

Zinnia, Voix de Vallée

{U}{R}{W}

Créature légendaire : oiseau et barde

M

Vol

Zinnia, Voix de Vallée gagne  $+X/+0$ , X étant le nombre d'autres créatures que vous contrôlez avec une force de base de 1.

Les sorts de créature que vous lancez ont progéniture {2}. (Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez un sort de créature. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez-en une copie jeton 1/1.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur de circuits

{3}

Créature-artefact : insecte

U

Quand le Relieur de circuits arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Relieur de circuits quitte le champ de bataille, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornitoptère de paradis

{2}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}

Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

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

Diable valet

{2}{R}

Créature : diable et guerrier

R

Piétinement, célérité

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, doublez la force du Diable valet jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : gobelin

R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère

{2}{R}

Créature : humain et artificier

U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur d'agate

{1}{R}

Créature : lézard et gremlin

R

Progéniture {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trésorier de la Chambre rose

{3}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

Ally & Alliance ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Trésor si c'est la première ou la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Sinon, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, le Trésorier de la Chambre rose inflige X blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

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

Canaliseur d'Éther

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand le Canaliseur d'Éther arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

? Renvoyez une autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

? Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur illusoire

{4}{U}

Créature : chat et illusion

U

Flash

À chaque fois que l'Embusqueur illusoire subit des blessures, piochez autant de cartes.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en boucliers

{3}{U}{U}

Créature :

R

Quand le Courtier en boucliers arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature non-commandant ciblée que vous ne contrôlez pas. Vous acquérez le contrôle de cette créature tant qu'elle a un marqueur « bouclier » sur elle. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur bouclier à la place.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte crêdo-de-plume

{1}{U}

Créature : oiseau et éclairé

U

Flash

Vol

Quand l'Escorte crêdo-de-plume arrive, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneuse de curiosité

{3}{U}

Créature : oiseau et sorcier

R

Vol

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.  
À chaque fois qu'un jeton de créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gremlin

U

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige têtard

{1}{U}

Créature : grenouille et sorcier

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature avec une valeur de mana inférieure à la force du Prodige têtard, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash


Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines {5}{W}{W}



Créature-artefact : ange R

Vol


Quand l'Ange des ruines arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.

Recyclage de plaine {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier inspirateur {2}{W}



Créature : ange et cleric C


Vol

Quand le Brigadier inspirateur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste {1}{W}{W}



Créature : kor et esprit R


Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur du patron {4}{W}



Créature : elfe et citoyen R

Le Chauffeur du patron arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à un plus le nombre d'autres créatures que vous contrôlez.

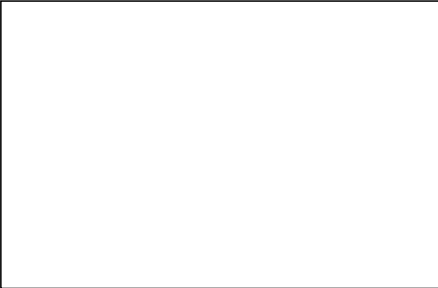
&lt;i&gt;? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chauffeur du patron.

Quand le Chauffeur du patron meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de guerre loyal {1}{W}



Créature : chien R

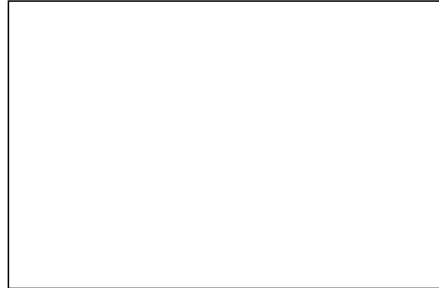
Vigilance

Quand le Chien de guerre loyal arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames {2}{W}



Créature : phyrexian et humain et artificier R


Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon fougueux {1}{W}




Créature-enchantement : chien C

Quand le Compagnon fougueux arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}



Créature : esprit et clerc R

Vol

Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur pendu {2}{W}

Créature : esprit R

Vol

Quand l'Exécuteur pendu arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

{3}{W}, exilez l'Exécuteur pendu : Exilez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lièvre gaillard {X}{1}{W}

Créature : lapin et guerrier R

Voracité (Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive.)

À chaque fois que le Lièvre gaillard attaque, créez un nombre de jetons de créature 1/1 blanche Lapin égal à la force du Lièvre gaillard.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jazal Crinièredor {2}{W}{W}

Créature légendaire : chat et guerrier R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

{3}{W}{W} : Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquantes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondreuse lumineuse {2}{W}{W}

Créature : insecte M

Vol

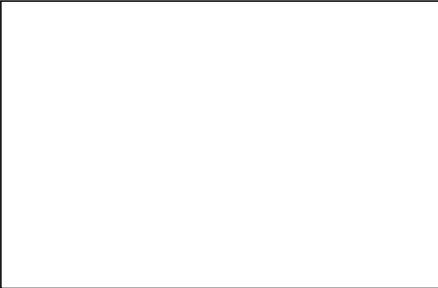
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M

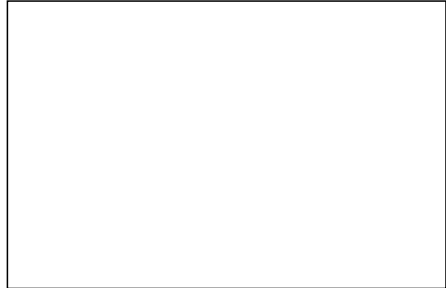
Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arthur, chevalier du souci {2}{U}{R}{W}



Créature légendaire : souris et chevalier M


Célérité

À chaque fois qu'Arthur, chevalier du souci et au moins une autre créature attaquent, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amplificateur rapide {1}{U}{R}



Créature : loutre et artificier R

Célérité


À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez avec une force de base de 1 arrive, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, si elle n'a pas été lancée, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Amplificateur rapide et l'Amplificateur rapide ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défricheuse des nuages {3}{W}{U}



Créature : humain et éclairé U

Vol

Quand cette créature arrive, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calamité de cendres

{5}{R}{R}



Rituel

R

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.)  
La Calamité de cendres inflige 6 blessures à chaque créature dégagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enlevé par les fæes

{X}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez une créature ciblée ayant une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire. Vous créez X jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conclure un accord

{2}{W}



Rituel

U

Chaque adversaire pioche une carte, puis vous piochez une carte pour chaque adversaire qui a pioché une carte de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête d'âmes

{4}{W}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de votre cimetière. Chacune d'elles est un esprit 1/1 avec le vol en plus de ses autres types. Exilez la Tempête d'âmes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépuscule // Aube

{2}{W}{W}{3}{W}{W}

Rituel

R

&lt;b>Crépuscule</b>

{2}{W}{W}

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3.

&lt;b>Aube</b>

{3}{W}{W}

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

Renvoyez toutes les cartes de créature de force inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{W}{U}

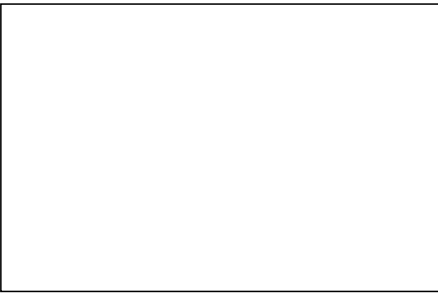
Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

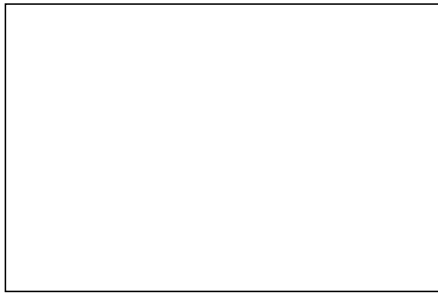
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

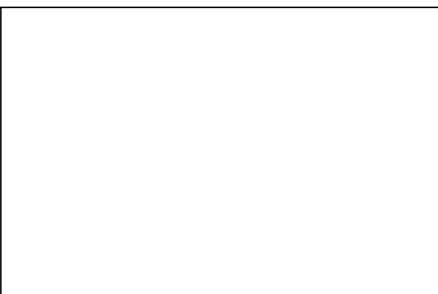
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

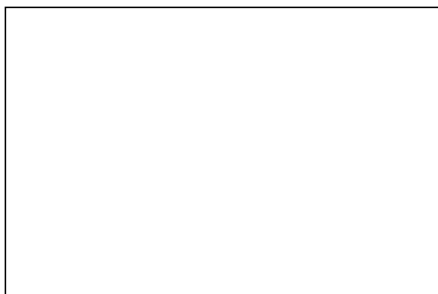
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de Chromemer



Terrain

R

La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T} : sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de  
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis  
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille  
engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une  
île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous  
inflige 1 blessure.

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

île prospère



Terrain

**C**

L'île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au moment où l'île prospère arrive sur le champ de bataille,  
choisissez une couleur autre que le bleu.  
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac ferrique



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de Partage brûlée par le soleil



Terrain

R

{1}, {T}: Add {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**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 prospère



Terrain

C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.

{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère



Terrain

C

Le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.

{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{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

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

U

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

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

Cachet de Boros

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de la multitude

{4}



Artefact légendaire : équipement

R

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie de la créature équipée, excepté que le jeton n'est pas légendaire si la créature équipée est légendaire. Ce jeton acquiert la célérité. Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{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

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation

{3}{U}

Éphémère

U

Renvoyez toutes les créatures attaquant dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherches chahuteuses

{6}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qui a attaqué ce tour-ci.  
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du diseur de bonne aventure

{U}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)  
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

{3}{U} : Niveau 2

Tant que vous avez lancé un sort ce tour-ci, vous pouvez jouer des cartes depuis le dessus de votre bibliothèque.

{2}{U} : Niveau 3

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut résonnant

{4}{R}

Enchantement

R

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la menace.  
À chaque fois que vous attaquez un joueur, choisissez une créature non-jeton ciblée attaquant ce joueur. Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il est 1/1. Le jeton arrive engagé et attaquant ce joueur. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Murmure d'oiseaux

{4}{W}

Enchantement

R

Les oiseaux que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.  
Au début de votre étape de fin, pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/2 bleue Oiseau avec le vol appelé Corbeau de l'orage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

