

Le Maître des Essaims

{3}{G}{U}{R}



Créature légendaire : tyranide

M

Régénération rapide ? Le Maître des Essaims arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Ruse Xenos ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle meurt, piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bio-titan Hiérophante

{10}{G}{G}



Créature : tyranide

R

Métabolisme frénétique ? En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 parmi les créatures que vous contrôlez. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque marqueur retiré de cette manière.

Vigilance, portée, parade {2}

Titanesque ? Le Bio-titan Hiérophante ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberrant

{X}{1}{G}



Créature : tyranide et mutant

U

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

Piétinement

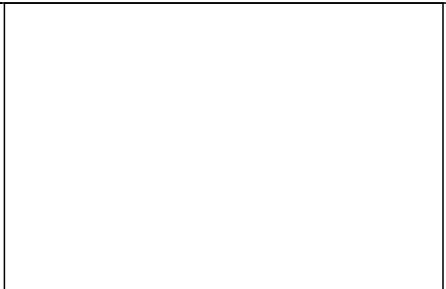
Marteau énergétique lourd ? À chaque fois que Aberrant inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biophagus

{1}{G}



Créature : humain et tyranide et sorcier

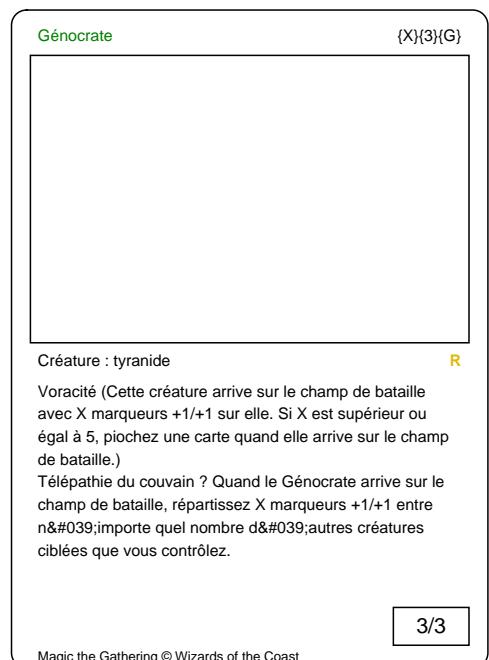
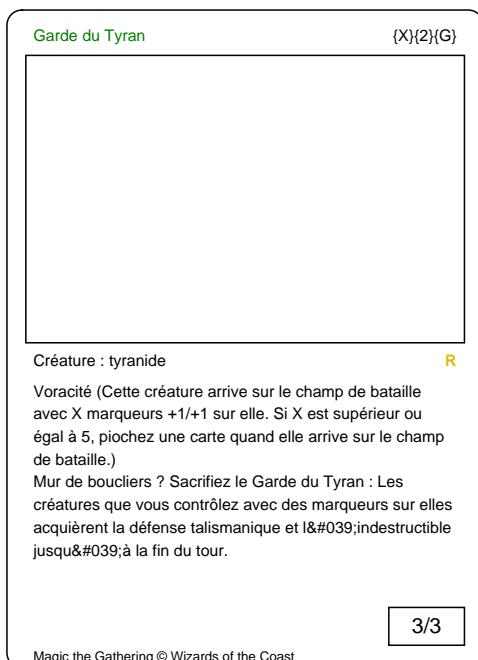
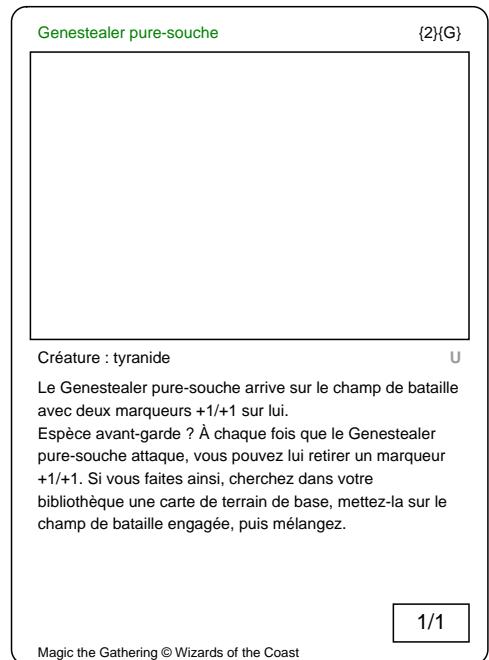
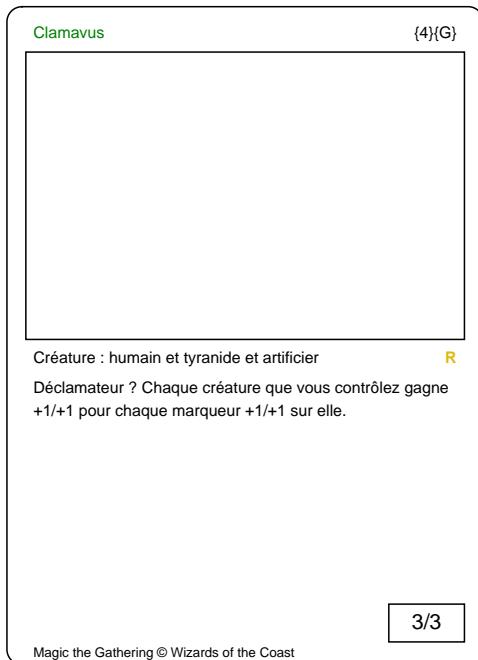
R

Amélioration génomique ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Haruspex tyranide

{3}{G}



Créature : tyranide

R

Faim dévorante ? À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Haruspex tyranide.

Monstre vorace ? {T}, retirez X marqueurs +1/+1 du Haruspex tyranide : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Vieux Borgne

{5}{G}



Créature légendaire : tyranide

R

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Quand Le Vieux Borgne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Tyranide.

Guérison rapide ? Au début de votre première phase principale, vous pouvez vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, renvoyez Le Vieux Borgne depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de hormagaunts

{X}{G}



Créature : tyranide

R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

Essaim infini ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez la Horde de hormagaunts depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lictor

{3}{G}



Créature : tyranide

R

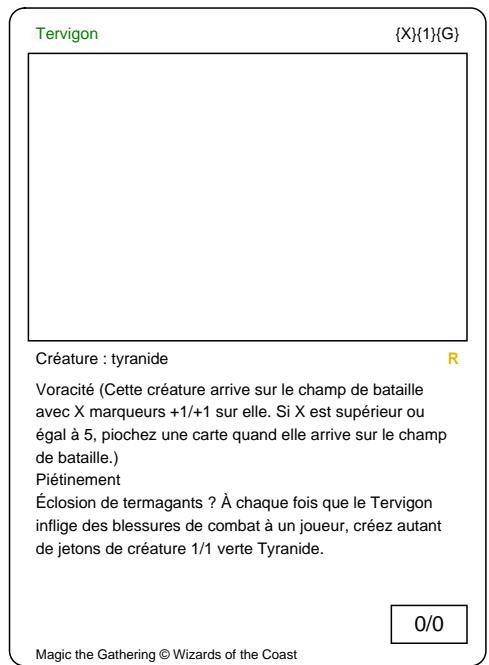
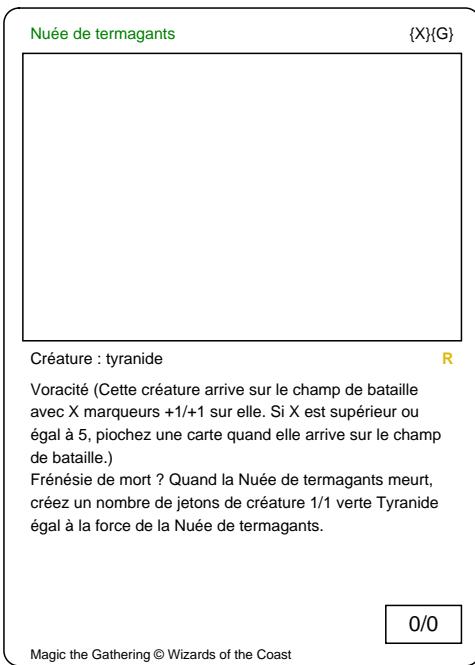
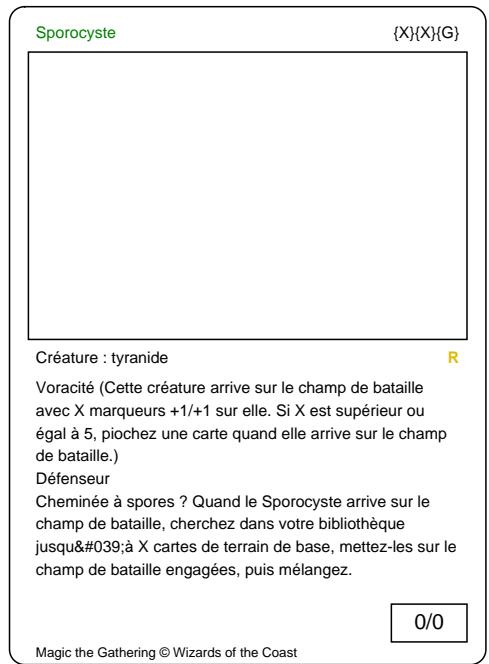
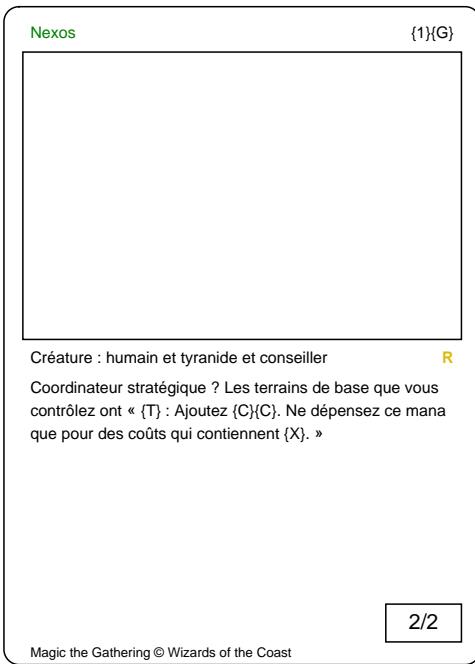
Flash

Trainée de phéromones ? Quand le Lictor arrive sur le champ de bataille, si une créature est arrivée sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, créez un jeton de créature 3/3 verte Tyranide et Guerrier avec le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Toxicrene

{3}{G}



Créature : tyranide

R

Portée, contact mortel

Miasmes hypertoxiques ? Tous les terrains ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix et perdez toutes leurs autres capacités.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exocrine

{X}{2}{R}



Créature : tyranide

R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

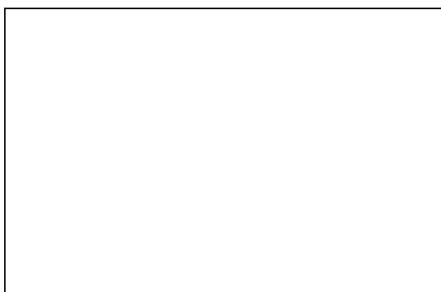
Barrage bioplasmique ? Quand l'Exocrine arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à chaque joueur et à chaque autre créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnifex Tueur-hurlant

{4}{R}



Créature : tyranide

R

Piétinement

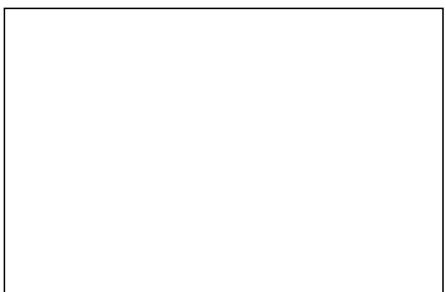
Hurlement bioplasmique ? À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, le Carnifex Tueur-hurlant inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybride acolyte

{2}{R}



Créature : tyranide et humain

U

Cisaille lourde ? À chaque fois que l'Hybride acolyte attaque, détruisez jusqu'à un artefact ciblé. Si un artefact est détruit de cette manière, son contrôleur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Terreur rouge

{3}{R}



Créature légendaire : tyranide

R

Espèce évoluée ? À chaque fois qu'une source rouge que vous contrôlez inflige des blessures à au moins un permanent et/ou joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur La Terreur rouge.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patriarche Genestealer

{4}{U}



Créature : tyranide

R

Baiser du Genestealer ? À chaque fois que le Patriarche Genestealer attaque, mettez un marqueur « infection » sur une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. Enfants du culte ? À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « infection » sur elle meurt, vous créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un tyranide en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Locus Genestealer

{3}{U}



Créature : tyranide et humain

U

Bâton neurotraumatique ? À chaque fois qu'une créature vous attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

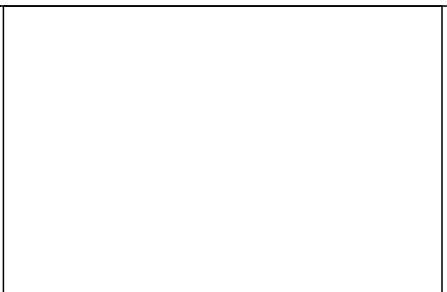
À chaque fois qu'une créature attaque un de vos adversaires, elle gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chacal Atalan

{1}{R}{G}



Créature : humain et tyranide et éclaireur

R

Piétinement, célérité

Éclaireur accompli ? À chaque fois que le Chacal Atalan inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghyrson Starn, kelermorphe

{1}{U}{R}

Créature légendaire : tyranide et humain

R

Parade (2) À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou une capacité qu'une adversaire contrôle, contrecarez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.)

Trois armes automatiques ? À chaque fois qu'une autre source que vous contrôlez inflige exactement 1 blessure à un permanent ou à un joueur, Ghyrson Starn, kelermorphe inflige 2 blessures à ce permanent ou à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magus Lucea Kane

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et tyranide et sorcier

M

Chef spirituel ? Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Stimulus psychique ? {T} : Ajoutez {C}{C}. Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort avec (X) dans son coût de mana ou que vous activez une capacité avec (X) dans son coût d'activation ce tour-ci, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harridan tyranide

{4}{G}{U}

Créature : tyranide

R

Vol, parade (4)

Gargouilles hurlantes ? À chaque fois que le Harridan tyranide ou un autre tyranide que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 bleue Tyranide et Gargouille avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malanthrope

{1}{G}{U}

Créature : tyranide

R

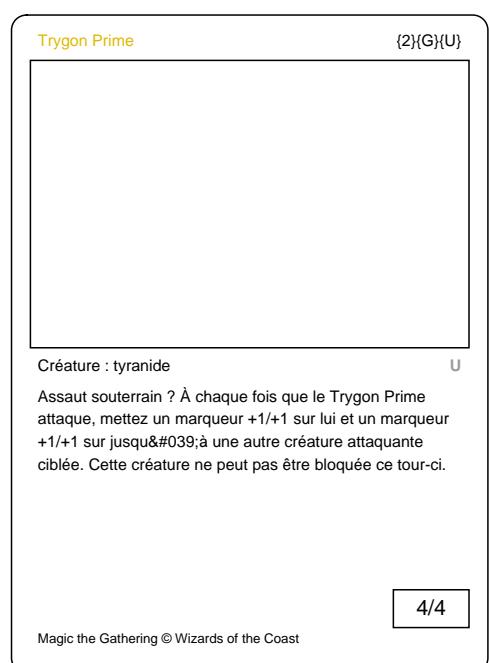
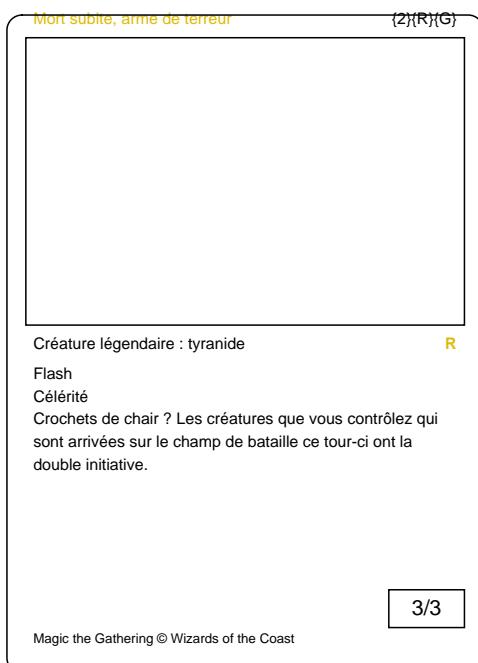
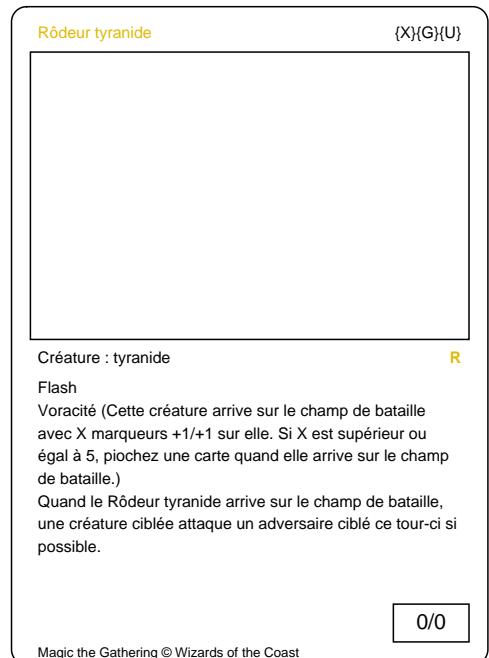
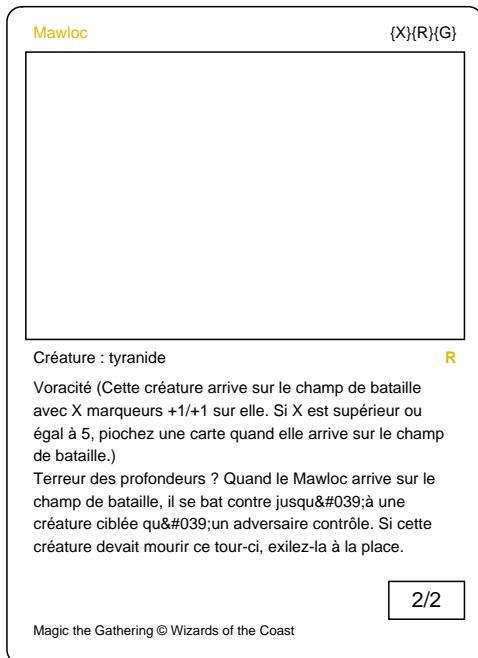
Flying

