Inquisitrice Greyfax {1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et inquisiteur M

Vigilance
Sagesse incontestable ? Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la vigilance.
Chasse à l'hérésie ? {1}, {T} : Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arco-flagellant {2}{B}

Créature : humain R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)
L'Arco-flagellant ne peut pas bloquer.
Endurant ? Payez {3} points de vie : L'Arco-flagellant acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dreadnought Redemptor {5}

Créature-artefact : astartes et dreadnought R

Guerrier défunt ? En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière.
Piétinement
Incinérateur à plasma ? À chaque fois que le Dreadnought Redemptor attaque, si une carte est exilée par lui, il gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la carte exilée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eliminator Primaris {4}{B}

Créature : astartes et guerrier R

Quand l'Eliminator Primaris arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Balle Executioner ? Détruisez une créature ciblée.
? Balle Hyperfrag ? Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre sanguinaire {3}{B}

Créature : astartes et clerc U

Lien de vie
Calice de sang ? À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, le Prêtre sanguinaire inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppressor Vanguard {3}{U}

Créature : astartes et guerrier R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)
Vol
Tir de suppression ? À chaque fois que le Suppressor Vanguard inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur sicarian {2}{U}

Créature-artefact : humain et soldat U

Flash
Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)
Bénédiction de l'Omnimessie ? Quand l'Infiltrateur sicarian arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?ur du Silence {4}{U}

Créature : humain et chevalier R

Flash
Abomination psychique ? Quand la S?ur du Silence arrive sur le champ de bataille, contrecarrez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie sur Loups Tonnerres {4}{W}

Créature : astartes et guerrier U

Initiative
Crocs broyeurs ? À chaque fois que la Cavalerie sur Loups Tonnerres inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'honneur des Ultramarines {3}{W}

Créature : astartes et guerrier R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célestine, la Sainte vivante {4}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Vol, lien de vie
Larmes guérisseuses ? Au début de votre étape de fin, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon Grey Knight {4}{W}

Créature : astartes et chevalier U

Flash
Rites de bannissement ? Quand le Parangon Grey Knight arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature attaquante ciblée. Si cette créature est un démon, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice du bastion {2}{W}

Créature : humain et soldat R

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Space Marine Scout {2}{W}

Créature : astartes et éclaireur U

Initiative, vigilance
Positions cachées ? Quand le Space Marine Scout arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Space Marine Devastator {3}{W}

Créature : astartes et guerrier R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)
Canon à gravitons ? Quand le Space Marine Devastator arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Sainte-Katherine {4}{W}

Créature : humain et guerrier R

Lien de vie
Praesidium Protectiva ? Quand le Triomphe de Sainte-Katherine est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le et les six cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée. Si vous faites ainsi, mélangez ce tas et remettez-le au-dessus de votre bibliothèque.
Miracle {1}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vexilus Praetor {3}{W}

Créature : custodes et guerrier R

Flash
Vigilance
Égide de l'Empereur ? les commandants que vous contrôlez ont la protection contre tout.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste épistolier {2}{W}{U}

Créature : astartes et sorcier R

Voile du temps ? À chaque fois que l'Archiviste épistolier attaque, vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana, X étant le nombre de créatures attaquantes.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrim {3}{W}

Créature : humain et guerrier R

Escouade {2} (En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.)
Vol, vigilance
Miracle {1}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin Callidus {4}{U}{B}

Créature : humain et changeforme et assassin R

Flash
Polymorphine ? Vous pouvez faire que l'Assassin Callidus arrive sur le champ de bataille engagé comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une autre créature ciblée ayant le même nom que cette créature. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Belisarius Cawl {2}{W}{U}

Créature-artefact légendaire : humain R

Fondation Ultima ? {T}, engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance.
Maître des machines ? {T}, engagez X créatures dégagées que vous contrôlez : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandante de compagnie {2}{W}{B}

Créature : humain et soldat R

Section de commandement ? Quand la Commandante de compagnie arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 blanche Soldat égal au nombre d'adversaires que vous avez.
Abattez-le ! ? À chaque fois que la Commandante de compagnie attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelain Primaris {2}{W}{B}

Créature : astartes et clerc U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Rosarius ? À chaque fois que le Chapelain Primaris attaque, il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commissaire Severina Raine {1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et soldat R

Officier de ligne ? À chaque fois que la Commissaire Severina Raine attaque, chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre d'autres créatures attaquantes.
Exécution sommaire ? {2}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compilateur cybernétique {1}{U}{B}

Créature-artefact : humain et artificier R

Protection contre les robots
Reprogrammation de terrain ? {U}, {T} : Un joueur ciblé pioche une carte. Un autre joueur ciblé crée un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Robot avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intercessor d'assaut {1}{W}{B}

Créature : astartes et guerrier R

Initiative, menace
Épée tronçonneuse ? À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur Eisenhorn {2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et inquisiteur R

Vous pouvez révéler la première carte que vous piochez à chaque tour au moment où vous la piochez. À chaque fois que vous révélez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, créez Cherubael, un jeton de créature 4/4 noire Démon avec le vol.
À chaque fois que l'Inquisiteur Eisenhorn inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez autant de fois. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marneus Calgar {2}{W}{U}{B}

Créature légendaire : astartes et guerrier M

Double initiative
Maître tacticien ? À chaque fois qu'au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.
Maître de chapitre ? {6} : Créez deux jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neyam Shai Murad {2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et gredin R

Libre-marchand ? À chaque fois que Inquisiteur Eisenhorn inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez faire que ce joueur renvoie une carte de permanent ciblée depuis son cimetière dans sa main. Si vous faites ainsi, ce joueur choisit une carte de permanent dans votre cimetière, puis vous la mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?ur Repentia {3}{W}{B}

Créature : humain et guerrier R

Martyre ? Quand la S?ur Repentia meurt, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.
Miracle {W}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?ur hospitalière {4}{W}{B}

Créature : humain et clerc R

Medicus Ministorum ? Quand la S?ur hospitalière arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants {4}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Déployer la flotte {W}

Rituel R

Obstination ? Déployer la flotte coûte {1} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Jusqu'à la fin du tour, n'importe quel nombre de créatures ciblées acquièrent chacune « À chaque fois que cette créatures attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat qui est engagé et attaquant. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement au front {5}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif {1}{W}{W}

Rituel R

Intensification ? Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)
Choisissez l'un ou plus ?
? Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement {4}{W}{W}{W}

Rituel R

Convocation (Vos créatures peuvent vous 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.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminatus {5}{W}{B}

Rituel R

Les permanents non-terrain que vos adversaires contrôlent perdent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pour l'Empereur ! {3}{W}

Rituel R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie 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

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

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

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

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la gloire

Terrain U

Le Mémorial à la gloire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.
{3}{W}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la gloire : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique

Terrain **U**

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

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

Chevalier Paladin {5}

Artefact : véhicule R

Piétinement
Obusier à tir rapide ? Quand le Chevalier Paladin arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à chaque adversaire.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorteur Thunderhawk {6}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand l'Escorteur Thunderhawk arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance.
À chaque fois que l'Escorteur Thunderhawk attaque, les créatures attaquantes que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 2

6/6

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

Le Trône d'or {4}

Artefact légendaire R

Système de survie arcanique ? Si vous deviez perdre la partie, à la place exilez Le Trône d'or et votre total de points de vie devient 1.
Mille âmes meurent chaque jour ? {T}, sacrifiez une créature : Ajoutez trois manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosette inquisitoriale {2}

Artefact : équipement R

Agents de l'Inquisition ? À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance, attaquant. Puis les créatures attaquantes acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Et ils ne connaîtront pas la peur {1}{W}

Éphémère U

Choisissez un type de créature. Les créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan Reaver {7}

Artefact : véhicule R

Boucliers Void ? Protection contre les valeurs de mana inférieures ou égale à 3.
Gatling Blaster ? À chaque fois que le Titan Reaver attaque, il inflige 5 blessures à chaque adversaire.
Pilotage 4 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre de capture {3}{W}

Éphémère R

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. Vous créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Destruction totale {2}{W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abjurer le sorcier {1}{W}{U}{B}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée. Son contrôleur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission de reconnaissance {2}{U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Birth of the Imperium**** {2}{W}{U}{B}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance pour chaque adversaire que vous avez.

II ? Chaque adversaire sacrifie une créature.

III ? Piochez deux cartes pour chaque adversaire qui contrôle moins de créatures que vous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenseurs de l'Humanité {X}{2}{W}

Enchantement R

Quand les Défenseurs de l'Humanité arrivent sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance.
{X}{2}{W}, exilez les Défenseurs de l'Humanité : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance. N'activez que si vous ne contrôlez pas de créature et que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La chair est faible {2}{W}{U}{B}

Enchantement R

Quand La chair est faible arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Les créatures non-artefact gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast