

Brudiclad, ingénieur telchor

{4}{U}{R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier **M**

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité. Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}

Créature-artefact : myr et construction **R**

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier **M**

Si le Célébrant de combat n' a pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

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

Créature légendaire : goblin et shaman

M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorqueur des quais

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

R

Quand l'Extorqueur des quais arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'artefacts et d'enchantelements que vos adversaires contrôlent.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur impérial

{2}{R}

Créature : humain et conseiller

M

Quand le Recruteur impérial arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature dont la force est inférieure ou égale à 2, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galazeth Prismari

{2}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol

Quand Galazeth Prismari arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.

Les artefacts que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel. »

3/4

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

Pillage de pirate

{3}{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable

{U}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.
Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}



Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique

{1}{U}{U}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez (C){C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher



Terrain légendaire

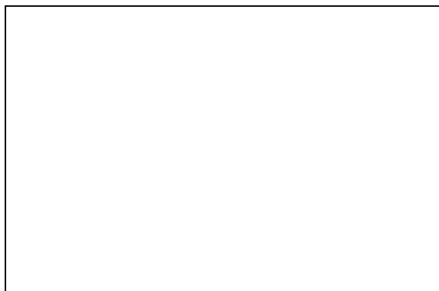
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

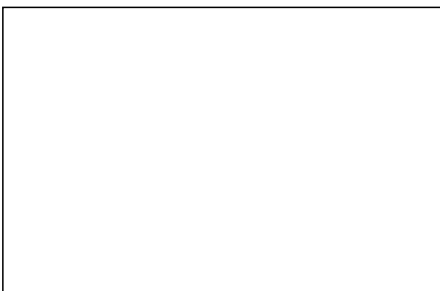
U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépôt d'énergie



Terrain-artefact

U

Le Dépôt d'énergie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

Modularité 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



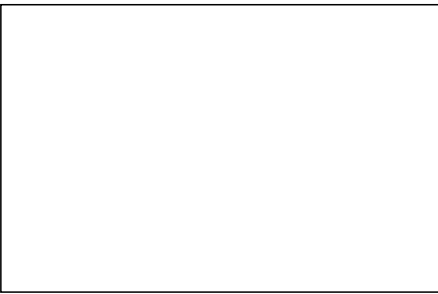
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des Inventeurs



Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

{(T) : Ajoutez {R}.}

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



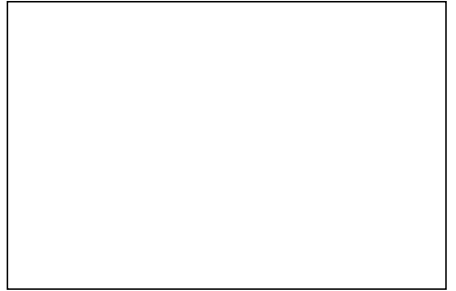
Terrain

R

{(T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



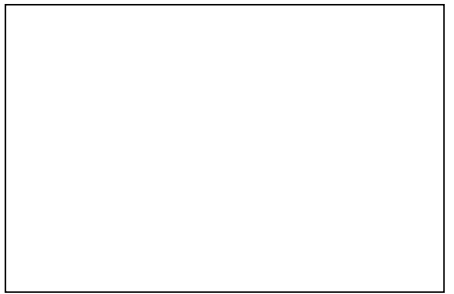
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

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

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana

{0}



Artefact

M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

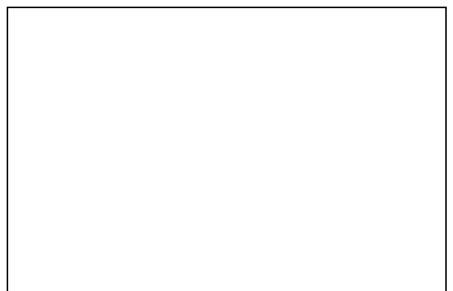
R

À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

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

Lotus joailler

{0}



Artefact

M

{T}, sacrifiez le Lotus joailler : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza

{4}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dack Fayden

{1}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Dack

M

{+1} : Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

{-2} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort qui cible au moins un permanent, acquérez le contrôle de ces permanents. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U}

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entourfoupe

{2}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs du désir

{2}{U}

Éphémère

C

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique

{1}{U}

Éphémère

R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie.
Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement créatif

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



Éphémère

U

Le Surgissement créatif inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. {UR}{UR}, défaussez-vous du Surgissement créatif : Créez un jeton Trésor.

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