

Suzerain de Hantebois

{3}{G}{G}

Créature-enchantement : avatar et horreur **M**

Imminence 4 ? {1}{G}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût d&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n&#039;est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu&#039;il attaque, créez un jeton de terrain incolore engagé appelé Partout qui a tous les types de terrain de base.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Hantebois

{3}{G}{G}

Créature-enchantement : avatar et horreur **M**

Imminence 4 ? {1}{G}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût d&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n&#039;est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu&#039;il attaque, créez un jeton de terrain incolore engagé appelé Partout qui a tous les types de terrain de base.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Hantebois

{3}{G}{G}

Créature-enchantement : avatar et horreur **M**

Imminence 4 ? {1}{G}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût d&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n&#039;est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu&#039;il attaque, créez un jeton de terrain incolore engagé appelé Partout qui a tous les types de terrain de base.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Hantebois

{3}{G}{G}

Créature-enchantement : avatar et horreur **M**

Imminence 4 ? {1}{G}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût d&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n&#039;est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu&#039;il attaque, créez un jeton de terrain incolore engagé appelé Partout qui a tous les types de terrain de base.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beuza, le printemps bondissant

{2}{W}{W}



Créature légendaire : élémental et élan

M

Quand Beuza, le printemps bondissant arrive, créez un jeton Trésor si un adversaire contrôle plus de terrains que vous. Vous gagnez 4 points de vie si un adversaire a plus de points de vie que vous. Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrôle plus de créatures que vous. Piochez une carte si un adversaire a plus de cartes en main que vous.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Brumelande

{5}{W}{W}



Créature-enchantement : avatar et horreur

M

Imminence 4 ? {2}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour son coût d&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n&#039;est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Brumelande arrive ou qu&#039;il attaque, créez deux jetons de créature 2/1 blanche Insecte avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beuza, le printemps bondissant

{2}{W}{W}



Créature légendaire : élémental et élan

M

Quand Beuza, le printemps bondissant arrive, créez un jeton Trésor si un adversaire contrôle plus de terrains que vous. Vous gagnez 4 points de vie si un adversaire a plus de points de vie que vous. Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrôle plus de créatures que vous. Piochez une carte si un adversaire a plus de cartes en main que vous.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Brumelande

{5}{W}{W}



Créature-enchantement : avatar et horreur

M

Imminence 4 ? {2}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour son coût d&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n&#039;est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

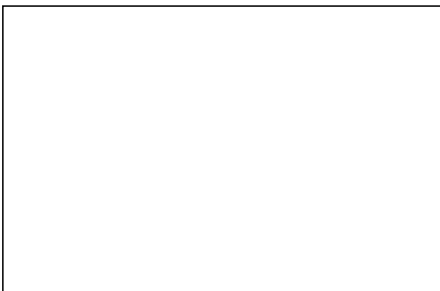
À chaque fois que le Suzerain de Brumelande arrive ou qu&#039;il attaque, créez deux jetons de créature 2/1 blanche Insecte avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Brumelande

{5}{W}{W}



Créature-enchantement : avatar et horreur

M

Imminence 4 ? {2}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour son coût d'&#039;imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Brumelande arrive ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/1 blanche Insecte avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur, intrigant éternel

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

Les créatures-enchantements que vous contrôlez ont le contact mortel, le lien de vie et la défense talismanique.

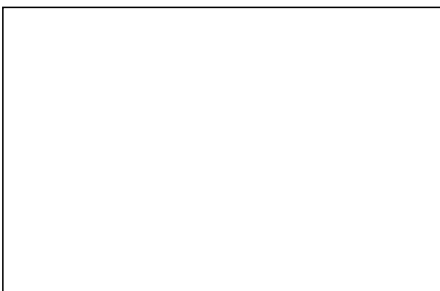
{1}{W} : Un enchantement non-Aura ciblé que vous contrôlez devient une créature en plus de ses autres types et a une force et une endurance de base chacune égales à sa valeur de mana.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur, intrigant éternel

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

Les créatures-enchantements que vous contrôlez ont le contact mortel, le lien de vie et la défense talismanique.

{1}{W} : Un enchantement non-Aura ciblé que vous contrôlez devient une créature en plus de ses autres types et a une force et une endurance de base chacune égales à sa valeur de mana.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur, intrigant éternel

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

Les créatures-enchantements que vous contrôlez ont le contact mortel, le lien de vie et la défense talismanique.

{1}{W} : Un enchantement non-Aura ciblé que vous contrôlez devient une créature en plus de ses autres types et a une force et une endurance de base chacune égales à sa valeur de mana.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur, intrigant éternel

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

Les créatures-enchantements que vous contrôlez ont le contact mortel, le lien de vie et la défense talismanique.

{1}{W} : Un enchantement non-Aura ciblé que vous contrôlez devient une créature en plus de ses autres types et a une force et une endurance de base chacune égales à sa valeur de mana.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyser le pollen

{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 8. (Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 8 depuis votre cimetière.)

Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Si vous avez rassemblé des preuves, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain. Révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyser le pollen

{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 8. (Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 8 depuis votre cimetière.)

Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Si vous avez rassemblé des preuves, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain. Révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration de troupeau

{6}{G}

Rituel

R

Domaine ? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

{1}{G}, défaussez-vous de la Migration de troupeau : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du soleil

{3}{W}{W}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures. Incubez X, X étant le nombre de créatures exilées de cette manière. (Créez un jeton Incubateur avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du soleil

{3}{W}{W}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures. Incubez X, X étant le nombre de créatures exilées de cette manière. (Créez un jeton Incubateur avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se séparer

{1}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures engagées.

? Détruisez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte antiparasitaire

{W}{B}

Rituel

M

Détruisez tous les permanents non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte antiparasitaire

{W}{B}

Rituel

M

Détruisez tous les permanents non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte antiparasitaire

{W}{B}

Rituel

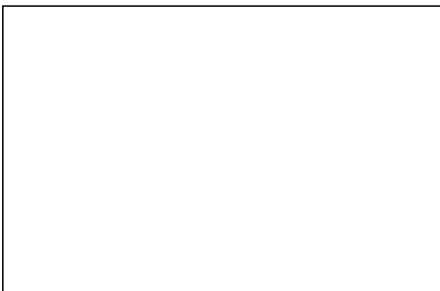
M

Détruisez tous les permanents non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives méticuleuses



Terrain : plaine et île

R

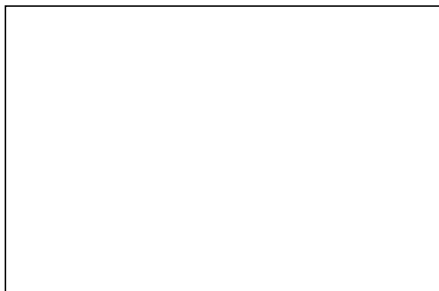
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Les Archives méticuleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Archives méticuleuses arrivent sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

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

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Boisrebut



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {B}. N&#039;activez que si vous contrôlez un marais ou une forêt.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Boisrebut



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {B}. N&#039;activez que si vous contrôlez un marais ou une forêt.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la ferme inondée



Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

{T} : Ajoutez {U}. N&#039;activez que si vous contrôlez une plaine ou une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {W}. N&#039;activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la ferme inondée



Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

{T} : Ajoutez {U}. N&#039;activez que si vous contrôlez une plaine ou une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {W}. N&#039;activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois



Terrain

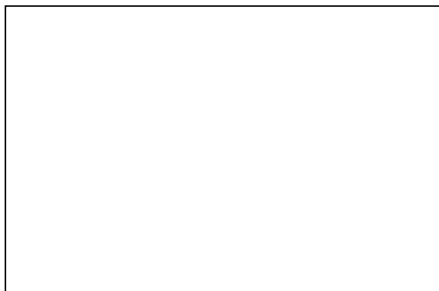
R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;br/>&amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;lt;br/>&amp;lt;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;lt;br/>&amp;lt;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;lt;br/>&amp;lt;center&amp;lt;br/>&amp;lt;p&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

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

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

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

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

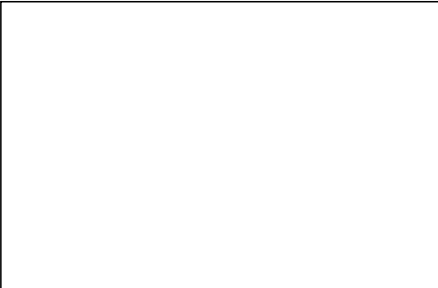
{{T}} : Ajoutez {G} ou {W}.

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

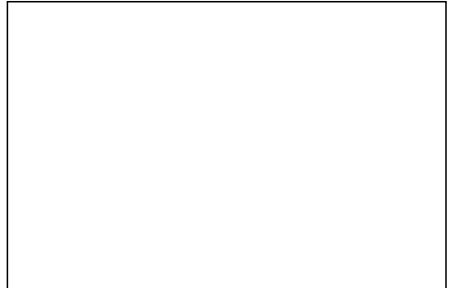
{{T}} : Ajoutez {G} ou {W}.

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruelle sombre



Terrain : plaine et marais

R

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

La Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruelle sombre



Terrain : plaine et marais

R

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

La Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe d'Elspeth

{W}



Éphémère

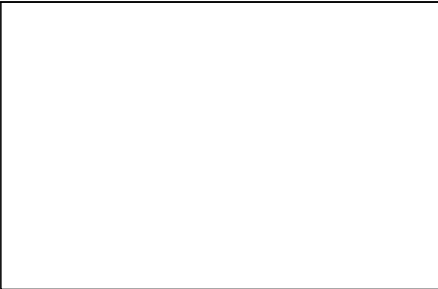
U

La Frappe d'Elspeth inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin des Barreurs

{4}{W}



Éphémère

C

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible un permanent engagé. Exilez une cible, créature ou véhicule.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie explosive

{1}{W}



Éphémère

R

Détruisez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Carte. (Ce sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie explosive

{1}{W}

Éphémère

R

Détruisez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Carte. (Ce sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N&#039;activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l&#039;assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l&#039;assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie explosive

{1}{W}

Éphémère

R

Détruisez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Carte. (Ce sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N&#039;activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l&#039;assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l&#039;assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}



Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}



Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Baloth tenace

{2}{G}{G}

Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.  
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savoir doppelganger

{X}{X}{X}{G}{U}

Rituel

R

Ciblez X permanents. Pour chacun d'entre eux, créez X jetons qui sont des copies de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, grande unificatrice

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

Créature légendaire : phyrexian et ange

M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie  
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révéléz les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, animiste ascendue

{3}{G}{G}{GP}{GP}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

Parachevé ((G/P) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie. Pour chaque {G/P} payé avec des points de vie, payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

{+1} : Créez un jeton de créature X/X verte Phyrexian et Horreur, X étant la loyauté de Nissa, animiste ascendue.

{-1} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-7} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez et acquièrent le piétinement.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, l'esprit perfectionné

{2}{UP}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

Parachevé ((U/P) peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0.

{-2} : Un joueur ciblé meule trois cartes. Puis si un cimetière contient au moins vingt cartes, vous piochez trois cartes. Sinon, vous piochez une carte.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-2} : Un joueur ciblé meule trois fois X cartes.

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B}

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, l'esprit perfectionné

{2}{UP}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

Parachevé ((U/P) peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0.

{-2} : Un joueur ciblé meule trois cartes. Puis si un cimetière contient au moins vingt cartes, vous piochez trois cartes. Sinon, vous piochez une carte.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-2} : Un joueur ciblé meule trois fois X cartes.

Négation

{1}{U}

Éphémère

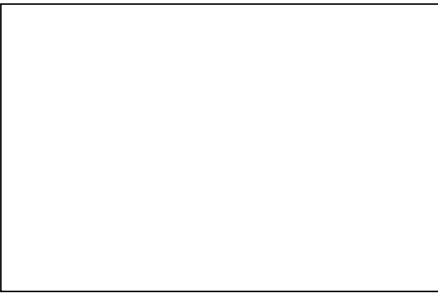
C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls

{W}



Enchantement

R

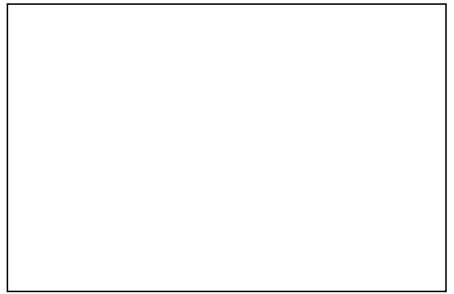
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

M

Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

M

Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast