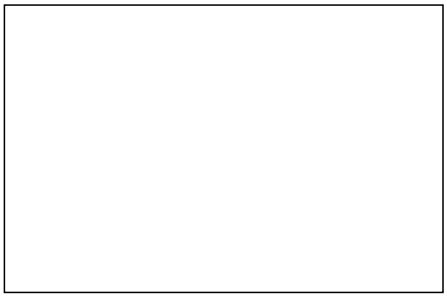
Créature : grand serpent U

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

Dragon scintillant {4}{U}{U}



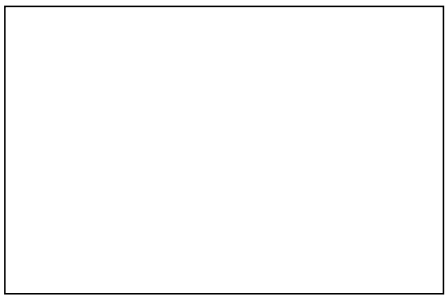
Créature : dragon R

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

Canonnier kappa {5}{U}



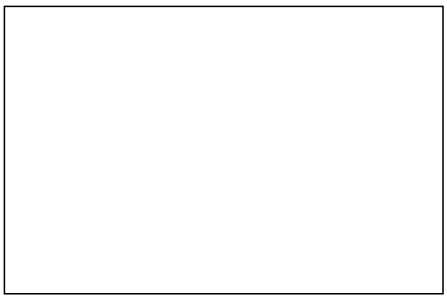
Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier R

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Parade {4}
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Canonnier kappa et il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquêteur éthéré {3}{U}



Créature : esprit R

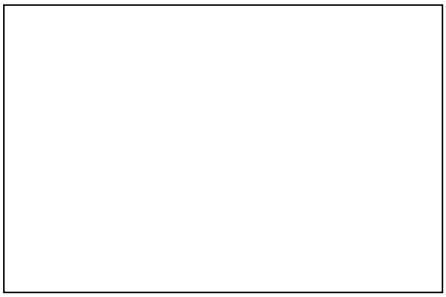
Vol
Quand l'Enquêteur éthéré arrive sur le champ de bataille, enquêtez X fois, X étant le nombre d'adversaires que vous avez. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}



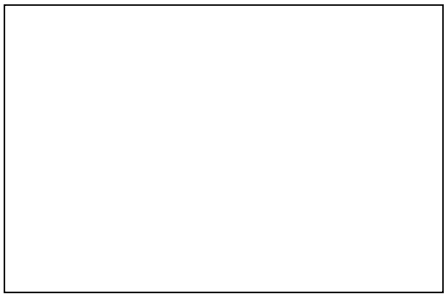
Créature : humain et gredin et artificier U

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

Kraken du nadir {1}{U}{U}



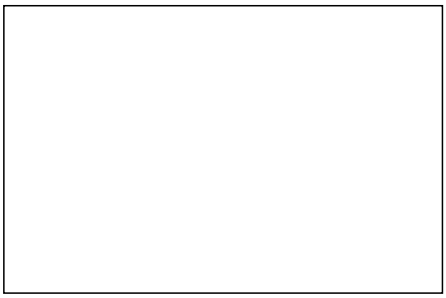
Créature : kraken R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminateur de l'Erdwal {1}{U}



Créature : esprit U

Vol
À chaque fois que vous enquêtez pour la première fois à chaque tour, enquêtez une fois de plus.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meilleure détective du mois {2}{U}

Créature : humain et détective R

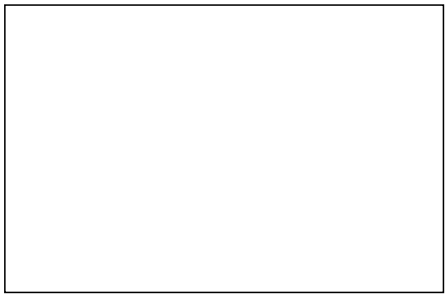
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Tant que vous avez l'agrément de la cité, les détectives que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués.
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Détective.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de pensées {6}{U}



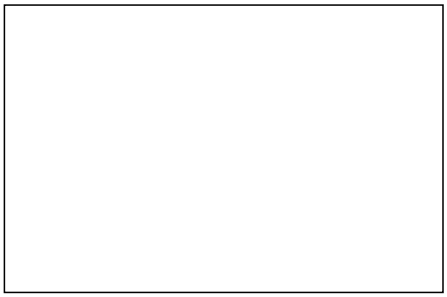
Créature-artefact : construction R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol
Quand le Surveillant de pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bennie Bracks, zoologiste {3}{W}



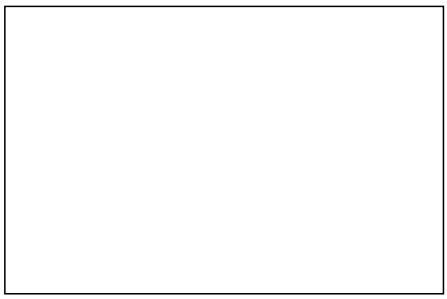
Créature légendaire : elfe et druide M

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.)
Au début de chaque étape de fin, si vous avez créé un jeton ce tour-ci, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varech enchevêtreur de trésors {5}{U}{U}



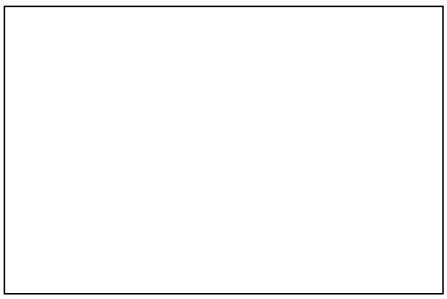
Créature-artefact : indice et plante R

Parade {2}
Au début de chaque combat, les autres indices que vous contrôlez deviennent des créatures 6/6 Plante en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.
{2}, sacrifiez le Varech enchevêtreur de trésors : Piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détective sereine {1}{W}



Créature : humain et détective R

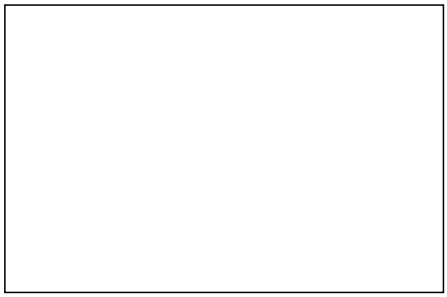
Quand la Détective sereine arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Au début du combat pendant votre tour, enquêtez pour chaque créature incitée que vous contrôlez. Puis chaque créature que vous contrôlez n'est plus incitée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorqueur aérien {3}{W}{W}



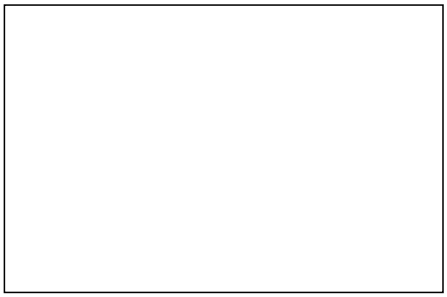
Créature : oiseau et soldat R

Vol
À chaque fois que l'Extorqueur aérien arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la lancer.
À chaque fois qu'un autre joueur lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adrix et Nev, jumemages {2}{G}{U}



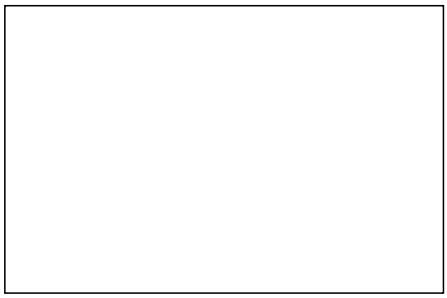
Créature légendaire : ondin et sorcier M

Parade {2} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.)
Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons sont créés à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de vérité {2}{W}{W}



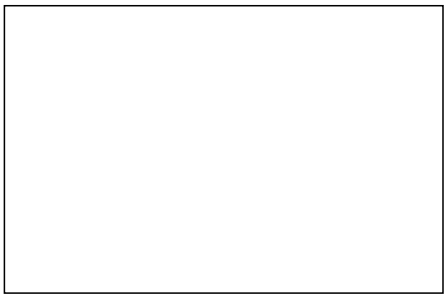
Créature : ange et détective R

Vol
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez.
Les indices que vous contrôlez ont l'exaltation. (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque occurrence d'exaltation parmi les permanents que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ésix, efflorescence fractale {4}{G}{U}



Créature légendaire : fractale M

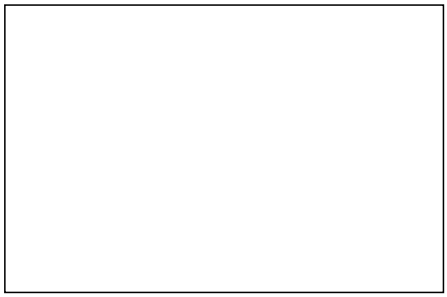
Vol
La première fois que vous devriez créer au moins un jeton pendant chacun de vos tours, vous pouvez à la place choisir une créature autre qu'Ésix, efflorescence fractale et créer autant de jetons qui sont des copies de cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koma, le Serpent du Cosmos {3}{G}{G}{U}{U}



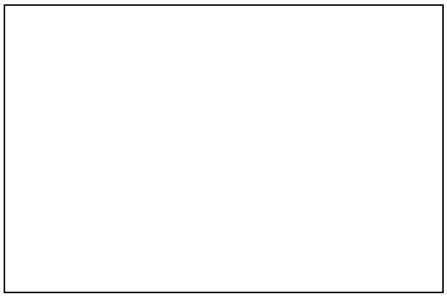
Créature légendaire : grand serpent M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 3/3 bleue Grand serpent appelé Annelure de Koma.
Sacrifiez un autre grand serpent : Choisissez l'un ?
? Engagez un permanent ciblé. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées ce tour-ci.
? Koma, le Serpent du Cosmos acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lonis, cryptozoologue {G}{U}



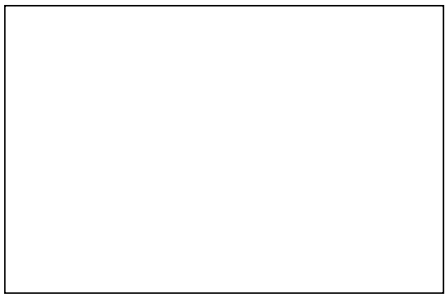
Créature légendaire : serpent et elfe et éclaireur R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez.
{T}, sacrifiez X indices : L'adversaire ciblé révèle les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent non-terrain de valeur de mana inférieure ou égale à X. Ce joueur met le reste au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



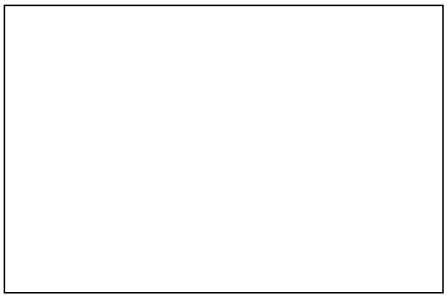
Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, exploratrice sur le retour {1}{G}{W}



Créature légendaire : elfe et éclaireur R

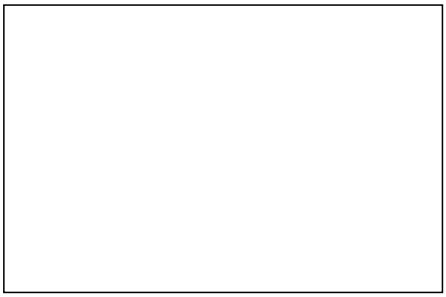
<i>Pourparler</i> ? {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 points de vie. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sophia, détective cynophile {1}{G}{W}{U}



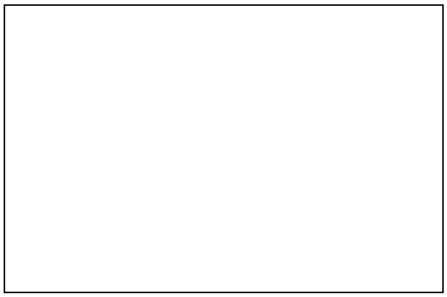
Créature légendaire : humain et détective M

Quand Sophia, détective cynophile arrive sur le champ de bataille, créez Minus, un jeton de créature légendaire 2/2 verte Chien et Détective avec le piétinement.
{1}, sacrifiez un jeton d'artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque chien que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un chien que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture, puis enquêtez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Chulane, conteur de récit {2}{G}{W}{U}



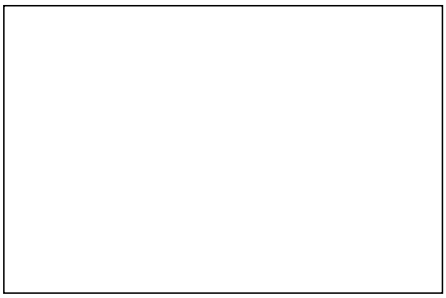
Créature légendaire : humain et druide M

Vigilance
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte, puis vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre main sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiseur de vagues {3}{G}{U}



Créature : élémental C

Vol
Quand le Tamiseur de vagues arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Évocation {G}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivre les cadavres {2}{U}

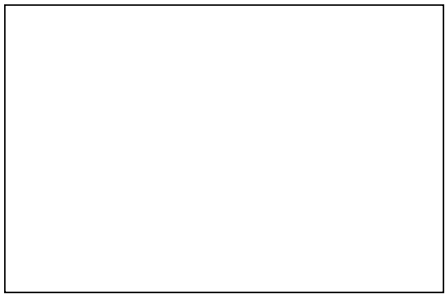
Rituel R

Déluge de cimetière (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque permanent mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.)
Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la révélation {X}{U}{U}

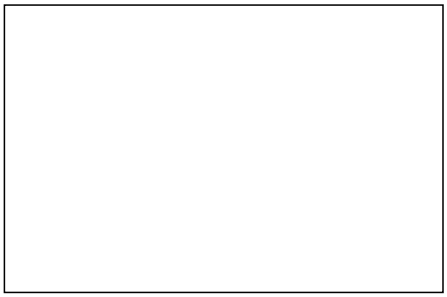


Rituel **M**

Piochez X cartes. Si X est supérieur ou égal à 10, à la place mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque, piochez X cartes, dégagez jusqu'à cinq terrains, et vous n'avez pas de taille de main maximale pour le restant de la partie.
Exilez le Summum de la révélation.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extinction organique {8}{W}{W}

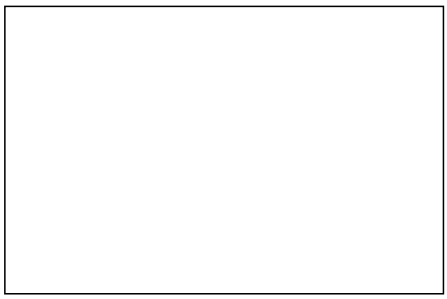


Rituel **R**

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Détruisez toutes les créatures non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adieu {4}{W}{W}

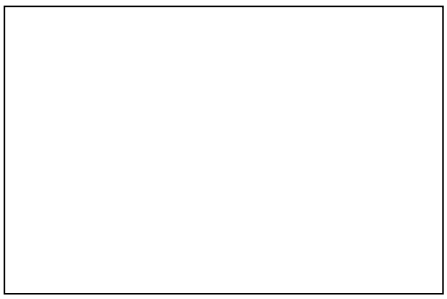


Rituel **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation {3}{W}{W}



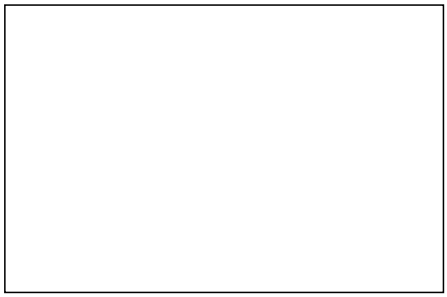
Rituel **R**

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

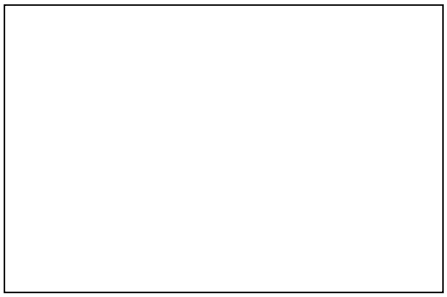


Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

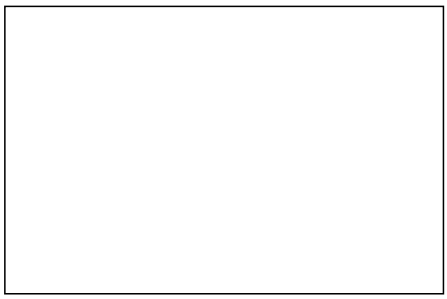


Terrain U

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

Bosquets épars

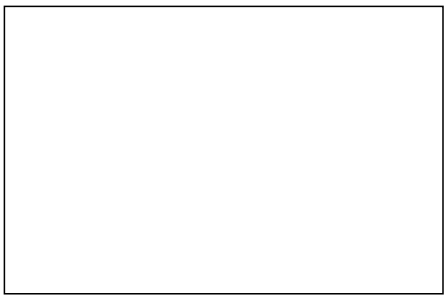


Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



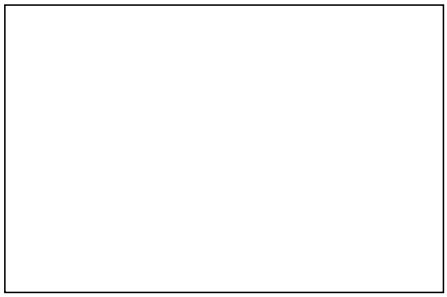
Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

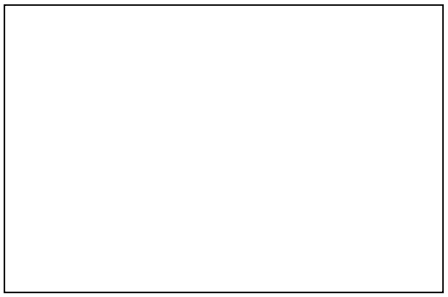


Terrain **C**

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

Forêt

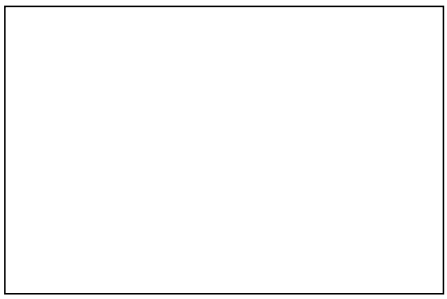


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

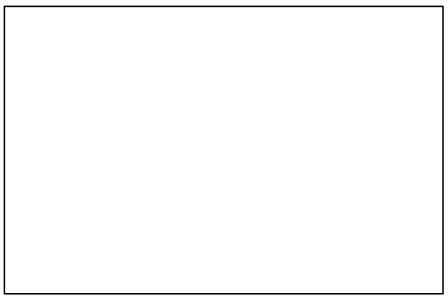


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles

Terrain **C**

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

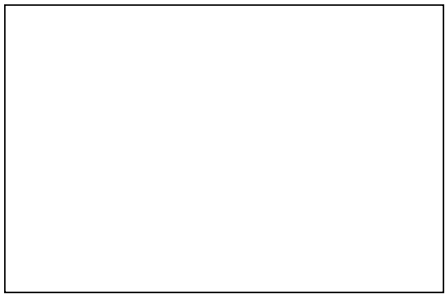
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

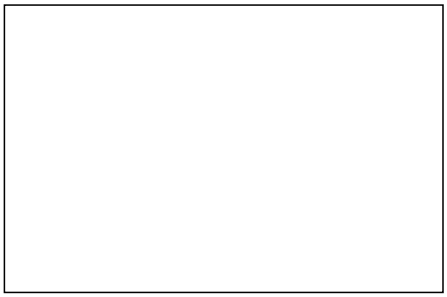


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia

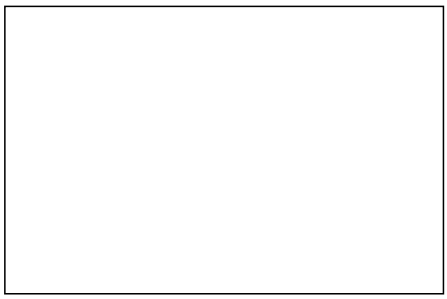


Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

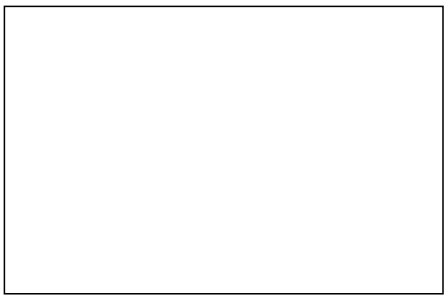


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



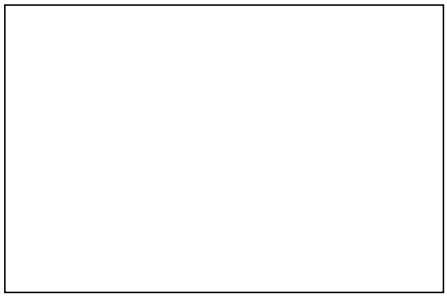
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

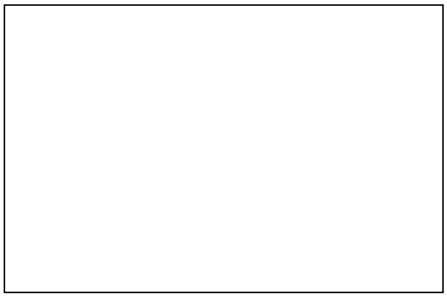


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

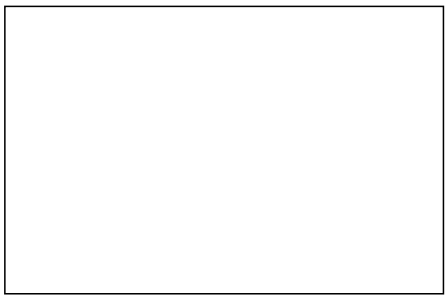


Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

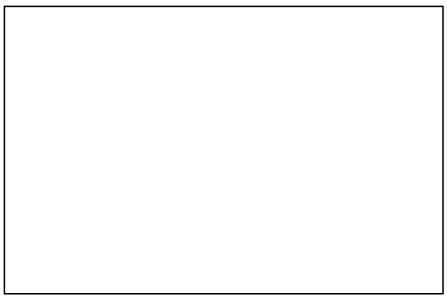


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



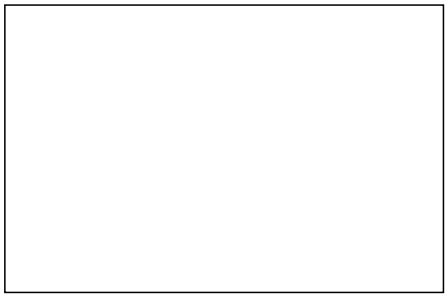
Terrain : plaine et île **R**

({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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

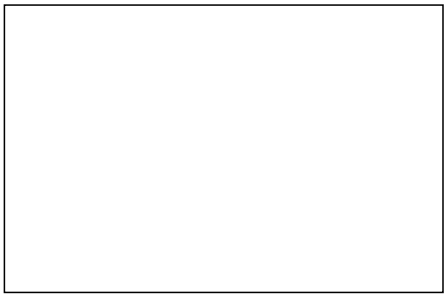


Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

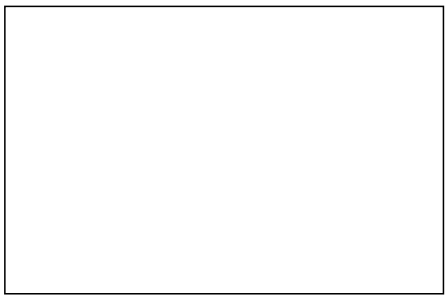


Terrain R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

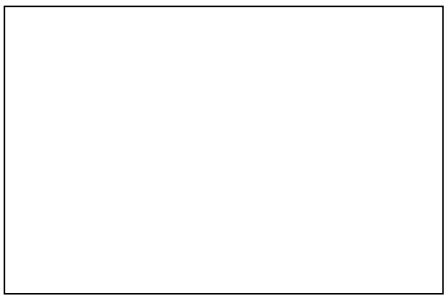


Terrain C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



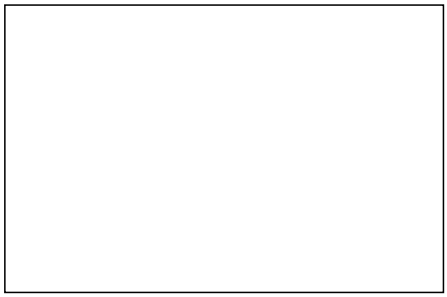
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

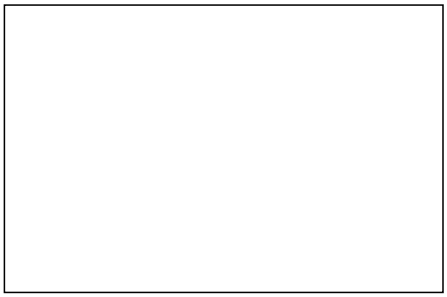


Terrain R

Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

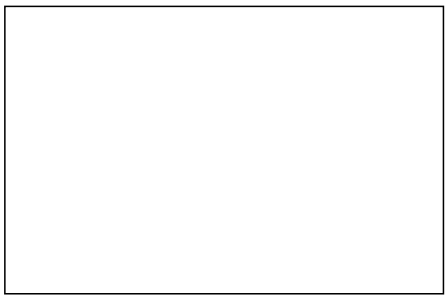


Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

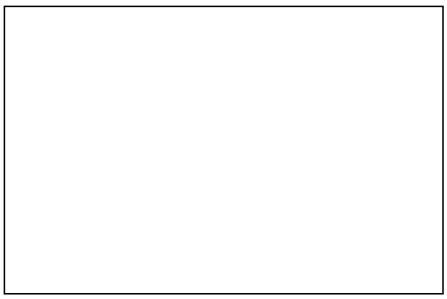


Terrain R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



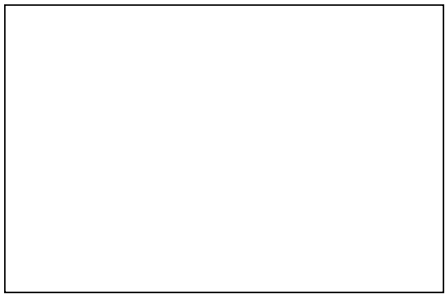
Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie

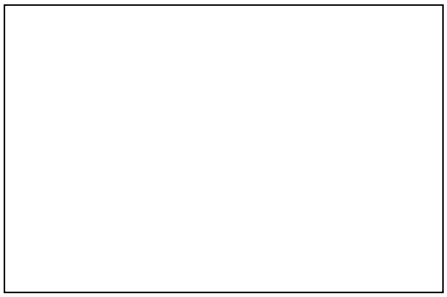


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

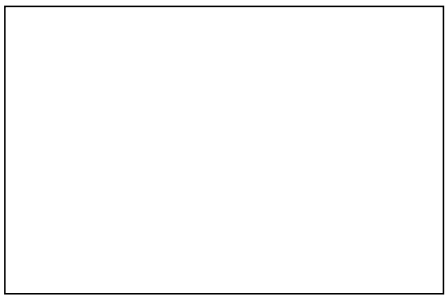


Terrain R

{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

Tour du Reliquaire



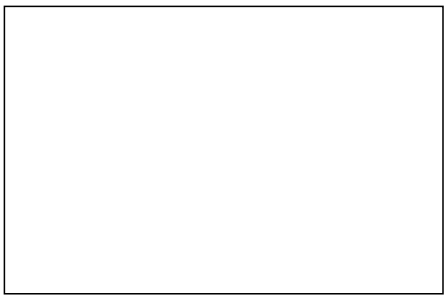
Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



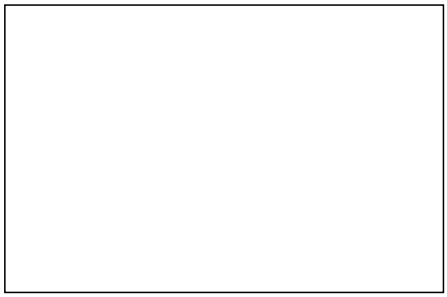
Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée

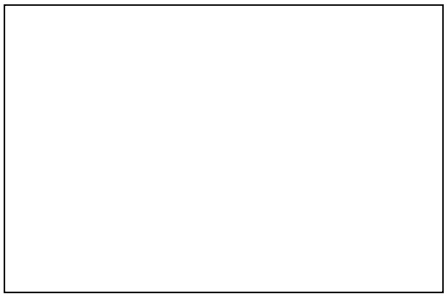


Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée 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

Cachet d'Azorius {2}

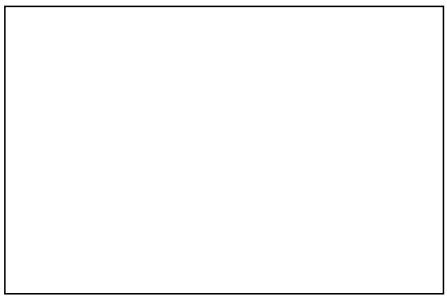


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

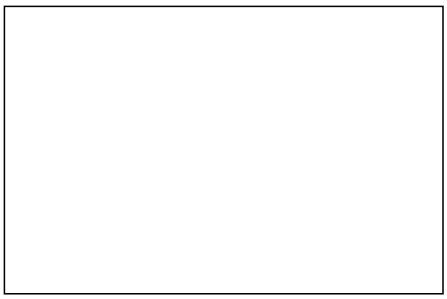


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}



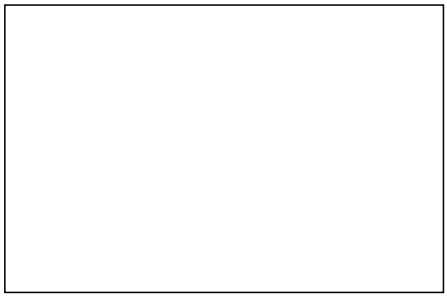
Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

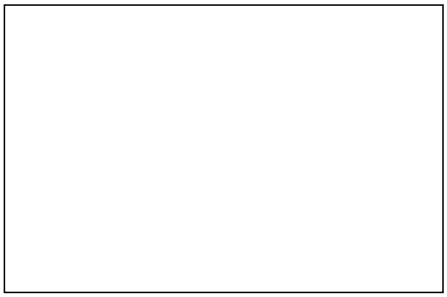


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loupe {3}

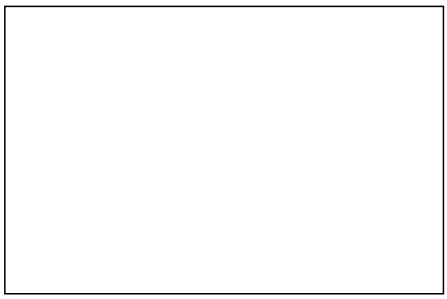


Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli {2}

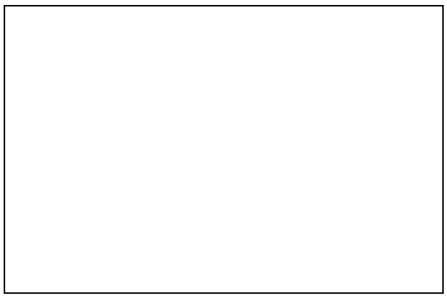


Artefact R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.
{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Note de rançon {1}



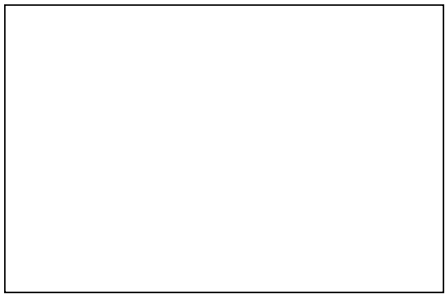
Artefact : indice R

Quand la Note de rançon arrive sur le champ de bataille, surveillez 1.
{2}, sacrifiez la Note de rançon : Choisissez l'un ?
? Voilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
? Incitez une créature ciblée.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice {3}

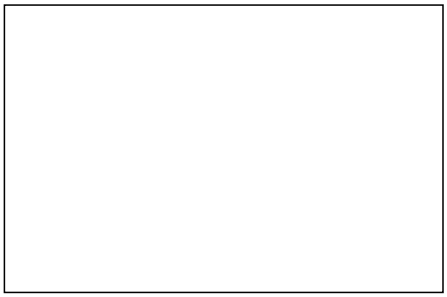


Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de curiosité {2}

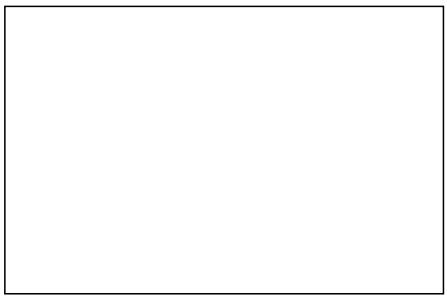


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'unité {2}

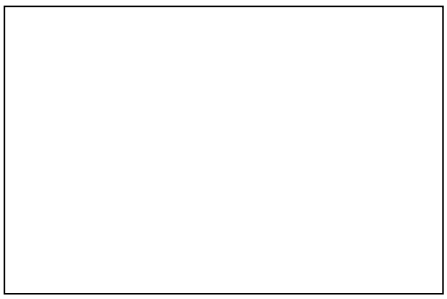


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. Le Talisman d'unité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}



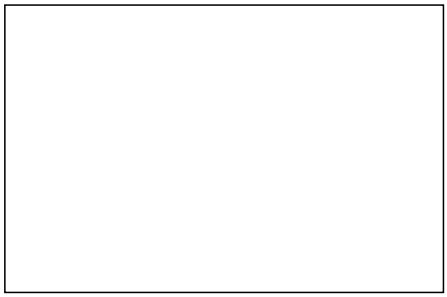
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urtikyste {3}

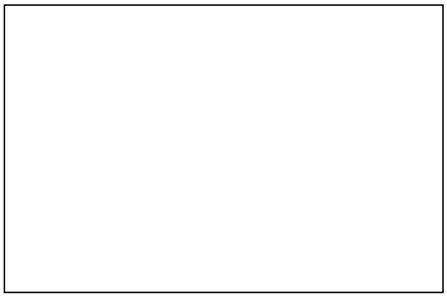


Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confirmation des soupçons {3}{U}{U}

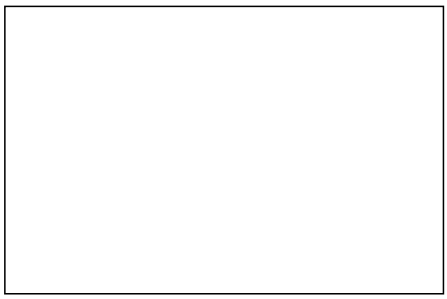


Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Enquêtez trois fois. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, traître de la chair {2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Tezzeret M

La première capacité activée d'un artefact que vous activez à chaque tour coûte {2} de moins à activer.

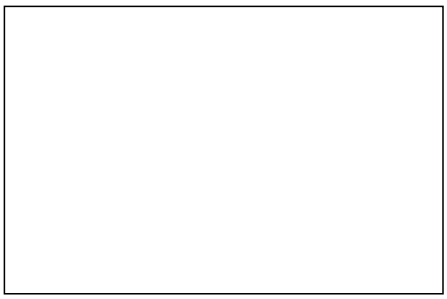
{+1} : Piochez deux cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

{-2} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact. Si ce n'est pas un véhicule, il a une force et une endurance de base de 4/4.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez devient engagé, piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}



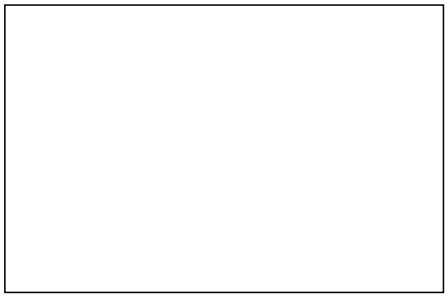
Éphémère U

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

Désordre au tribunal {X}{W}{U}

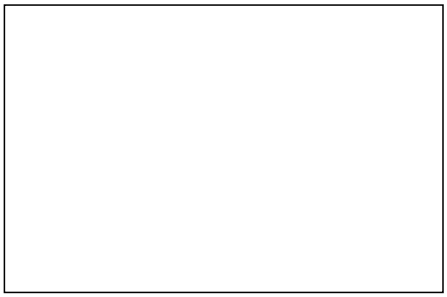


Éphémère R

Exilez X créatures ciblées, puis enquêtez X fois. Renvoyez les cartes exilées sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement des régions reculées {3}{G}

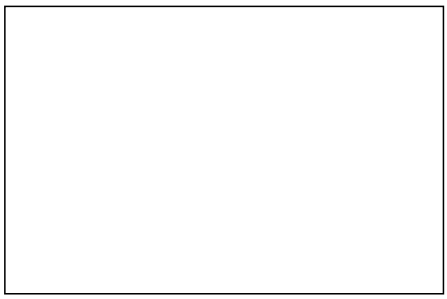


Enchantement U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystères d'Ulvenwald {2}{G}

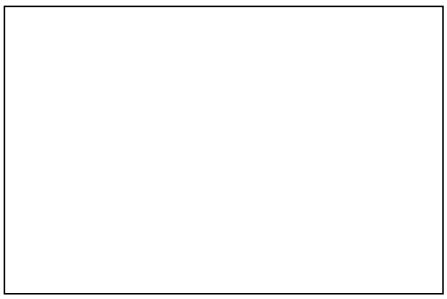


Enchantement U

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez.
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Service qui tue {2}{G}



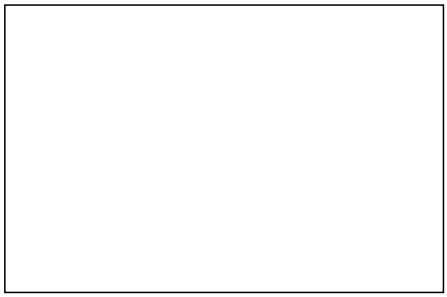
Enchantement R

Quand le Service qui tue arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaires que vous avez. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {2} et sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sur la piste {1}{G}

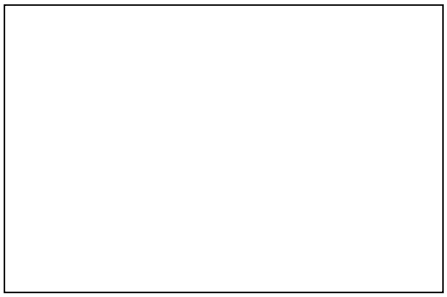


Enchantement R

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité sans âge de Téfeiri {2}{U}{U}

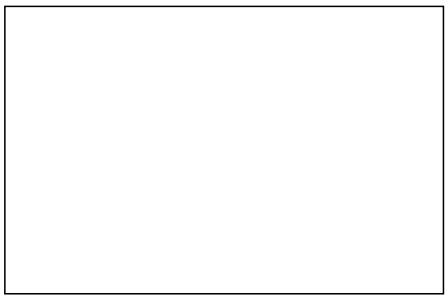


Enchantement légendaire R

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête en cours {1}{U}

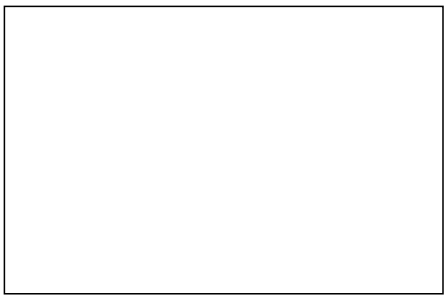


Enchantement U

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
{1}{G}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Enquêtez. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée {2}{U}{U}



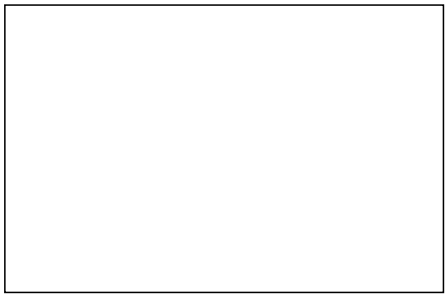
Enchantement : aura M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez
Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armé de preuves {2}{W}

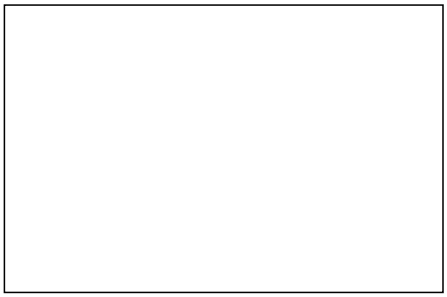


Enchantement R

Quand Armé de preuves arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Les indices que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +2/+0 » et équipement {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savoir, c'est pouvoir {3}{W}{U}

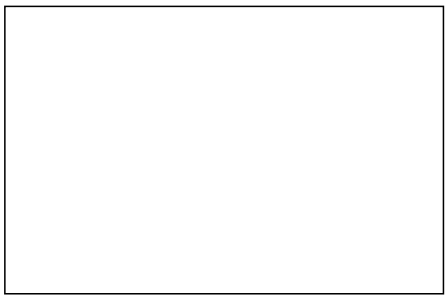


Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X, X étant le nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouiller les lieux {3}{W}

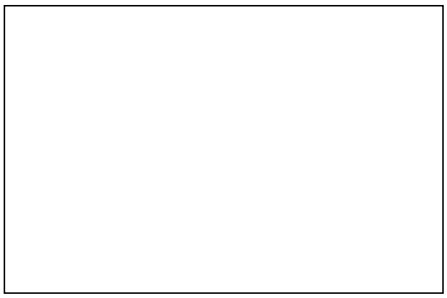


Enchantement R

À chaque fois qu'une créature vous attaque un planeswalker que vous contrôlez, enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morska, détective sous-marin {G}{W}{U}



Créature légendaire : vedalken et poisson et détective M

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
Au début de votre entretien, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Morska, détective sous-marin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast