

Marcheur phyrexian {0}

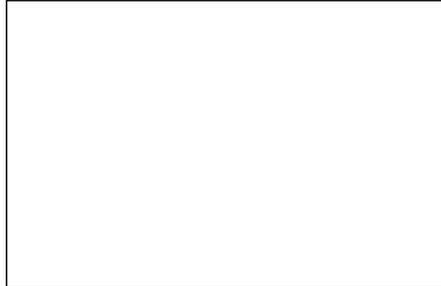


Créature-artefact : phyrexian et construction C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide flétriglebe {1}{B}

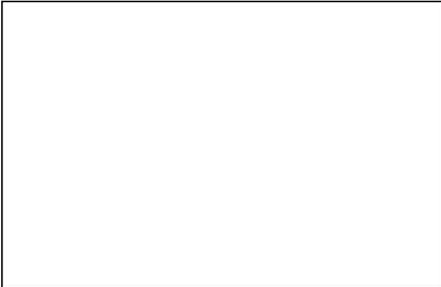


Créature : elfe et druide C
 {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

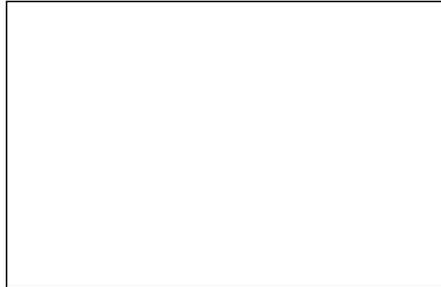


Créature-artefact : mécanoptère U
 Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U
 Vol
 Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}

Créature légendaire : elfe et sorcier

R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de l'Utopie

{1}{G}

Créature : plante

R

{T} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife du fléau

{4}{B}{B}

Créature : zombie et clerc

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Llanowar {G}



Créature : elfe et shamanes **C**

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau **R**

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Brinbois {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens indomptables {2}{W}{W}



Créature : sylvin et guerrier R

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur avemain {2}{W}



Créature : oiseau et sorcier U

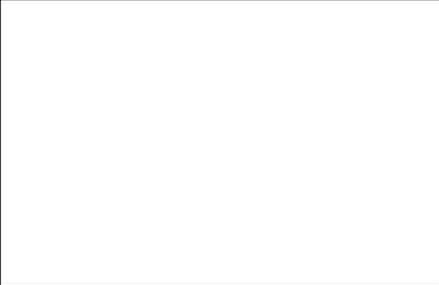
Flash
Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre léonin {1}{W}



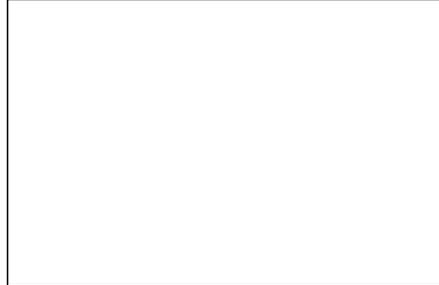
Créature : chat et clerc R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jareth, titan léonin {3}{W}{W}{W}



Créature légendaire : chat et géant R

À chaque fois que Jareth, titan léonin bloque, il gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

{W} : Jareth acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence

{2}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Queue-de-runes, ascendant kitsune

{2}{W}

Créature légendaire : renard et moine

R

Quand vous avez au moins 30 points de vie, inversez Queue-de-runes, ascendant kitsune.

Essence de Queue-de-runes
Enchantement légendaire

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque

{2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravaudeur de foi Rhox

{3}{W}

Créature : rhinocéros et moine

R

Lien de vie

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbrisseau de Colfénor

{3}{BG}{BG}



Créature légendaire : sylvin et shaman

R

Indestructible

À chaque fois que l'Arbrisseau de Colfénor attaque, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa force, et vous la mettez ensuite dans votre main.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doran, la Tour de siège

{W}{B}{G}



Créature légendaire : sylvin et shaman

R

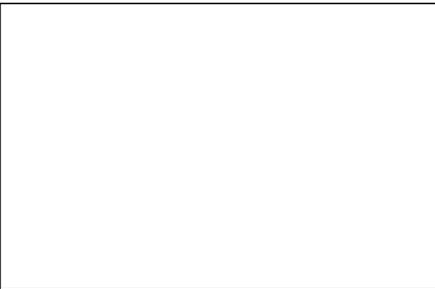
Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déité des cicatrices

{BG}{BG}{BG}{BG}{BG}



Créature : esprit et avatar

R

Piétinement

La Déité des cicatrices arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur elle.

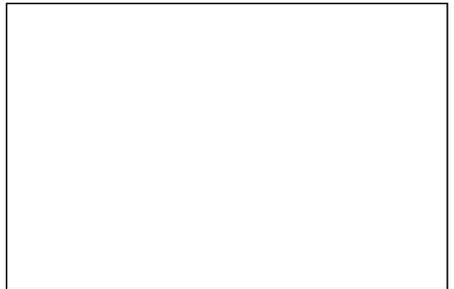
{BG}, retirez un marqueur -1/-1 de la Déité des cicatrices : Régénérez la Déité des cicatrices.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre autochtone

{10}{G}{G}{G}{W}{W}



Créature : guivre

R

Convocation

Piétinement

9/14

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne

{1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier

R

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Portemort

{2}{WB}{WB}{WB}

Créature : horreur

R

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teneb, le moissonneur

{3}{W}{B}{G}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phtisie

{3}{B}{B}{B}{B}

Rituel

U

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd un nombre de points de vie égal à sa force plus son endurance.

Suspension 5 ? {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{B} et l'exiler avec cinq marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

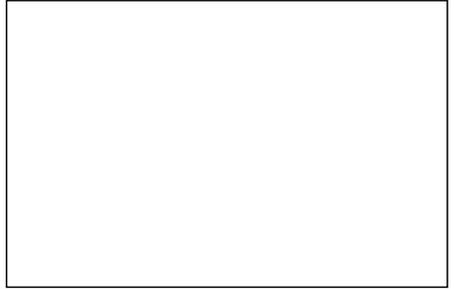
Piochez une carte.

Quand la Bénédition selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

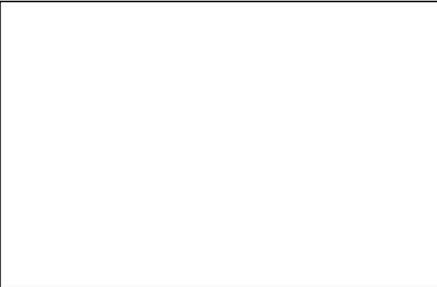
C

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

Cherchaloïn

{1}{G}



Rituel

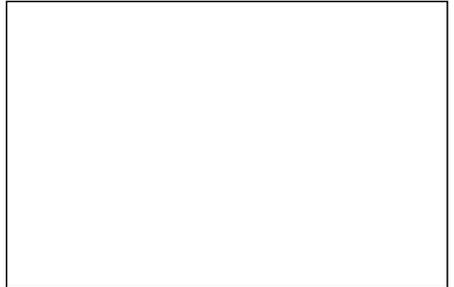
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice sylvestre

{G}



Rituel

M

Cherchez une carte de créature dans votre bibliothèque, révéléz-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison morbide

{4}{B}{G}

Rituel

U

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière, puis créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruisant

Terrain : forêt

R

{(T)} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruisant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



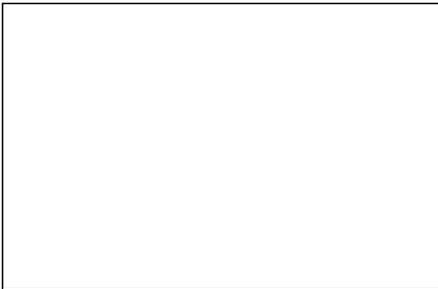
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



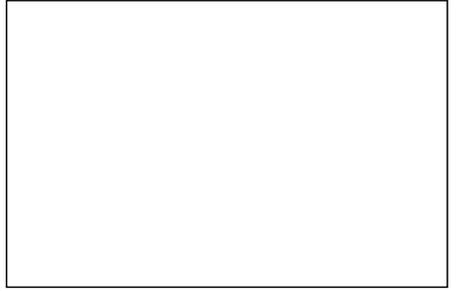
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Forêt



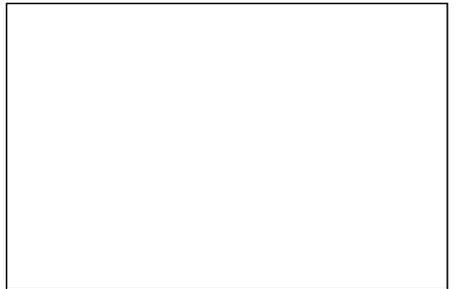
Terrain de base : forêt

C

{G}

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

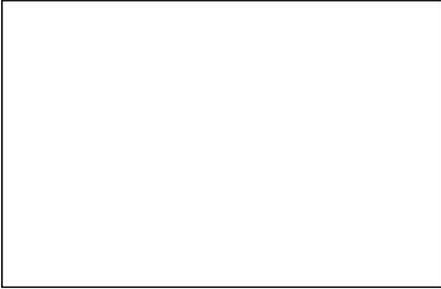


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

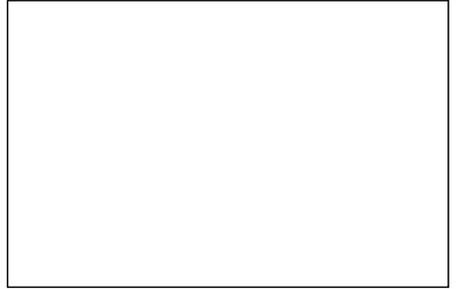


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

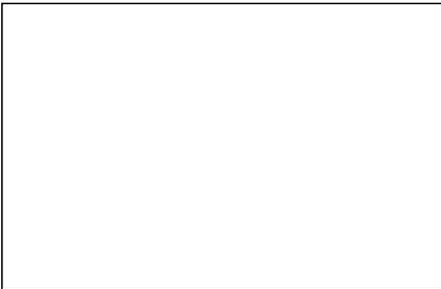


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

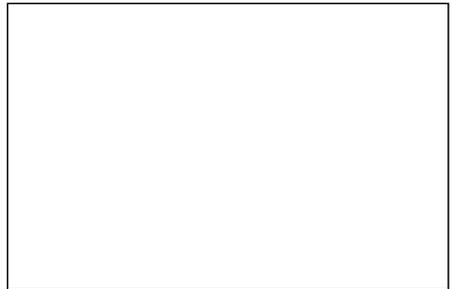
Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

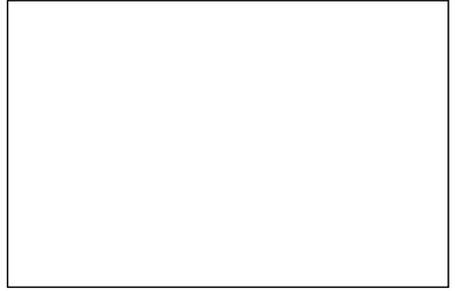


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

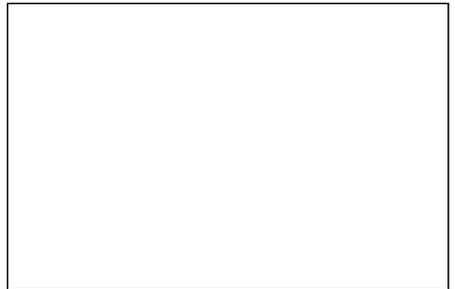


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

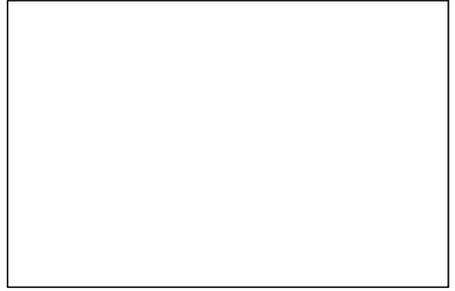


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

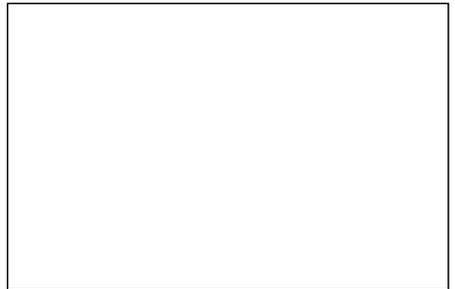


Terrain de base : plaine
{W}

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

Prairie éclatante



Terrain

U

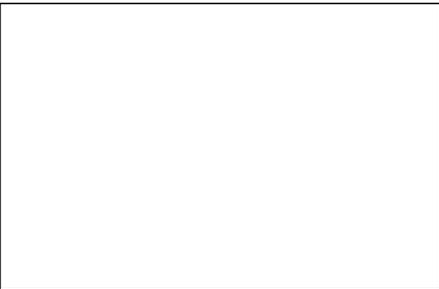
La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

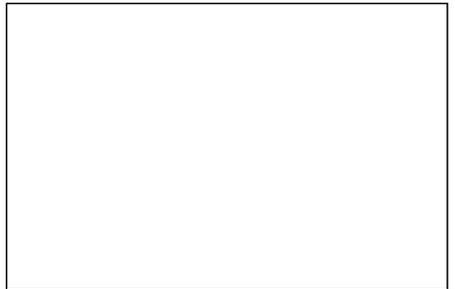


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

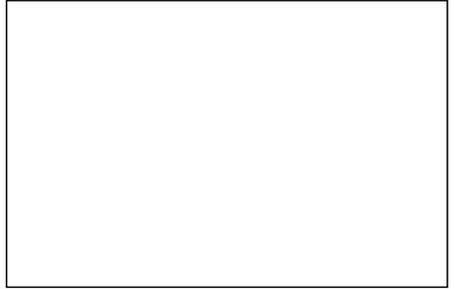
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya

{2}



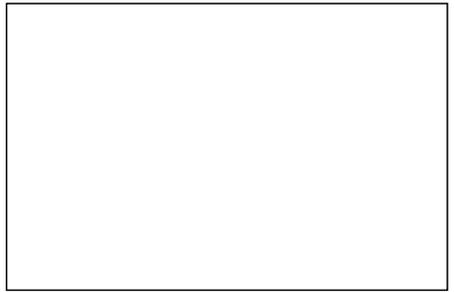
Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de froidacier

{2}



Artefact neigeux

U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Orzhov

{3}



Artefact

U

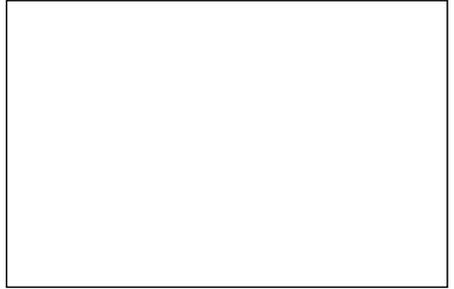
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

{W}{B} : La Runeclé d'Orzhov devient une créature-artefact 1/4 blanche et noire Srâne avec le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya

{3}



Artefact

U

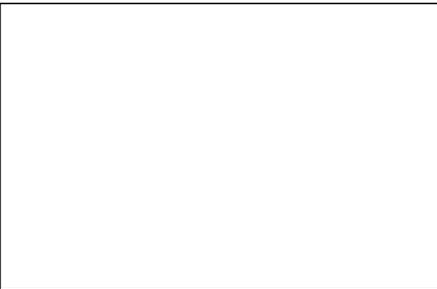
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Golgari

{3}



Artefact

U

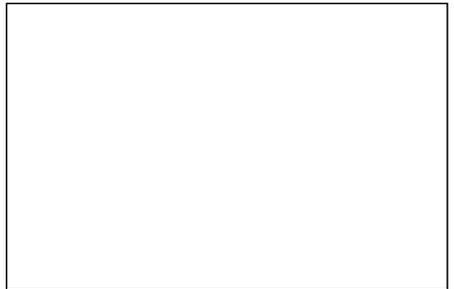
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

{B}{G} : La Runeclé de Golgari devient une créature-artefact 2/2 noire et verte Insecte avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de Colfénor

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature d'endurance supérieure ou égale à 4 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez l'exiler.

Au début de l'étape de fin, si au moins trois cartes ont été exilées par l'Urne de Colfénor, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}

Éphémère **R**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère **C**

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère **U**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante

{B}

Enchantement

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}

Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.
Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paire sauvage

{4}{G}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec le même total de force et d'endurance, la mettre sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de la vitalité

{3}{W}

Enchantement

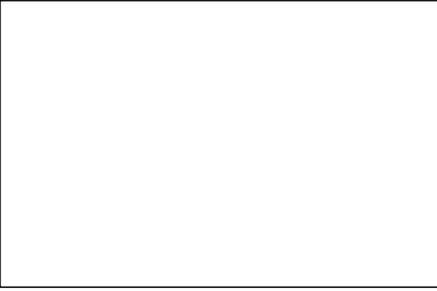
R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

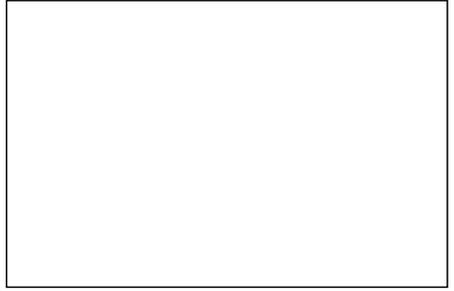
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

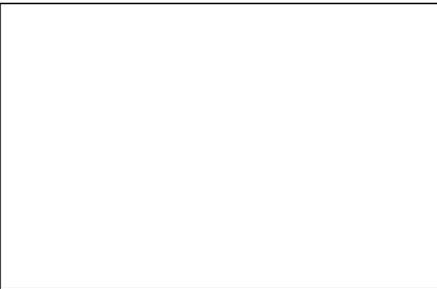
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterrement convenable

{3}{W}



Enchantement

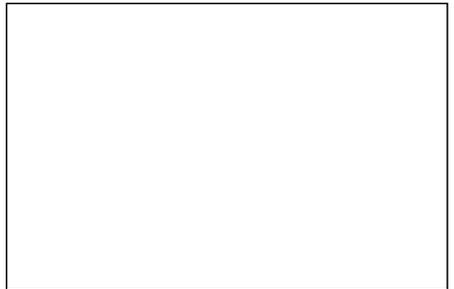
R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

