

Brigid, héroïne de Kinsbayel {2}{W}{W}



Créature légendaire : sangami et archer **R**

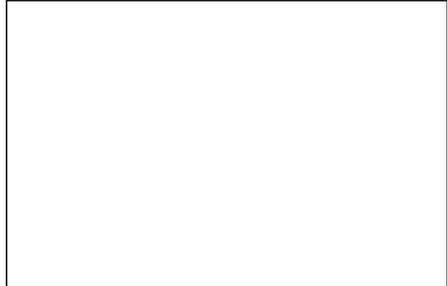
Initiative

{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre mécanique {5}



Créature-artefact : hydre **U**

L'Hydre mécanique arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre mécanique attaque ou bloque, retirez-lui un marqueur +1/+1. Si vous faites ainsi, l'Hydre mécanique inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre mécanique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronomate {1}



Créature-artefact : golem **U**

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Chronomate.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}



Créature-artefact : construction **R**

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr C
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr U
 Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
 {T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont-levis d'assaut {2}



Créature-artefact : mur C
 Défenseur
 {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr {3}



Créature-artefact : myr R

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur cristallin {4}



Créature-artefact : construction R

<i>Convergence&/i> ? Le Rampeur cristallin arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. Retirez un marqueur +1/+1 du Rampeur cristallin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Rampeur cristallin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ramasseur de ferrailles {4}



Créature-artefact : golem U

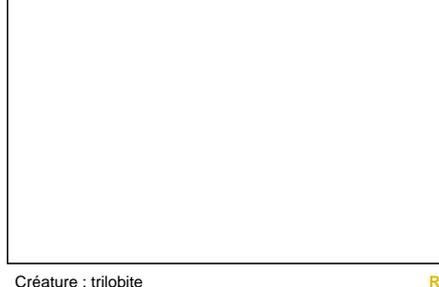
Défenseur

{T} : Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trilobite cryptique {X}{X}



Créature : trilobite R

Le Trilobite cryptique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui. Retirez un marqueur +1/+1 du Trilobite cryptique : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités. {1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Trilobite cryptique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la réprobation

{2}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol, vigilance

{2}{W}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

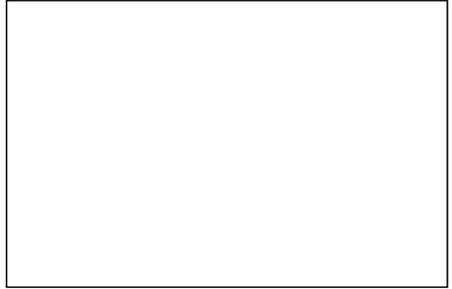
{2}{W}, {T}, surmenez l'Ange de la réprobation : Exilez une autre créature ciblée jusqu'à ce que l'Ange de la réprobation quitte le champ de bataille. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes

{W}



Créature : kor et clerc

R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolor ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière fervente

{2}{W}



Créature : humain et clerc

U

{T}, engagez deux humains dégagés que vous contrôlez : Exilez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon du rôdeur

{W}



Créature : oiseau

C

Vol

{3}, {T}, engagez une autre créature dégagée que vous contrôlez : Aventurez-vous dans le donjon. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros intrépide {2}{W}



Créature : humain et soldat R

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara, le diplomate {3}{W}



Créature légendaire : humain et clerc R

Lien de vie

À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livio, sentinelle assermentée {1}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier R

{1}{W} : Choisissez une autre créature ciblée. Son contrôleur peut l'exiler avec un marqueur « égide » sur elle.

{2}{W}, {T} : Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes exilées avec des compteurs « égide » sur elles.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}



Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle d'Esper {W}

Créature-artefact : humain et soldat R

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, piochez une carte à moins que ce joueur ne paie {X}, X étant la force de la Sentinelle d'Esper.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin pentarque {2}{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Au moment où le Paladin pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent ciblé de la couleur choisie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Main de la justice {5}{W}

Créature : avatar R

{T}, engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcification de masse

{5}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-blanches.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rallèlement des troupes

{W}

Rituel

U

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des attaquants et seulement si vous avez été attaqué à cette étape.

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

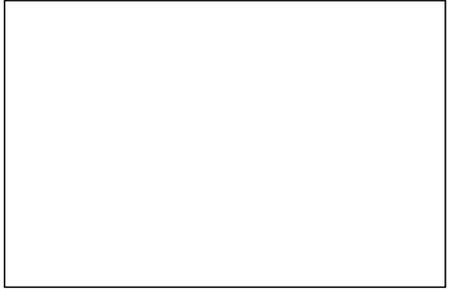
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



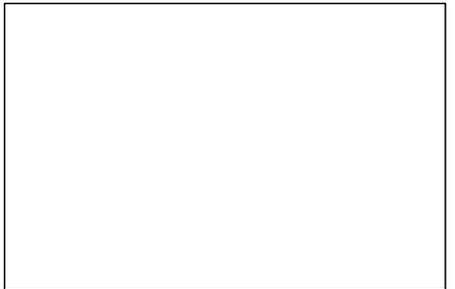
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



Terrain

C

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets de l'illusionniste

{2}



Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une capacité de la créature équipée est activée, si ce n'est pas une capacité de mana, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone

{2}



Artefact : équipement

U

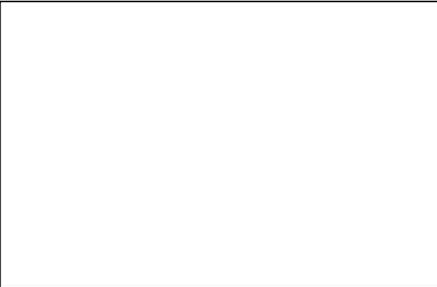
La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

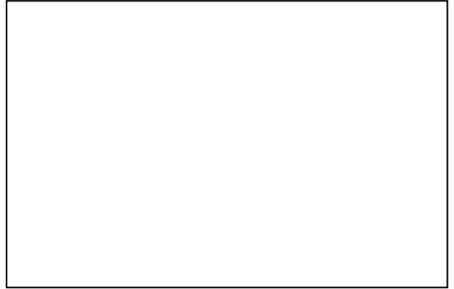
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.

Équipement {2}

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

Lame assoiffée de sang

{2}



Artefact : équipement

U

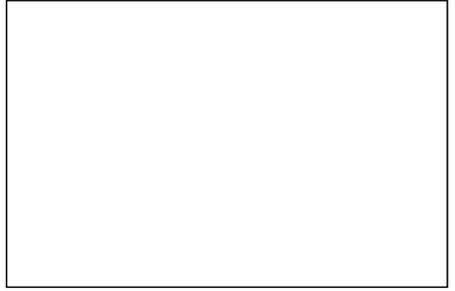
La créature équipée gagne +2+0 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du foramage

{2}



Artefact

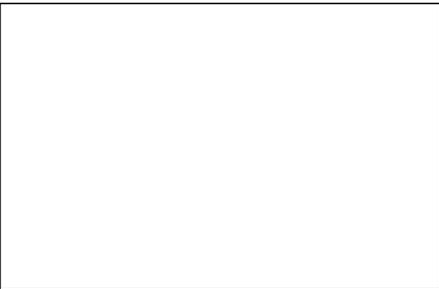
U

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de perle

{2}



Artefact

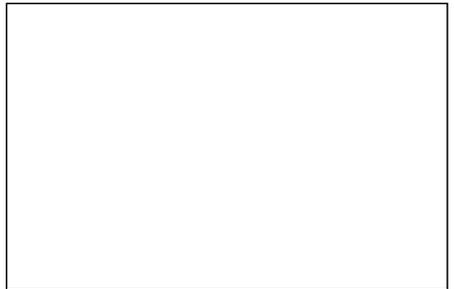
R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tête de la gorgone

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le contact mortel.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte de l'archéomancien

{2}{W}



Artefact

R

Quand la Carte de l'archéomancien arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de plaine de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, parangon de soldat

{4}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, parangon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura

{3}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte héroïque

{1}{W}



Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour et peut bloquer une créature supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la gloire

{1}{W}

Éphémère

C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre irréprochable

{2}{W}

Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}

Éphémère

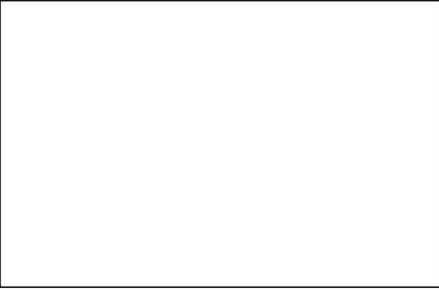
U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution de Djeru

{W}



Éphémère

C

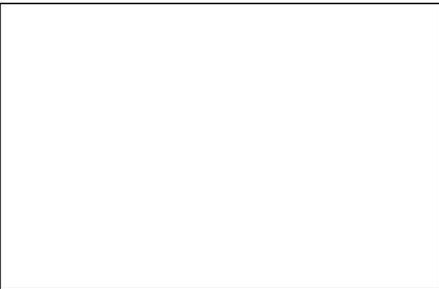
Dégagez une créature ciblée. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast