

Memnarch {7}

Créature-artefact légendaire : sorcier R

{1}{U}{U} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types.

{3}{U} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}

Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneurs d'âmes {2}{B}{B}

Créature : élémental et shaman U

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}

Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur {3}{G}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation R

Piétinement

Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte brûlant {6}{W}{W}{W}



Créature : archonte R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde fongoïde {3}{G}



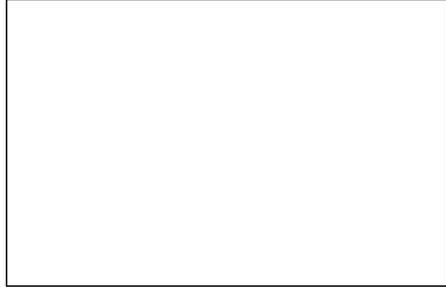
Créature : fongus et slivoïde R

Toutes les créatures Slivoïde ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » (Elle doit survivre aux blessures pour gagner le marqueur.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard des fonds marins {3}{U}{B}



Créature : eldrazi et drone R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contact mortel

Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)

{3}{U}{B} : Piochez une carte. Chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminatus djinn

{5}{UR}{UR}

Créature : djinn

R

Vol

Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez a la duplication. Le coût de duplication est égal à son coût de mana. (Quand vous le lancez, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation

{1}{B}{B}

Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

M

Vol

{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.

{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'identité

{4}{U}{U}

Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}

Rituel

P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de domination

{3}



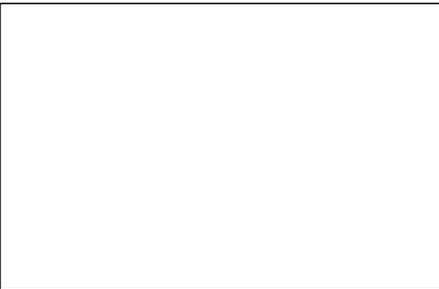
Artefact

R

{1} : Dégagez le Bâton de domination.
{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.
{3}, {T} : Dégagez une créature ciblée.
{4}, {T} : Engagez une créature ciblée.
{5}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

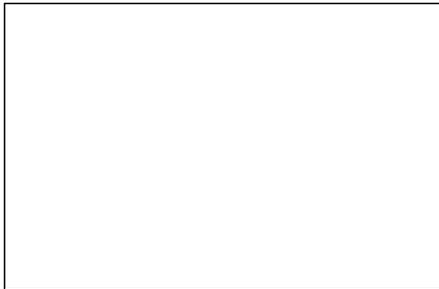
M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de domination

{3}



Artefact

R

{1} : Dégagez le Bâton de domination.
{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.
{3}, {T} : Dégagez une créature ciblée.
{4}, {T} : Engagez une créature ciblée.
{5}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de domination

{3}



Artefact

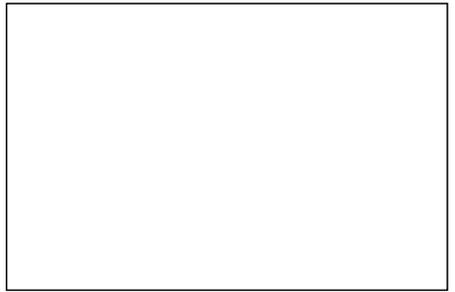
R

- {1} : Dégagez le Bâton de domination.
- {2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.
- {3}, {T} : Dégagez une créature ciblée.
- {4}, {T} : Engagez une créature ciblée.
- {5}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}



Artefact

U

- {2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
- Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de domination

{3}



Artefact

R

- {1} : Dégagez le Bâton de domination.
- {2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.
- {3}, {T} : Dégagez une créature ciblée.
- {4}, {T} : Engagez une créature ciblée.
- {5}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}



Artefact

U

- {2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
- Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}



Artefact

U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Gix

{0}



Artefact

P

{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}



Artefact

U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de Reito

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

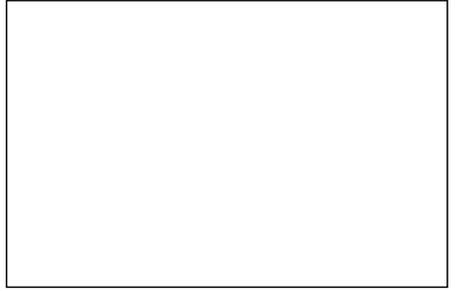
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

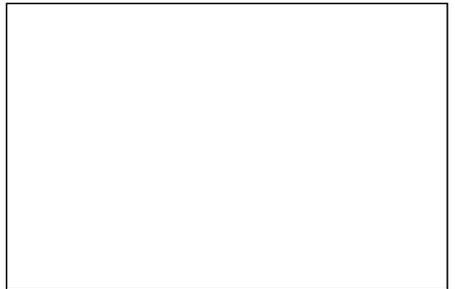
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique

{2}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré

{7}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

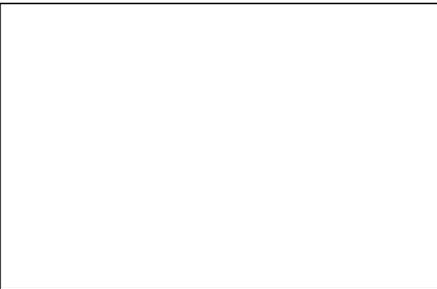
{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproducteur du projet Jusant

{X}{4}



Artefact

R

Au moment où le Reproducteur du projet Jusant arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur et un type de créature.

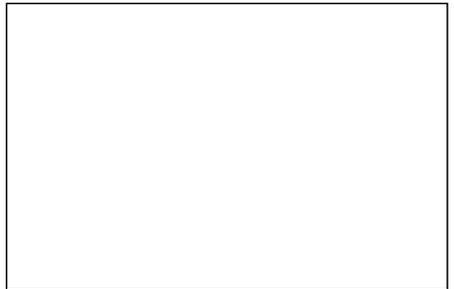
Le Reproducteur du projet Jusant arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

{4}, {T} : Créez un jeton de créature X/X de la couleur et du type choisi, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur le Reproducteur du projet Jusant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon purificateur

{4}{R}



Éphémère

U

<i>Irradiance</i> ? Le Rayon purificateur inflige 2 blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride de réalité

{1}{U}

Éphémère

C

Un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution artificielle

{U}

Éphémère

R

Changez le texte de la cible, sort ou permanent, en remplaçant le type de créature cité par un autre. Le nouveau type de créature ne peut pas être Mur. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teintillusion

{1}{U}

Éphémère

R

Changez le texte d'un sort ou d'un permanent ciblé en remplaçant toutes les occurrences d'un nom de couleur par un autre nom de couleur.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile prismatique

{U}

Éphémère

R

Un permanent ciblé devient de la ou des couleurs de votre choix. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure prismatique

{1}{G}

Enchantement

R

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi de la nuit

{B}

Enchantement

U

Les créatures blanches gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier

{1}{G}

Enchantement

R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recyclage

{4}{G}{G}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.

À chaque fois que vous jouez une carte, piochez une carte.

La taille maximale de votre main est deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évocation sauvage

{5}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur révèle une carte de sa main au hasard. Si c'est une carte de terrain, le joueur la met sur le champ de bataille. Sinon, le joueur la lance sans payer son coût de mana si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation

{2}{G}

Enchantement

U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape d'invisibilité

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le déphasage et ne peut pas être bloqué excepté par des murs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gains illusoires

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, attachez les Gains illusoires à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

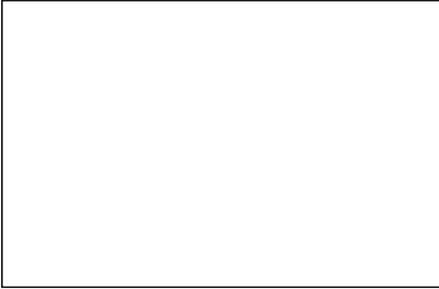
Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}



Enchantement : aura

U

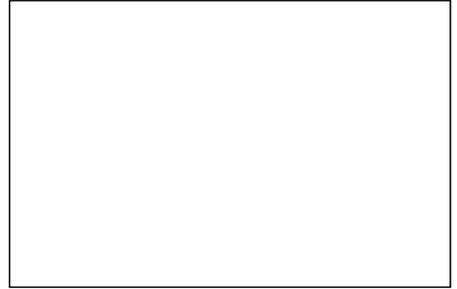
Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}



Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe partagé

{1}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Triomphe partagé arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