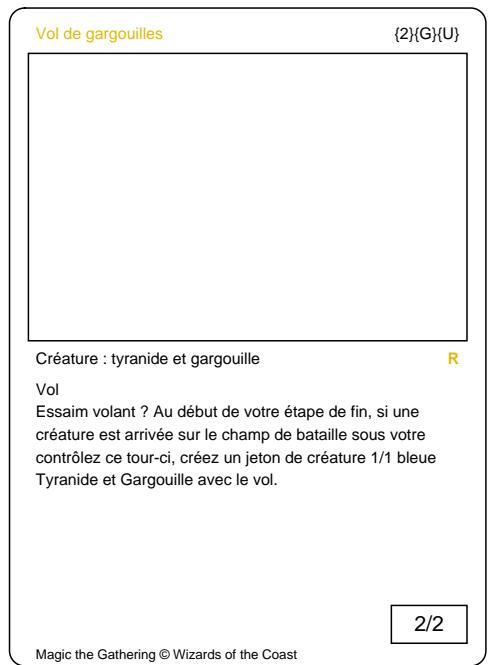
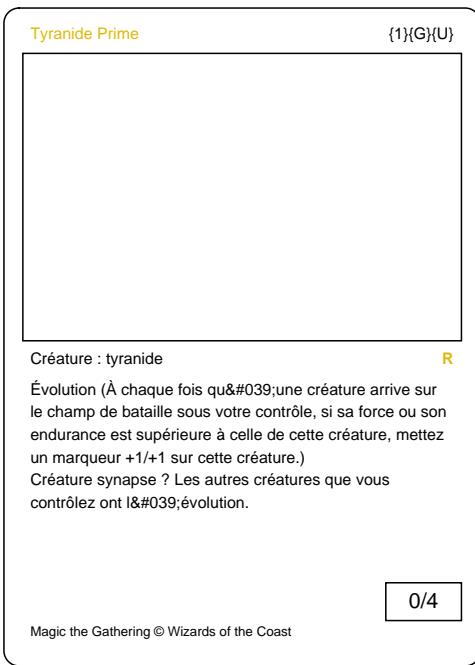
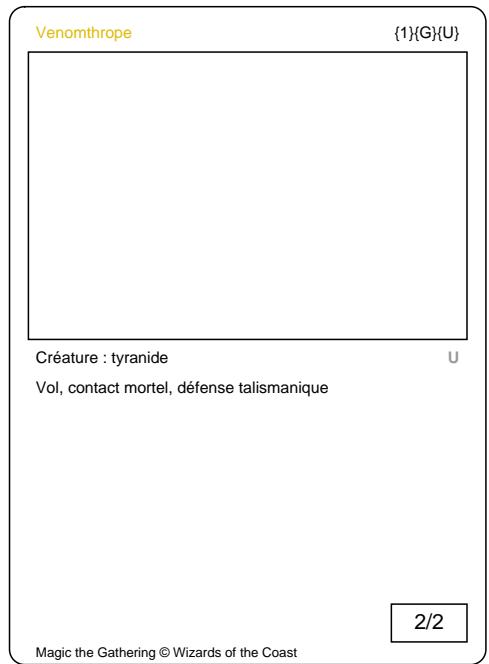
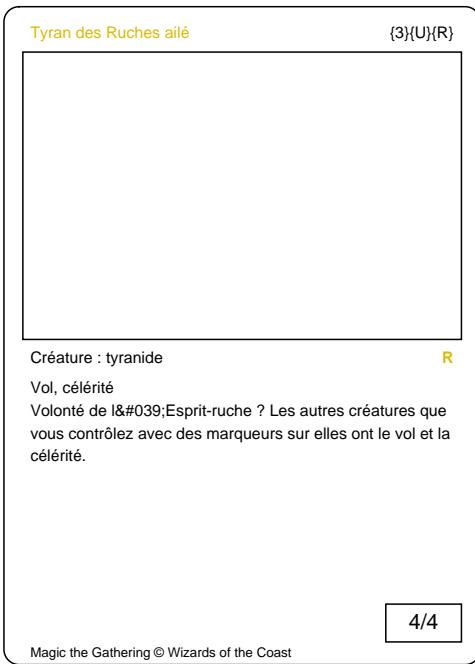
Recyclage des morts ? Quand le Malanthrope arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Malanthrope pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

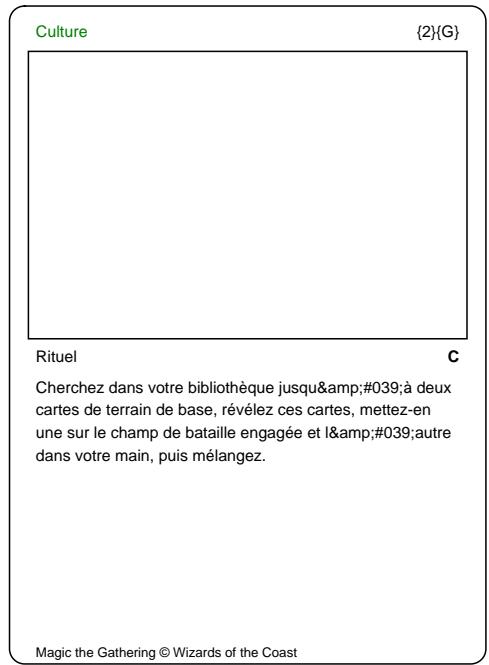
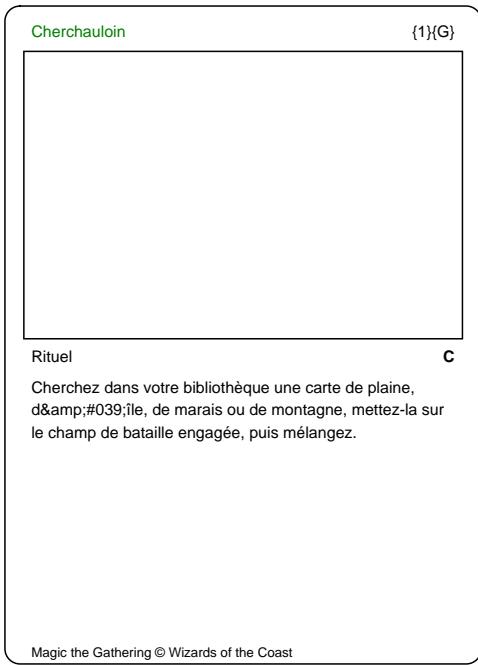
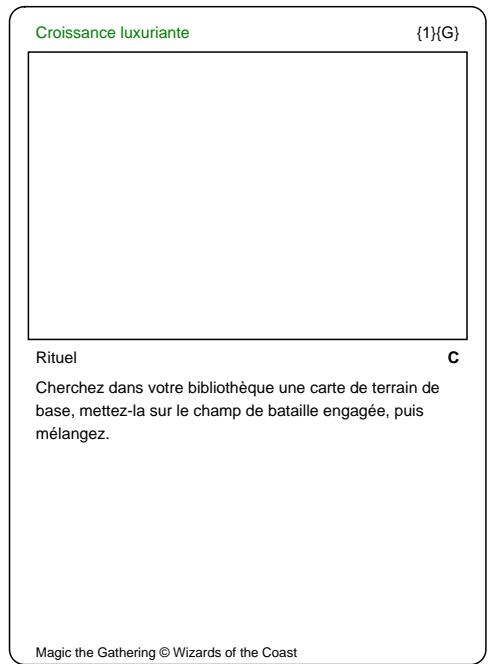
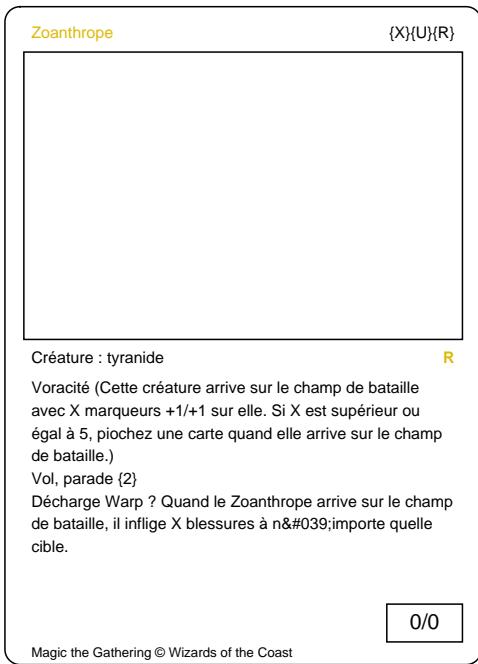
2/2

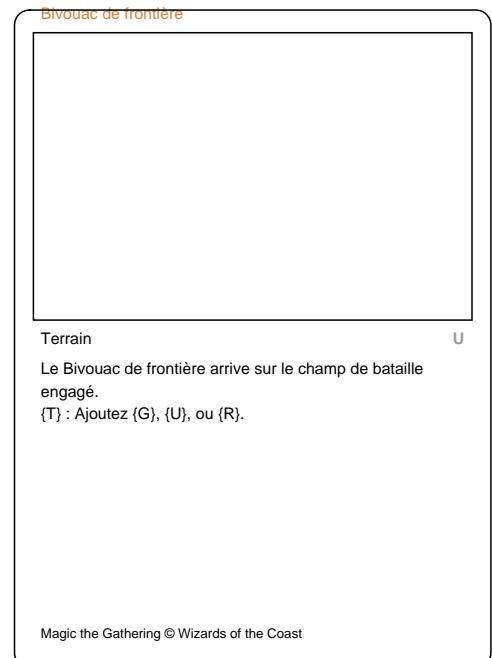
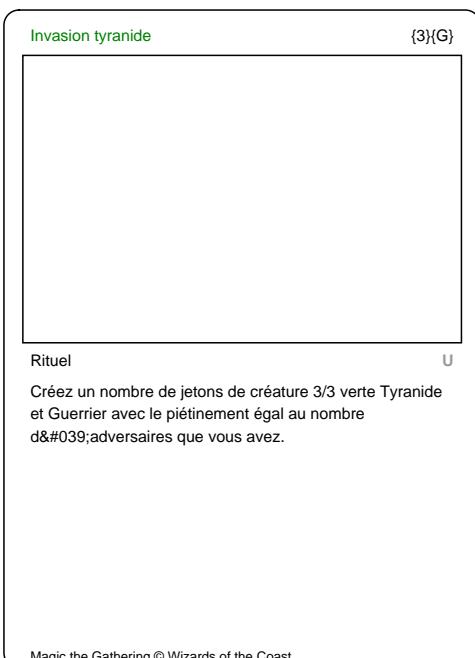
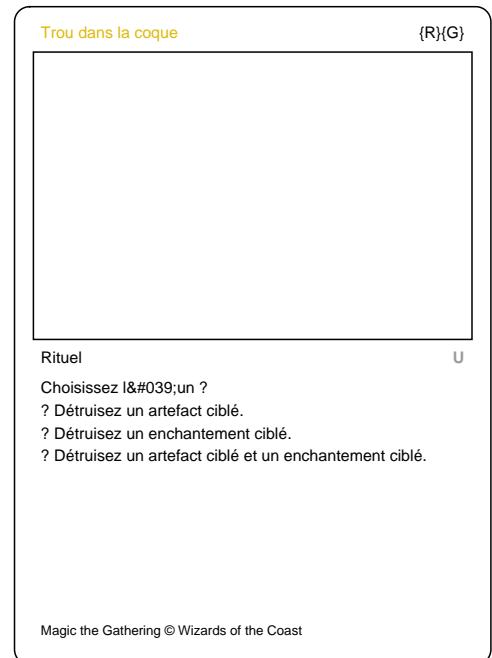
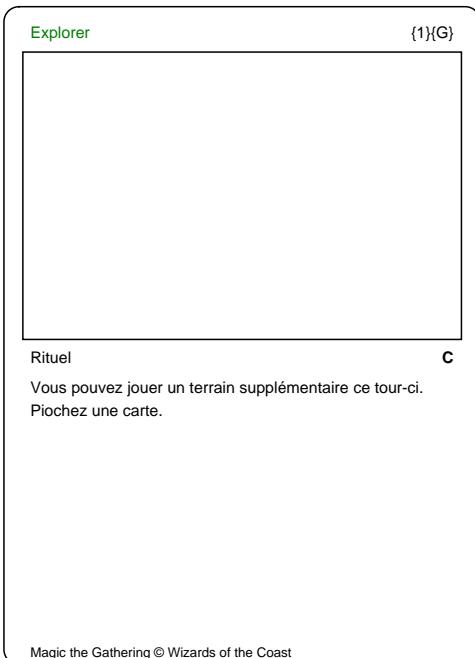
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Caverne de la tentation

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

{4}, {T}, sacrifiez la Caverne de la tentation : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories

Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



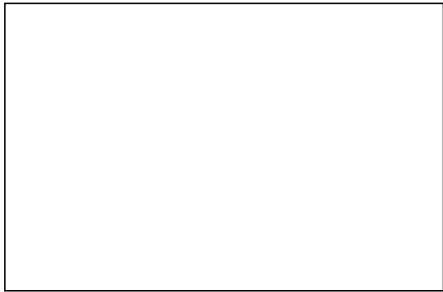
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



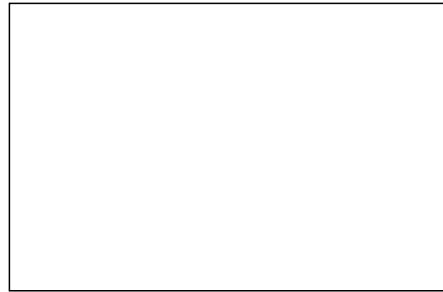
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

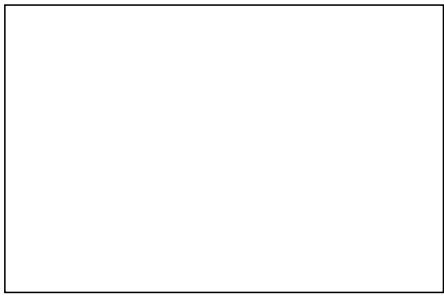
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



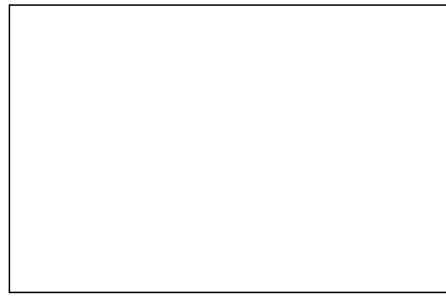
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



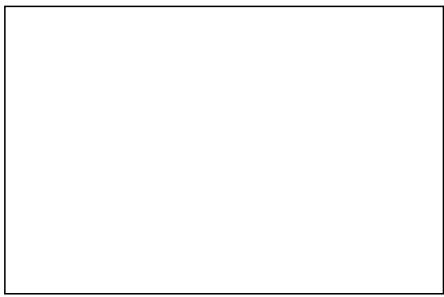
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



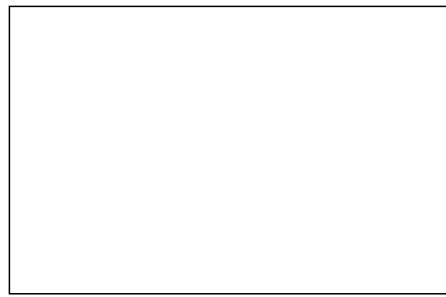
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

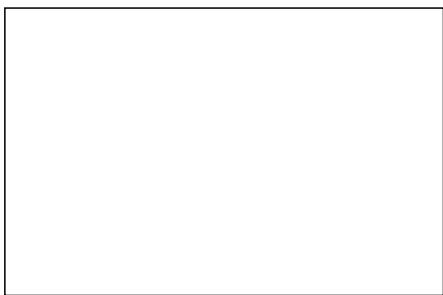
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocheuses



Terrain

C

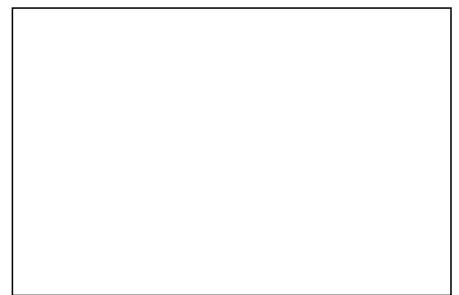
Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



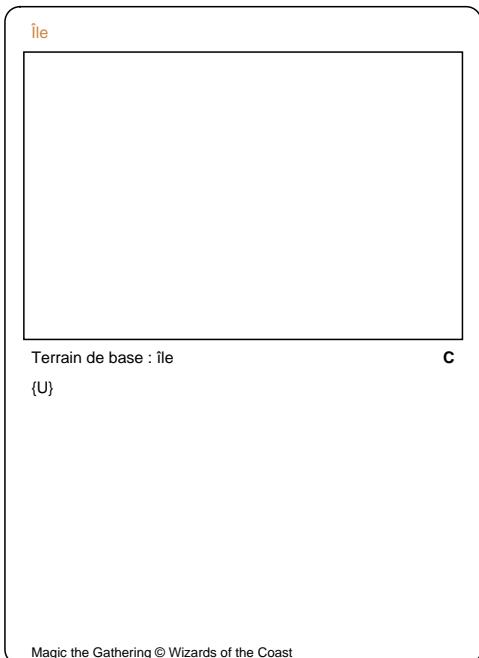
Terrain de base : île

C

{U}

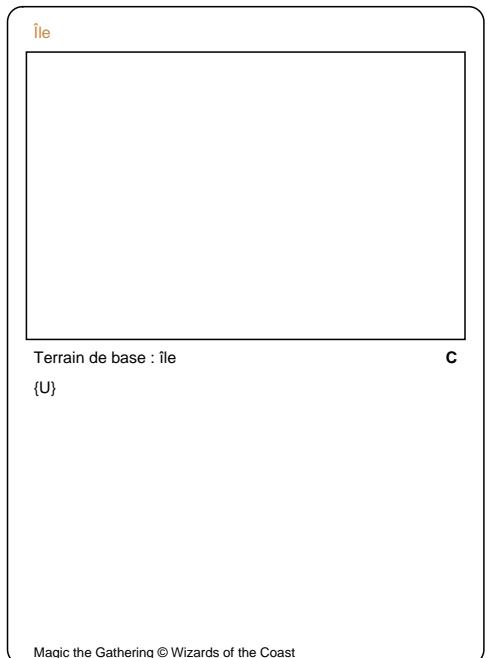
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



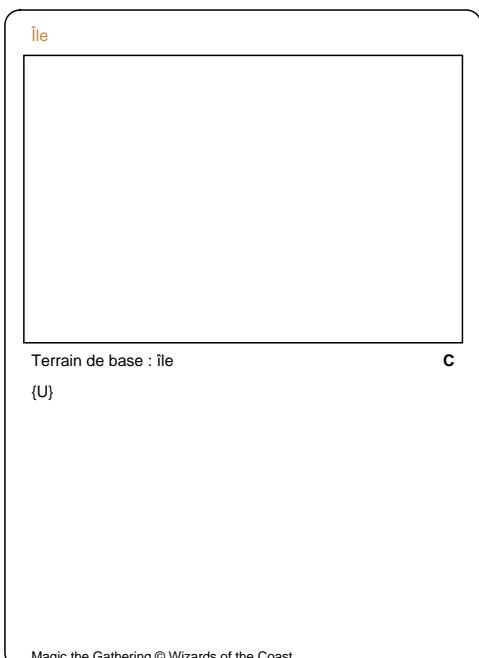
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



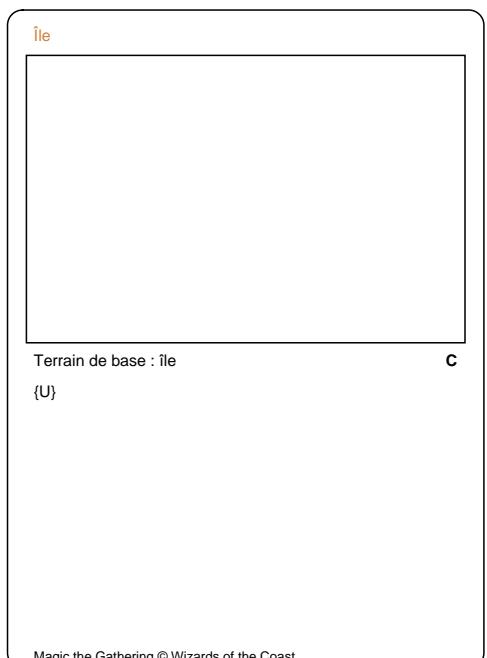
Terrain de base : île
{U}

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Montagne



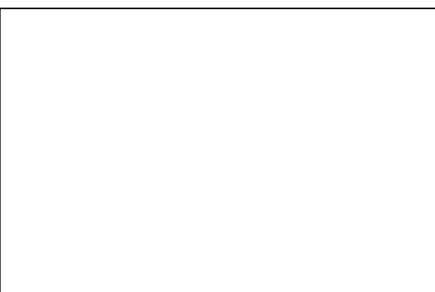
Terrain de base : montagne

C

align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg"
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



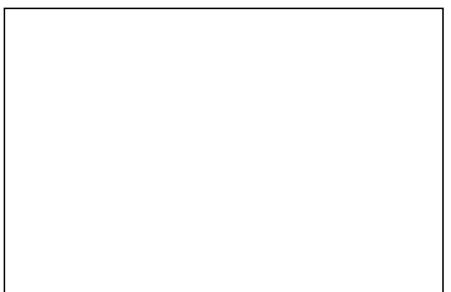
Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg"
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

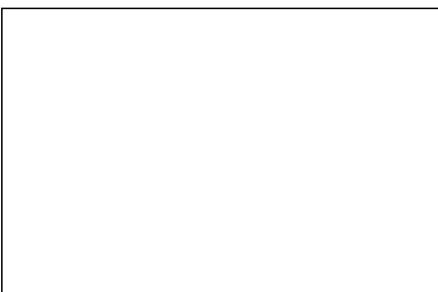


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

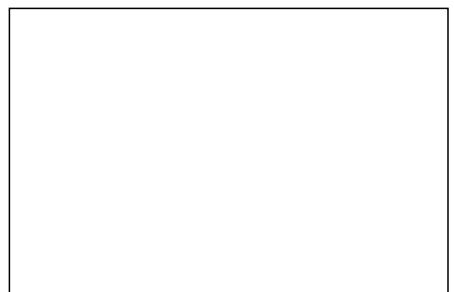


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

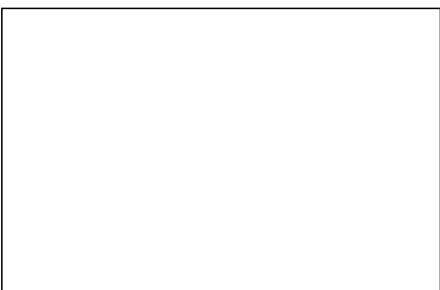
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

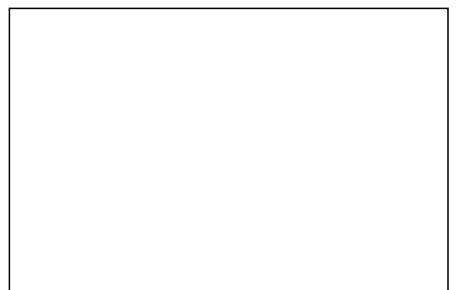
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



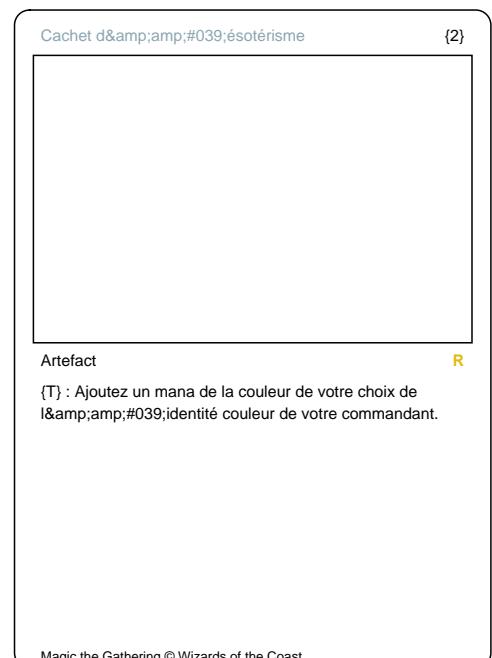
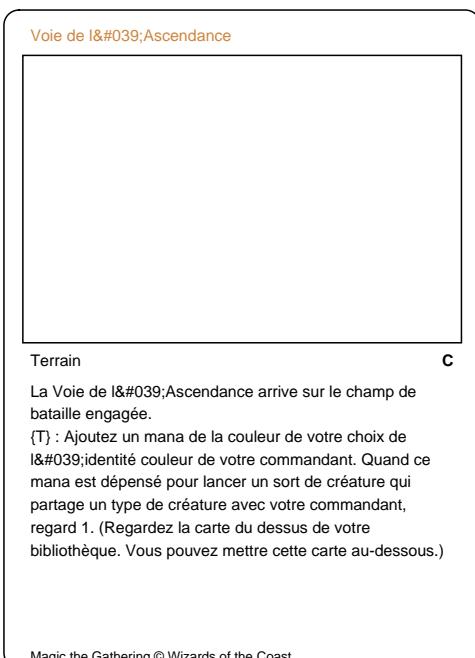
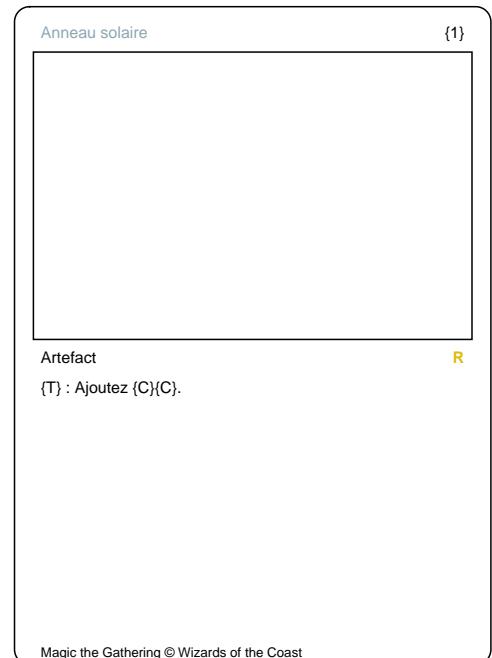
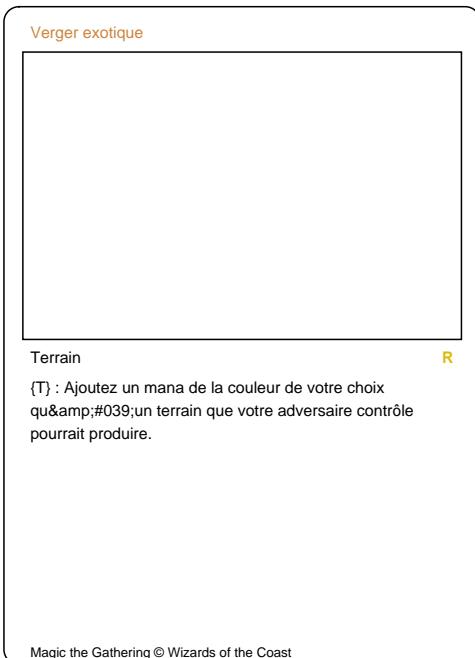
Terrain

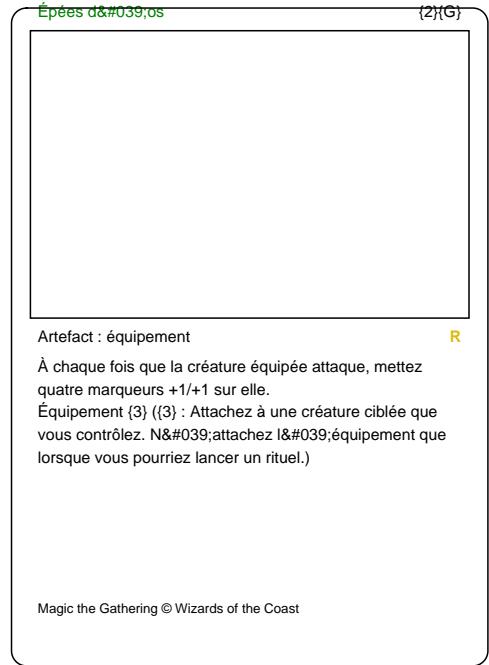
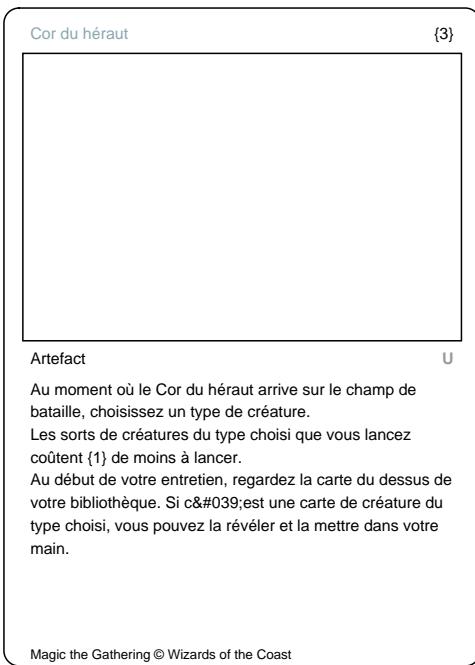
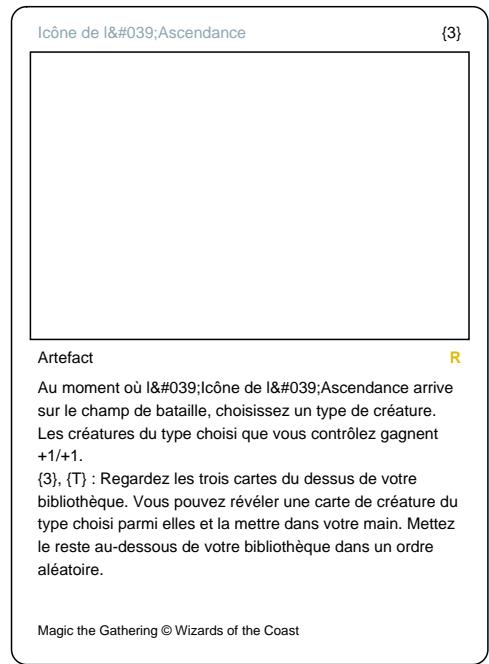
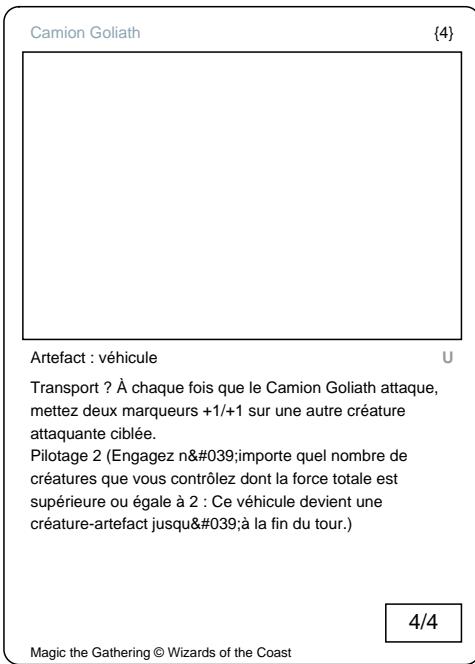
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

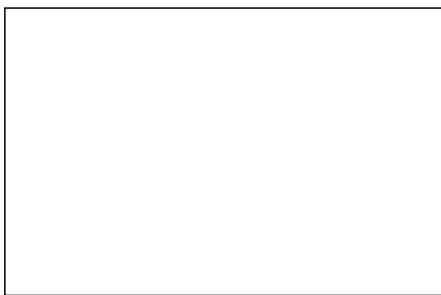
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

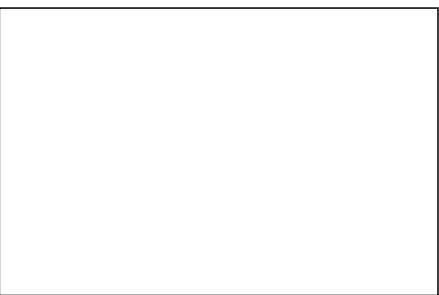
U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}



Éphémère

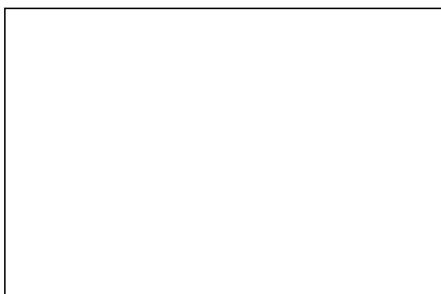
R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

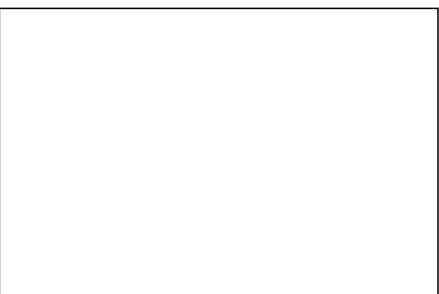
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation

{3}{U}



Éphémère

U

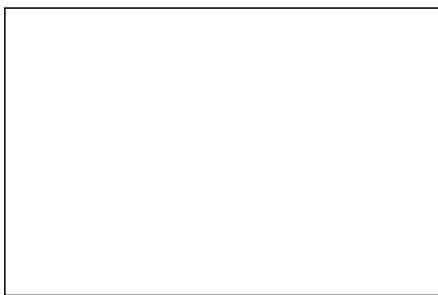
Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance

{2}{G}{G}



Enchantement

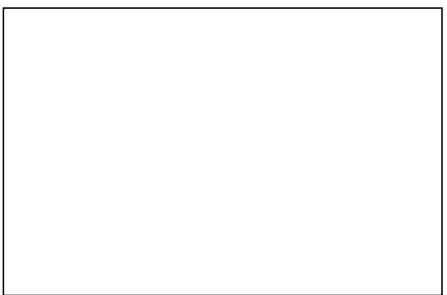
R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxuriance

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G}{G} supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveaux horizons

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand cette aura arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

