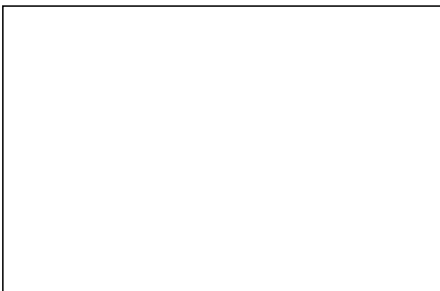


Henzie « L'Outilleur » Torre

{B}{R}{G}



Créature légendaire : diable et gredin

M

Chaque sort de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 que vous lancez a le blitz. Le coût de blitz est égal à son coût de mana. (Vous pouvez choisir de lancer ce sort pour son coût de blitz. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et Quand cette créature meurt, piochez une carte. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

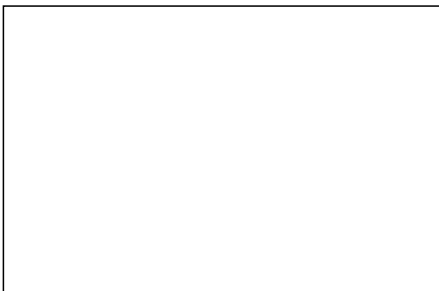
Les coûts de blitz que vous payez coûtent {1} de moins pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles érodées

{3}



Créature-artefact : mur

R

Défenseur, vigilance, portée, piétinement

Les Sentinelles érodées peuvent attaquer les joueurs qui vous ont attaqué pendant leur dernier tour comme si elles n'avaient pas le défenseur.

À chaque fois que les Sentinelles érodées attaquent, elles gagnent +3/+3 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique délétère

{4}{B}{B}



Créature-artefact : construction

M

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétère arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée.

Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente portemort

{5}{B}{B}

Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur beuglard

{4}{B}

Créature : ogre et guerrier

R

Au début de votre étape de fin, chaque joueur perd 4 points de vie à moins qu'il ne sacrifie une créature non-jeton.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de rats

{3}{B}

Créature : rat

R

Piétinement

Quand la Vague de rats meurt, si elle a infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Blitz {4}{B} (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adéphage géant

{5}{G}{G}

Créature : insecte

M

Piétinement

À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère tremblebois

{5}{G}{G}

Créature : chimère

R

Toutes les créatures capables de bloquer la Chimère tremblebois le font.

Quand la Chimère tremblebois meurt, piochez trois cartes.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique

{4}{G}

Créature : limon

R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont «

Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien vert de Murasa

{4}{G}{G}

Créature : élémental

M

Quand le Gardien vert de Murasa arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand le Gardien vert de Murasa meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne de Caldaïa

{3}{G}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois que la Gardienne de Caldaïa ou une autre créature que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 meurt, créez deux jetons de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

Blitz {2}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleur de monde

{3}{G}

Créature : ondin et shaman

R

À chaque fois que le Modeleur de monde attaque, vous pouvez meuler trois cartes.

Quand le Modeleur de monde meurt, mettez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indrik hurlepiaffe

{4}{G}

Créature : bête

U

Quand l'Indrik hurlepiaffe arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Premier intervenant

{3}{G}

Créature : Ogre Citizen

R

Vigilance

Au début de votre étape de fin, vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis mettre un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette créature sur le Premier intervenant.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois

{5}{G}{G}{G}

Créature : sylvin et shamanes

R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'a pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Smilodon temurien

{2}{G}{G}

Créature : chat

U

{1}{G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant

{1}{G}

Créature : mur

U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar

{5}{G}{G}

Créature : élémental

M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agresseur du Mezzio

{4}{R}

Créature : lézard et gredin

R

À chaque fois que l'Agresseur du Mezzio attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme si l'Agresseur du Mezzio agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Blitz {2}{R} (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur de résidus

{2}{B}{G}

Créature : horreur

R

Menace

À chaque fois que l'Avaleur de résidus attaque, exilez jusqu'à une carte de chaque type de carte depuis le cimetière du joueur défenseur. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur de résidus pour chaque carte exilée de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance en chasse

{5}{R}{R}

Créature : avatar

R

Célérité

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolène, la reine du pillage

{2}{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

À chaque fois qu'un joueur attaque au moins un de vos adversaires, ce joueur attaquant crée un jeton Trésor. Si vous deviez créer au moins un jeton Trésor, à la place créez ces jetons plus un jeton Trésor supplémentaire. Sacrifiez cinq trésors : Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur Jolène.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kresh aux Nattes sanguinolentes

{2}{B}{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

À chaque fois qu’une autre créature meurt, vous pouvez mettre X marqueurs +1/+1 sur Kresh aux Nattes sanguinolentes, X étant la force de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Brutes de Poutreville

{1}{B}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et diable et guerrier

M

Vigilance, célérité

{T} : Un adversaire ciblé dont c’est le tour met sur le champ de bataille, sous son contrôle, une carte de créature non-légendaire ciblée de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Incitez-la. Au début de la prochaine étape de fin, exilez-la. (Jusqu’à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d’Éther

{3}{B}

Rituel

R

Retirez tous les marqueurs de tous les permanents et exilez tous les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}

Rituel

R

Convergence ? Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}

Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de la vie

{1}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire

{3}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence des Riveteurs

{2}{B}{R}{G}

Rituel

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? La Confluence des Riveteurs inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque planeswalker que vous ne contrôlez pas.
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main ou de votre cimetière.

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

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



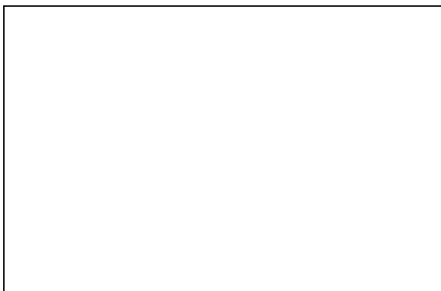
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



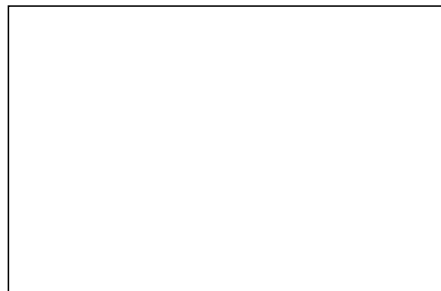
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le noir.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

[illegible]

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

Panorama de Jund



Terrain

C

$\{T\}$: Ajoutez $\{C\}$.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

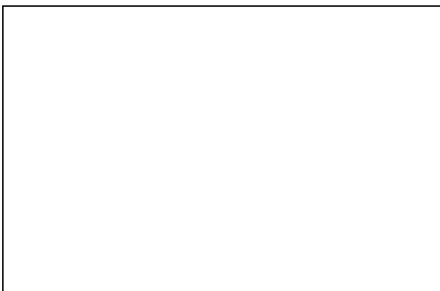
R

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

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

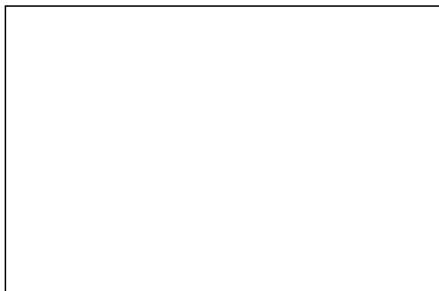
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le rouge.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surplomb des Riveteurs



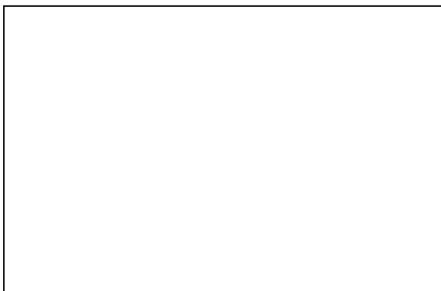
Terrain

C

Quand ce terrain arrive, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

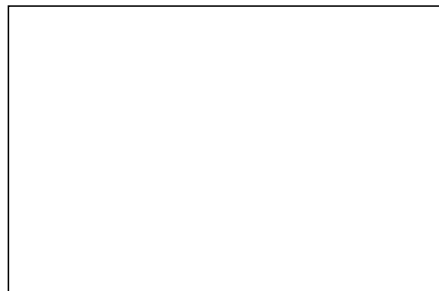
U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



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 {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

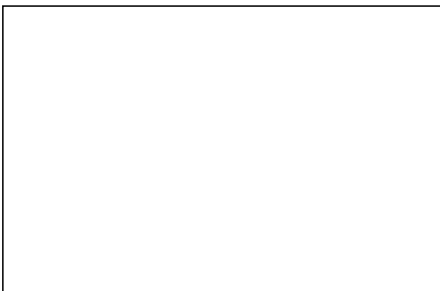
U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre de Rochépine



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

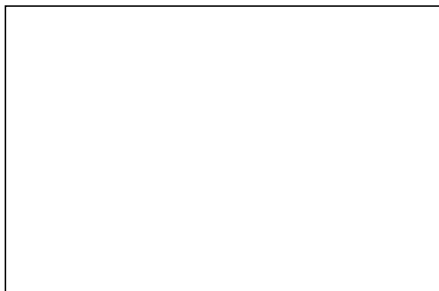
Le Terre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bestiaire du façonneur de vie

{3}



Artefact

R

Au début de votre entretien, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacot délabré

{2}{G}

Artefact : véhicule

R

Piétinement
La force du Tacot délabré est égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
Pilote 3
Récupération {2}{G} ({2}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

*5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réserve scintillante

{2}{R}

Artefact : trésor

U

{T} : Ajoutez {R}. Mettez un marqueur « stock » sur la Réserve scintillante.

{T}, sacrifiez la Réserve scintillante : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de marqueurs « stock » sur la Réserve scintillante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme des Riveteurs

{B}{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes.

? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque, et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Vent des vertus

{3}{B}{G}

Éphémère

R

Pour n'importe quel nombre d'adversaires, détruisez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

M

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bond de l'évolution

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, sacrifiez une créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racket de protection

{2}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, répétez le processus suivant pour chaque adversaire, dans l'ordre du tour. Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Ce joueur peut payer un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte. S'il fait ainsi, exilez cette carte. Sinon, mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parent proche

{2}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature que vous possédez avec une valeur de mana inférieure depuis votre main ou depuis la zone de commandement. Si vous faites ainsi, renvoyez le Parent proche sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avancée industrielle

{3}{R}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana de cette créature. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerre de territoire

{4}{R}

Enchantement

R

Quand la Guerre de territoire arrive sur le champ de bataille, pour chaque joueur, mettez un marqueur « contesté » sur un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à un joueur, si ce joueur contrôle au moins un terrain avec un marqueur « contesté » sur lui, le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle d'un de ces terrains de son choix et le dégage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de richesses

{3}{R}{R}



Enchantement

R

Quand la Pluie de richesses arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Trésor.

Le premier sort que vous lancez à chaque tour pour lequel du mana d'>un trésor a été dépensé pour le lancer a la cascade. (Quand vous lancez le sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de la moisson de mort

{2}{B}{G}



Enchantement

U

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast