

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutinerie de masse

{3}{R}{R}

Rituel

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La loi de la jungle

{4}{R}{R}

Rituel

Choisissez l'un ?
? Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
? Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Ternir

{1}{R}{R}

Rituel

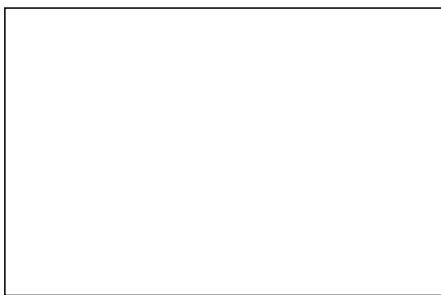
Jusqu'à la fin du tour, acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.
Dégagez et incitez cette créature. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition

{3}{U}{U}



Rituel

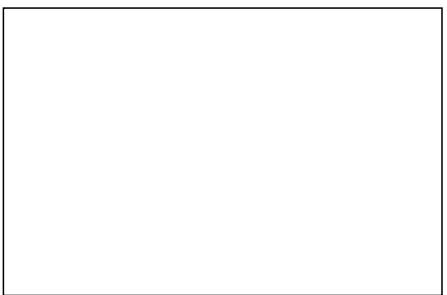
R

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte d'artefact et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

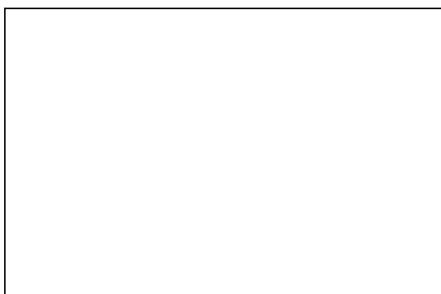
M

Kick {5}
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de vide

{U}



Rituel

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anse saprazzoise

U

Terrain
L'Anse Saprazzoise arrive sur le champ de bataille engagée.
{T}: Mettez un marqueur « stock » sur l'Anse Saprazzoise.
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » de l'Anse Saprazzoise : Ajoutez {U} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail



Terrain

U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bazar de Mercadia



Terrain

U

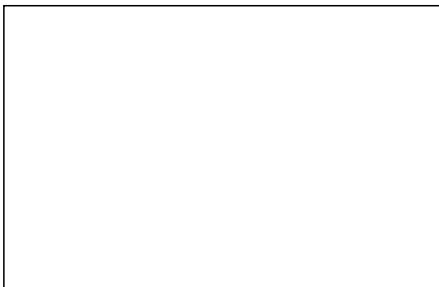
Le Bazar de Mercadia arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Bazar de Mercadia.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Bazar de Mercadia : Ajoutez {R} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir



Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.

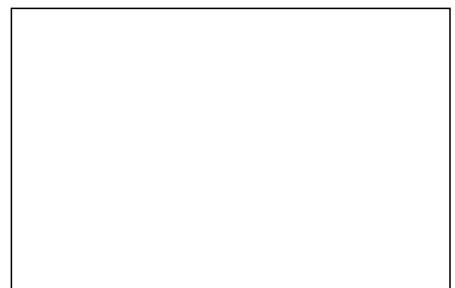
{T} : Ajoutez {C}.

{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort épémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

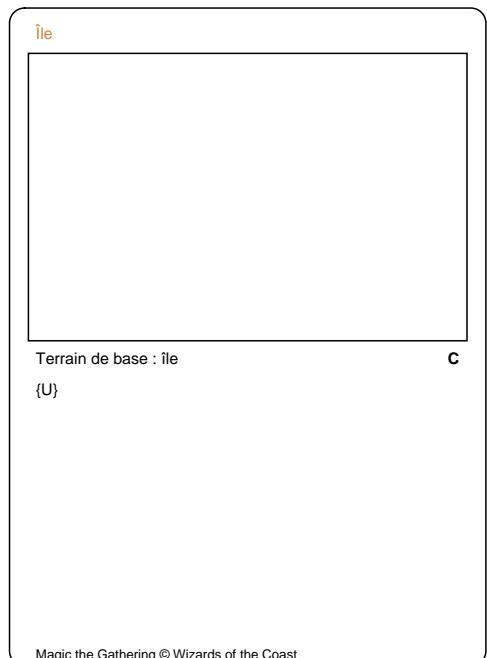
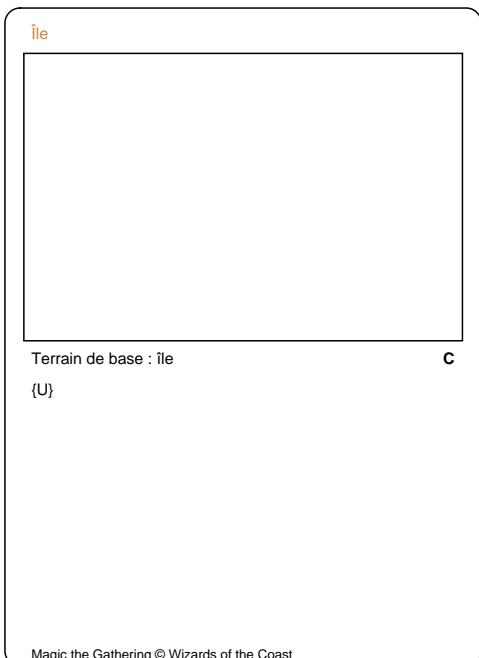
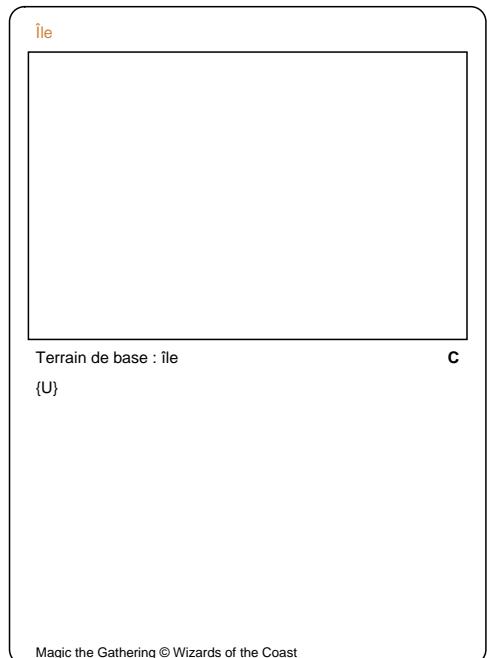
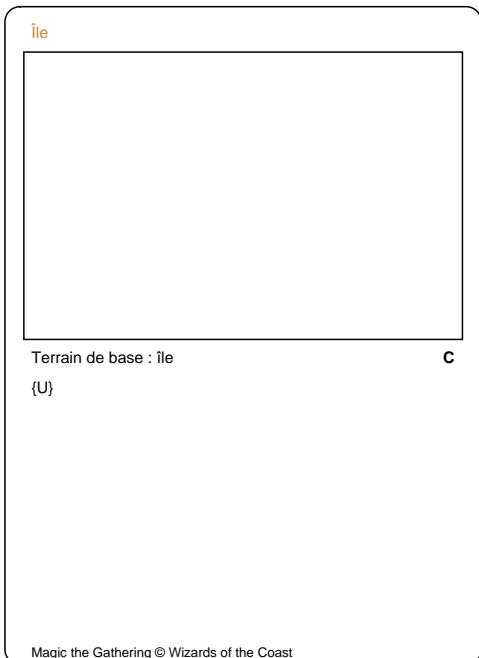
U

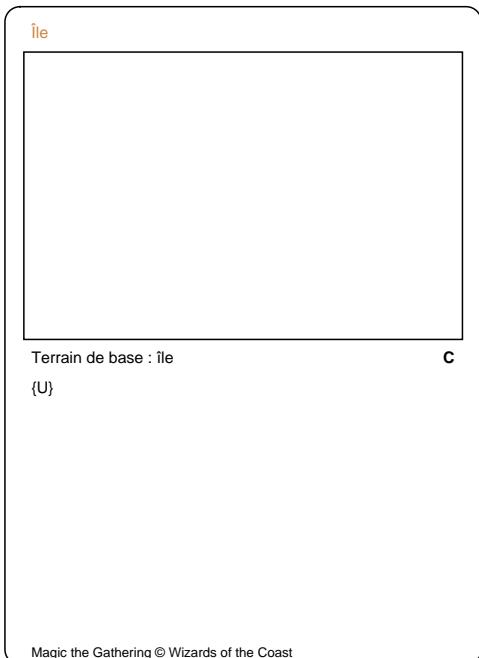
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. Activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

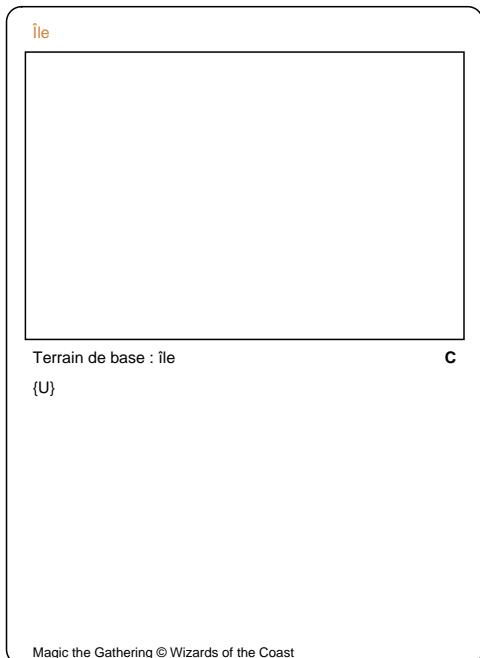
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





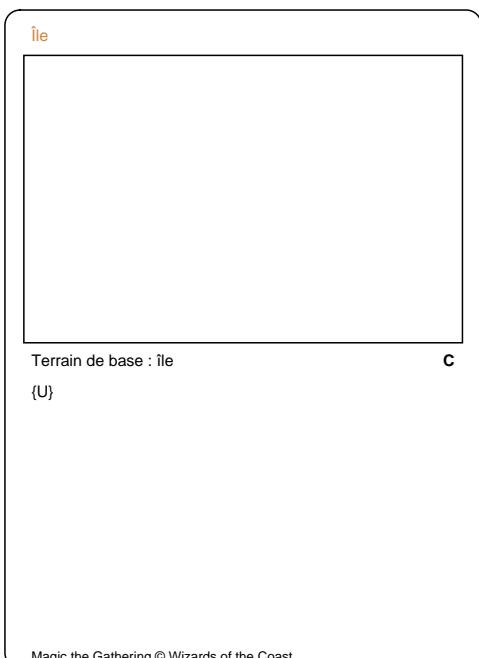
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



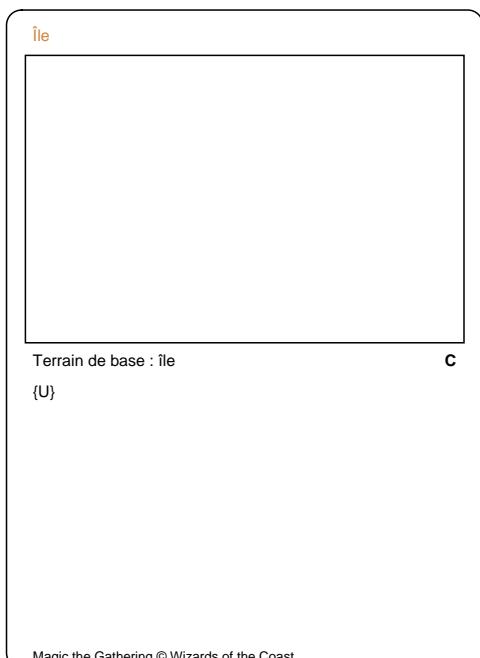
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{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

Mémorial au génie



Terrain

U

Le Mémorial au génie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{4}{U}, {T}, sacrifiez le Mémorial au génie : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la guerre



Terrain

U

Le Mémorial à la guerre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{4}{R}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la guerre : Détruissez un terrains ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

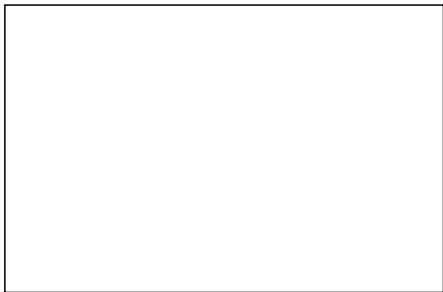
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

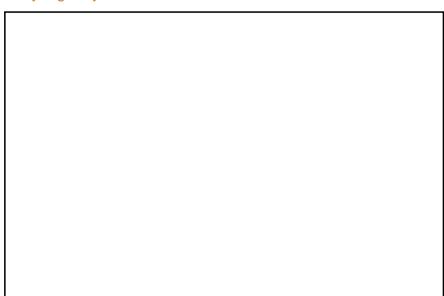
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

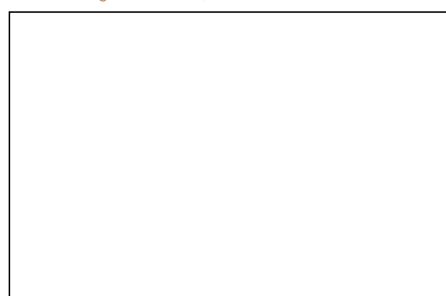
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

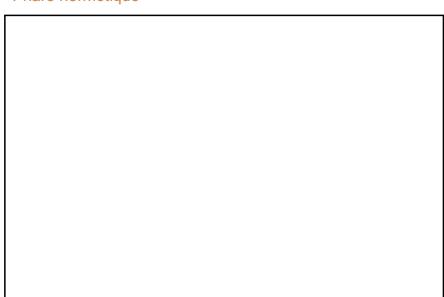
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

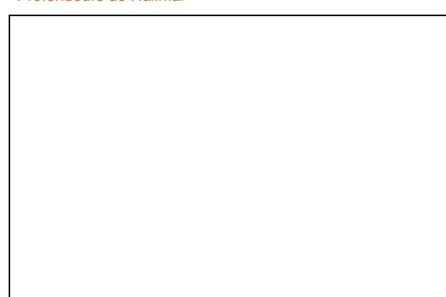
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi

Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille,
sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne
dégagée que vous contrôlez dans la main de son
propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}

Artifact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}

Artifact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}

Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé

{3}



Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artifact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de possession

{4}



Artifact

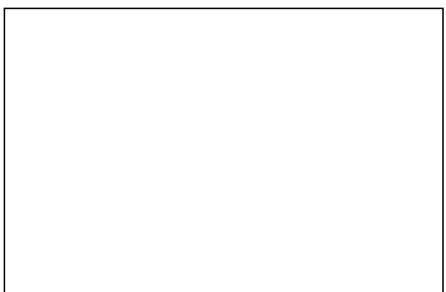
R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Heaume de possession pendant votre étape de dégagement.
{2}, {T}, sacrifiez une créature : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez le Heaume de possession et que le Heaume de possession reste engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artifact

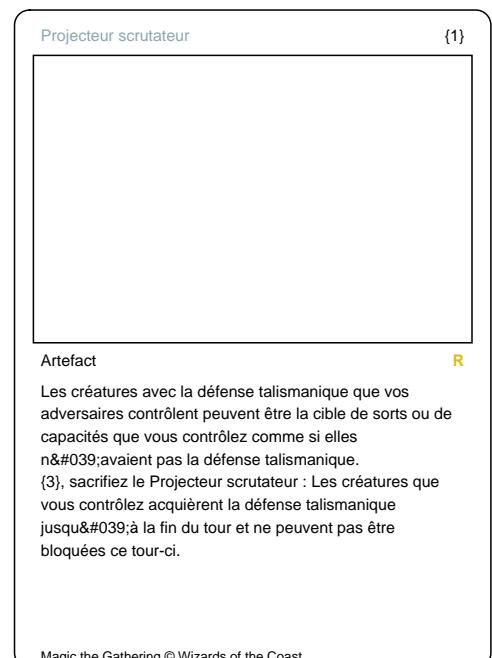
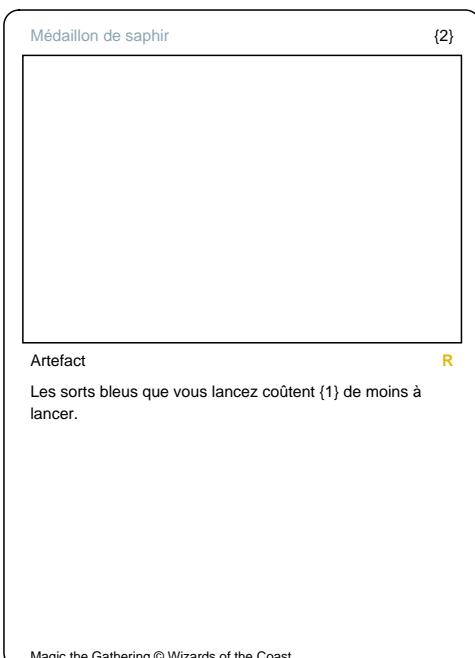
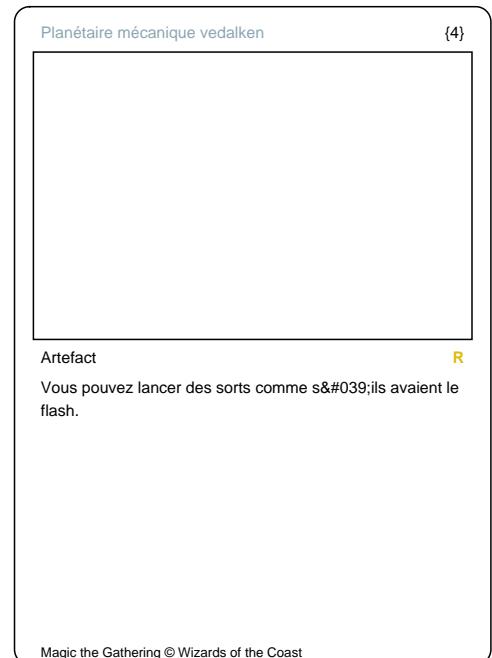
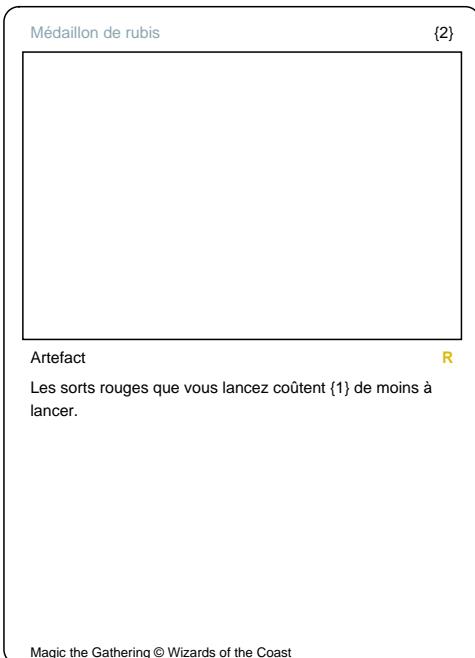
U

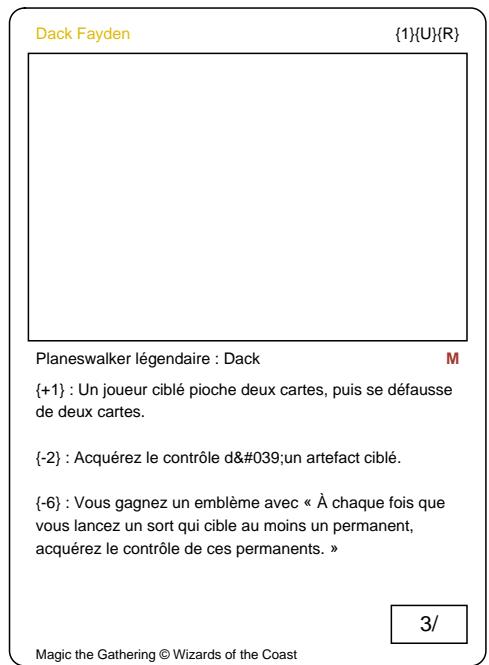
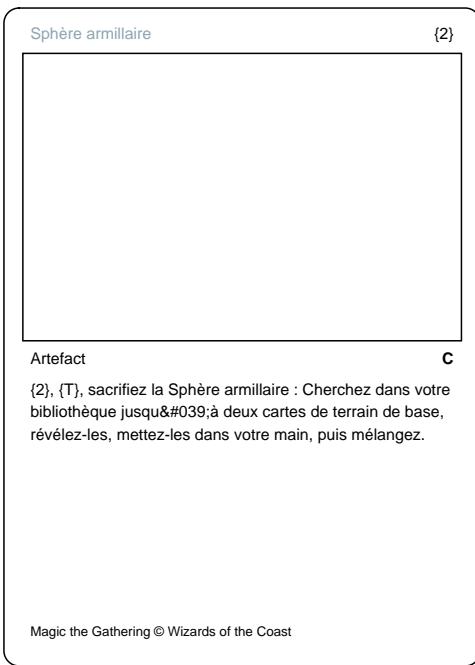
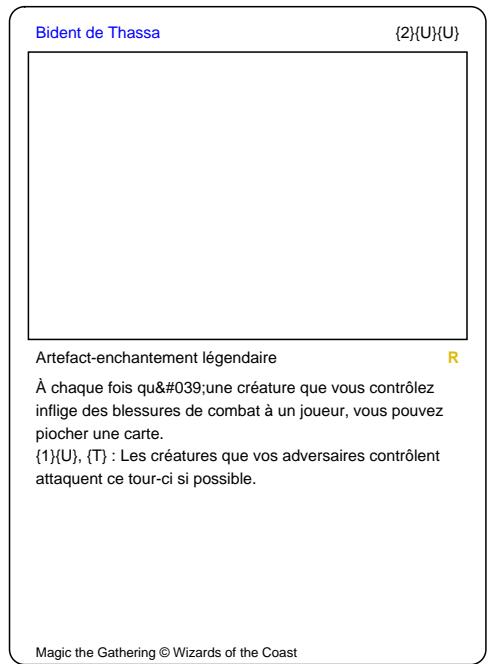
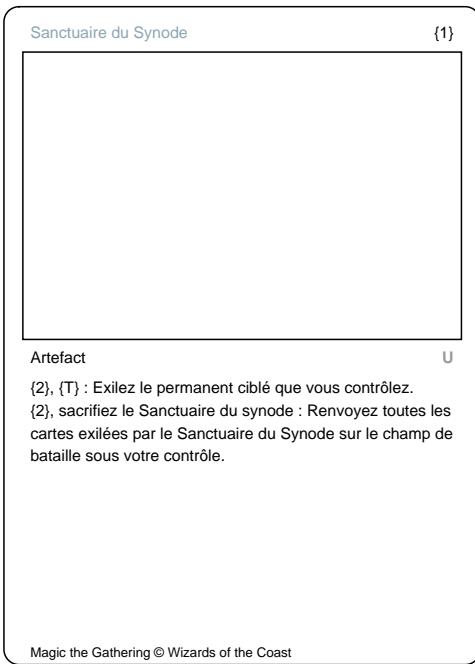
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Acte d'agressivité

{3}{RP}{RP}



Éphémère

U

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}



Éphémère

U

Choisissez 1 :

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.
? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère

{3}{R}



Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

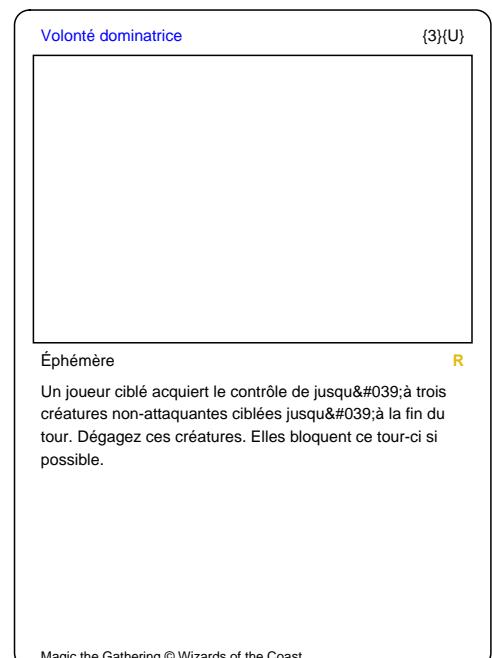
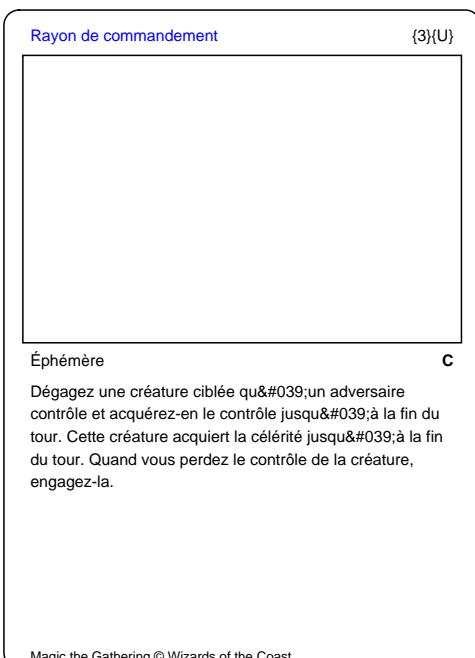
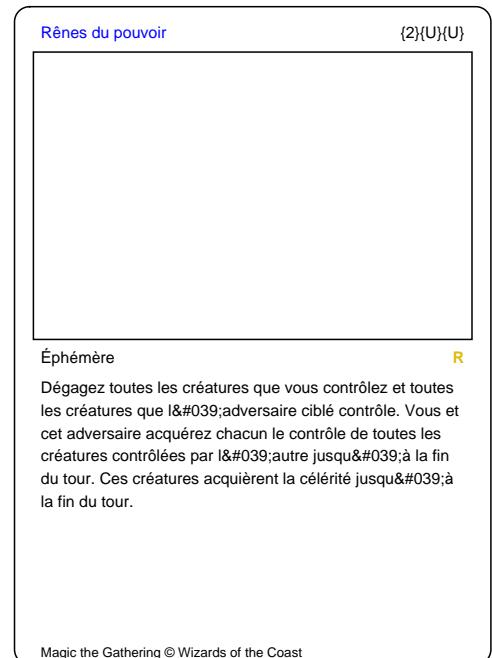
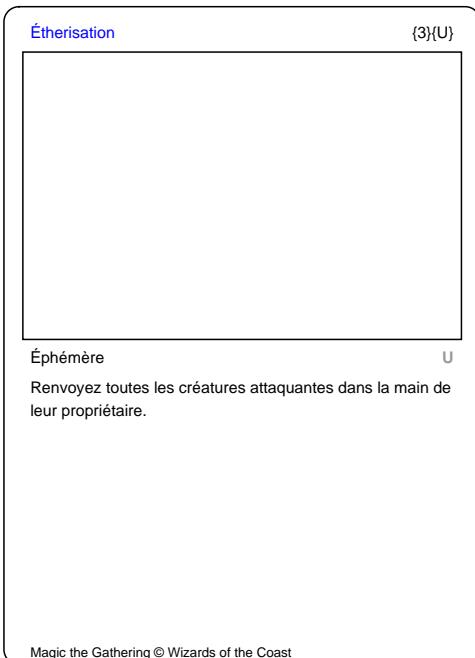
C

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



-Tâtonnement

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Acquérez le contrôle de toutes les auras et de tous les équipements qui lui étaient attachés, puis attachez-les à une autre créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégie volée

{4}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

M

Sacrifiez une créature : Cet enchantement inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de manipulation

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} », défaussez-vous d'une carte de votre main : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

