

Kathrill, distorseur d'aspect

{2}{W}{B}{G}



Créature légendaire : cauchemar et insecte

M

Quand Kathrill, distorseur d'aspect arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « vol » sur n'importe quelle créature que vous contrôlez si une carte de créature dans votre cimetière a le vol. Répétez ce processus pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur Kathrill pour chaque marqueur mis sur une créature de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}{B}

Bridefiel audacieux



Créature : humain et psychagogue

R

Célérité

Le Bridefiel audacieux attaque à chaque combat si possible.

{1}{B}, exilez le Bridefiel audacieux de votre cimetière : Mettez un marqueur « indestructible » sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme d'Innistrad

{4}{B}{B}



Créature : avatar

M

Contact mortel

{3}{B}{B} : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créatures ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

{3}{B}{B}, exilez l'Âme d'Innistrad depuis votre cimetière : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur d'âme

{4}{B}{B}



Créature : démon

R

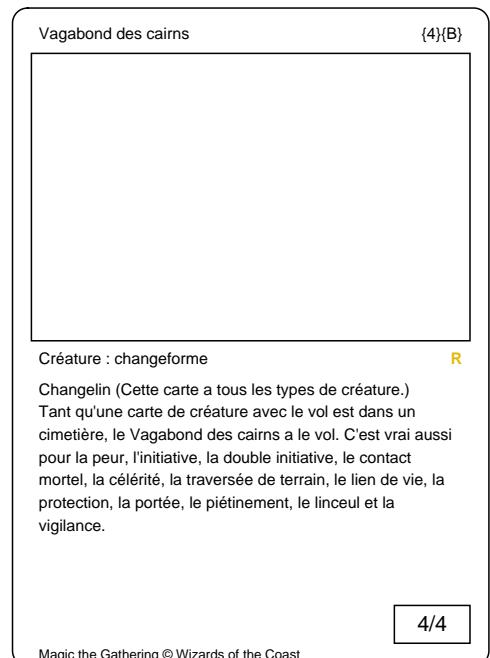
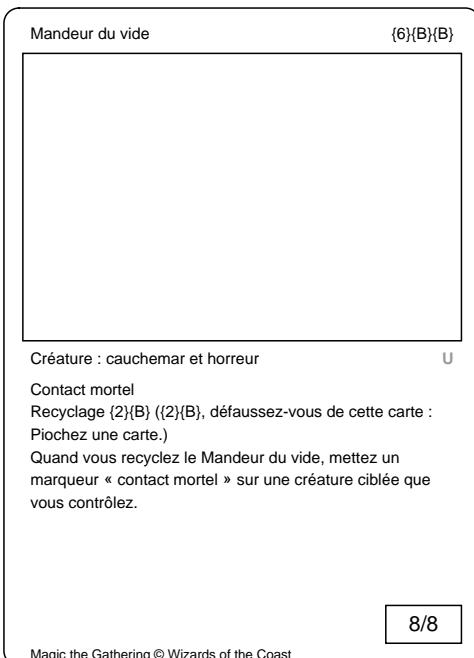
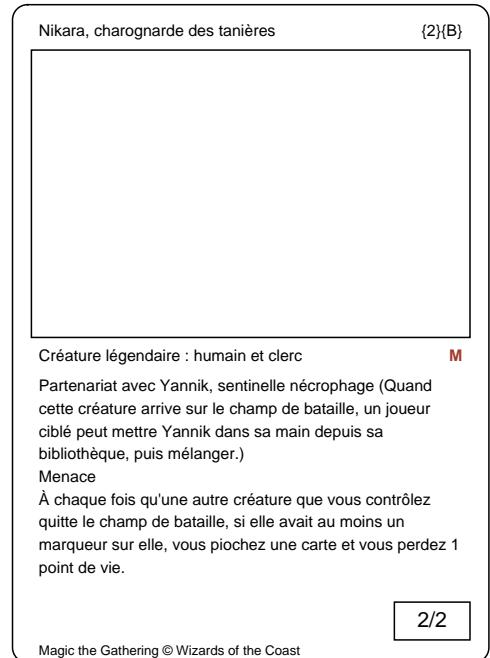
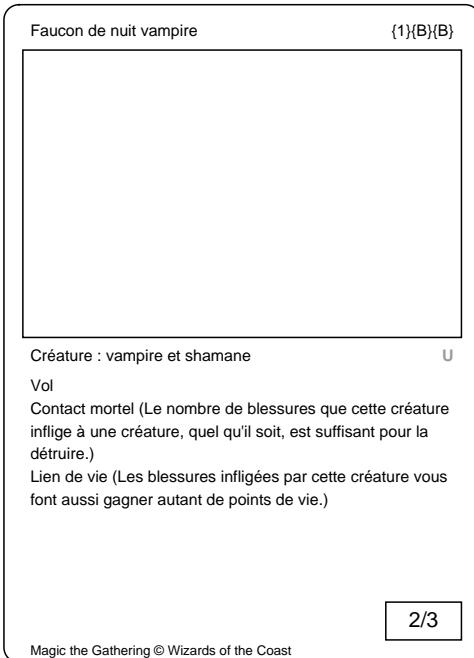
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

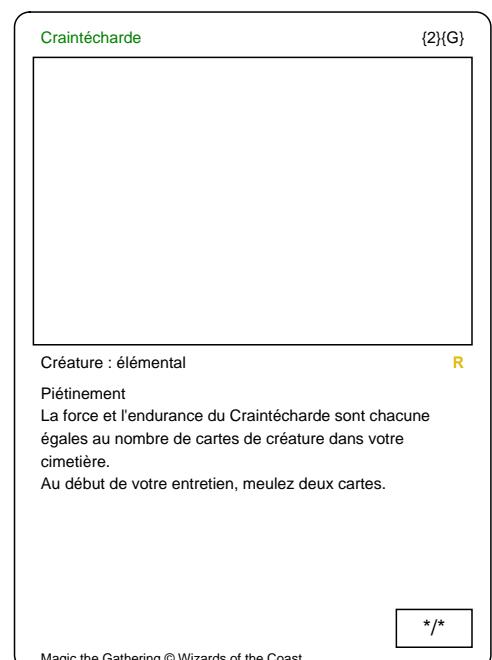
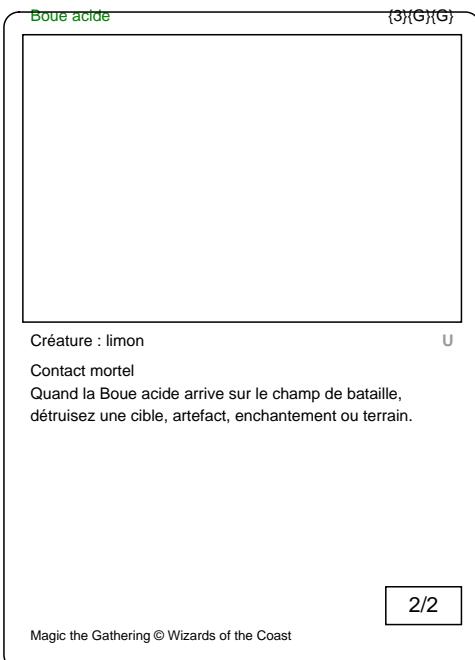
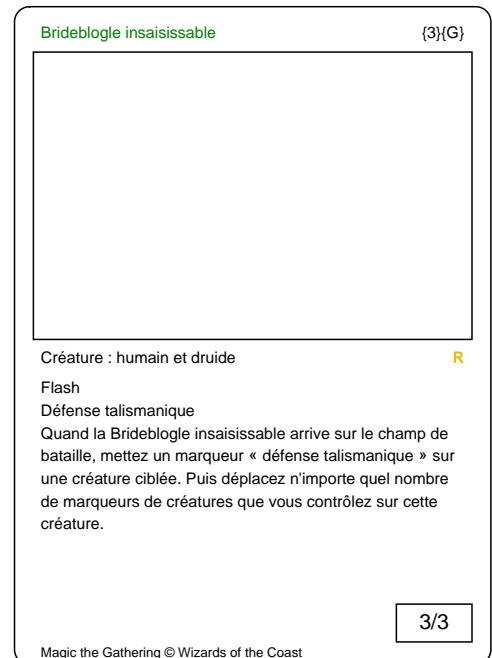
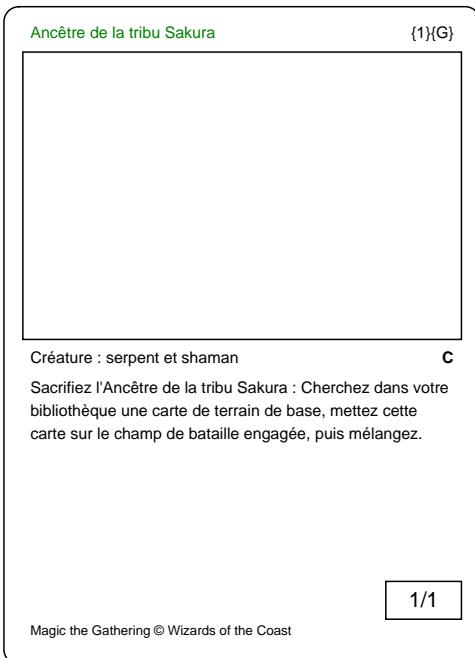
Si une carte de créature avec le vol a été exilée par la capacité de fouille de l'Écorcheur d'âme, l'Écorcheur d'âme a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Crotale golgothien

{2}{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

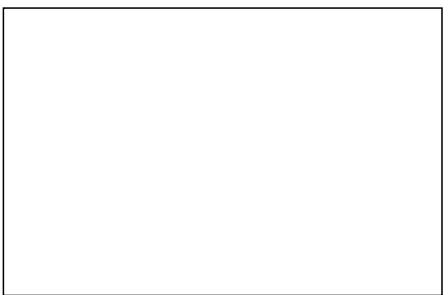
Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myriarque majestueux

{4}{G}



Créature : chimère

M

La force et l'endurance du Myriarque majestueux sont chacune égales au double du nombre de créatures que vous contrôlez.

Au début de chaque combat si vous contrôlez une créature avec le vol, le Myriarque majestueux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand cette créature arrive, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons

{4}{G}{G}{G}



Créature : insecte

M

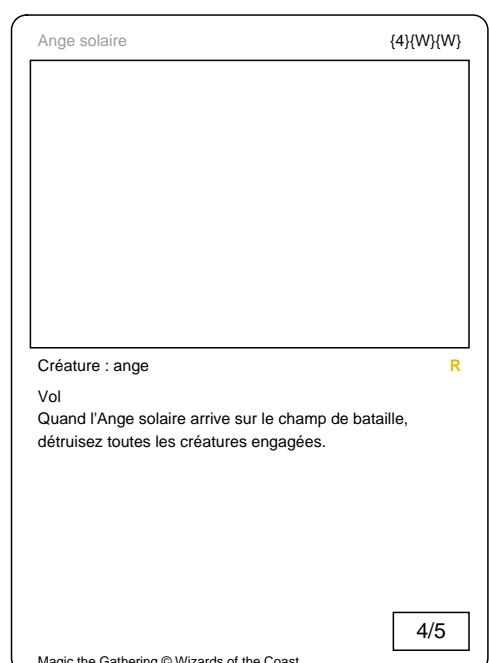
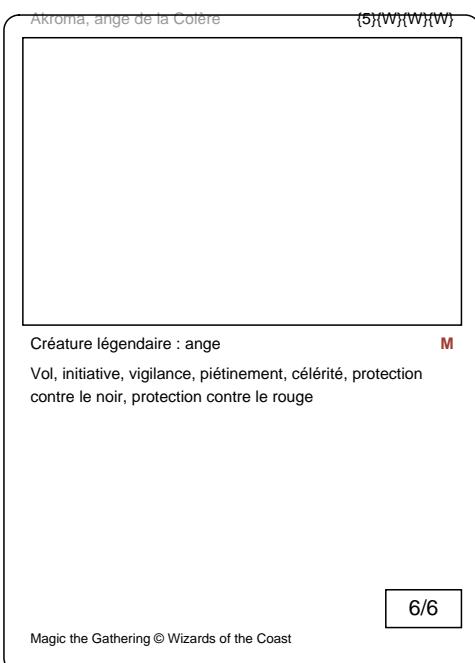
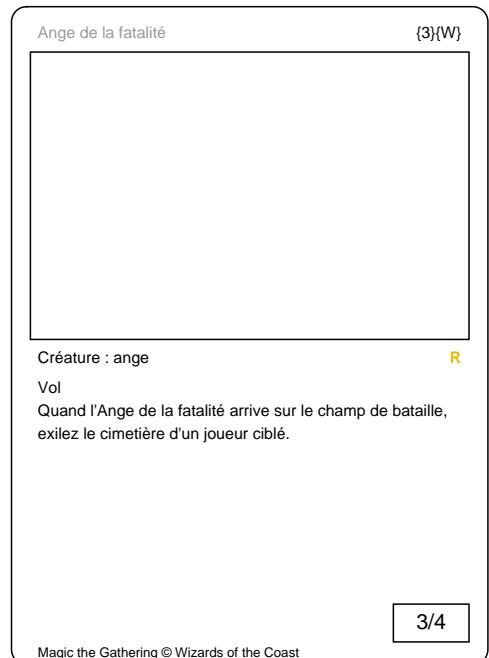
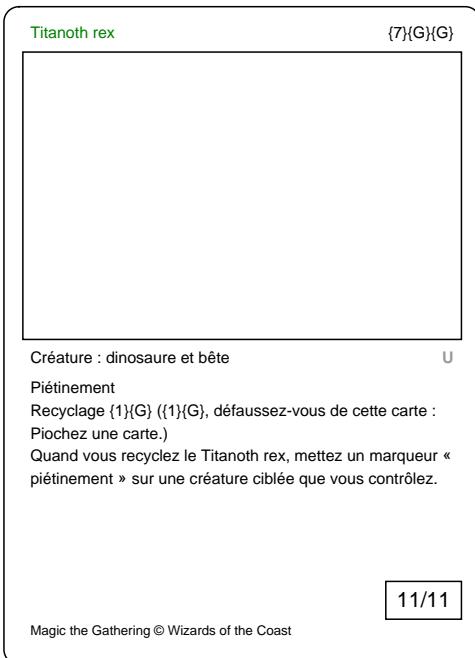
Vol, contact mortel

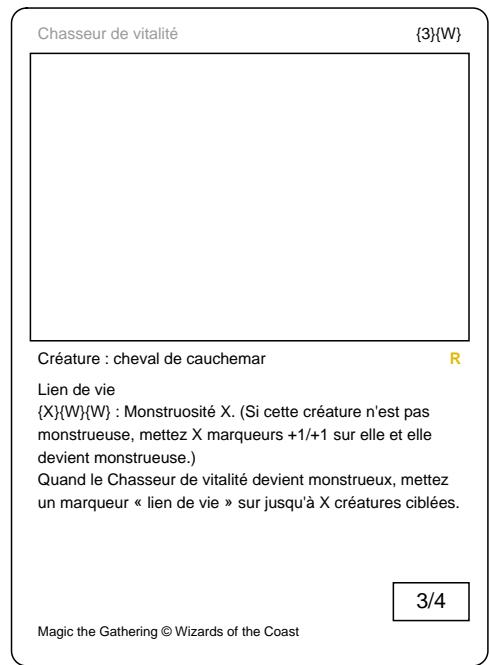
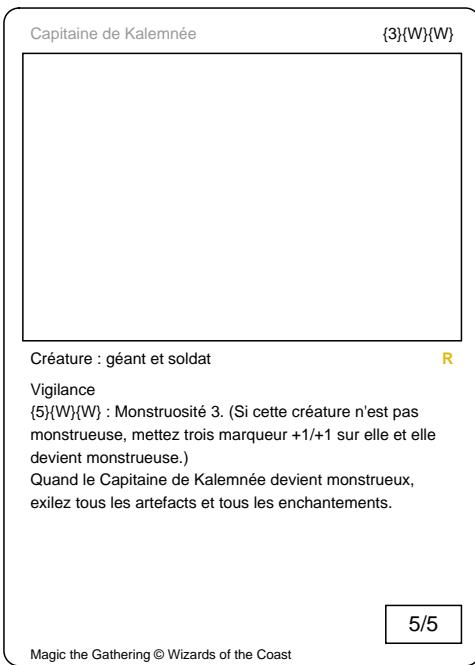
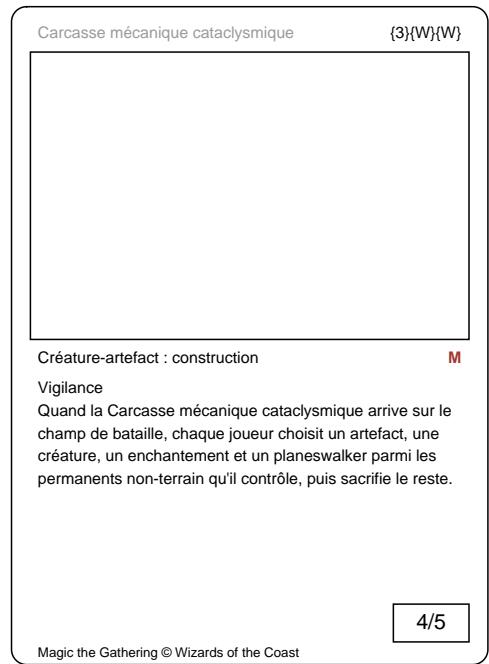
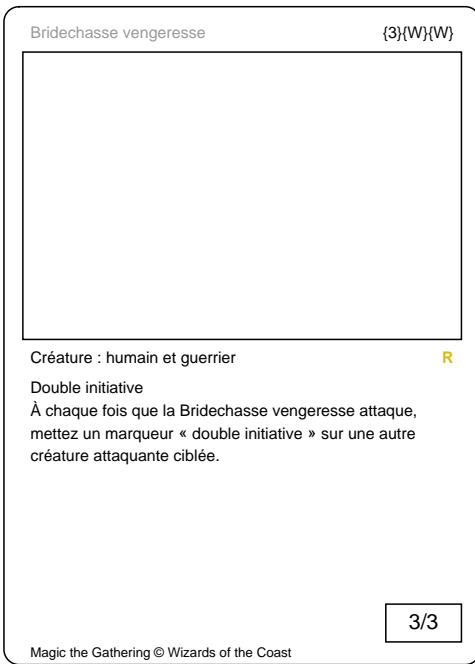
Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

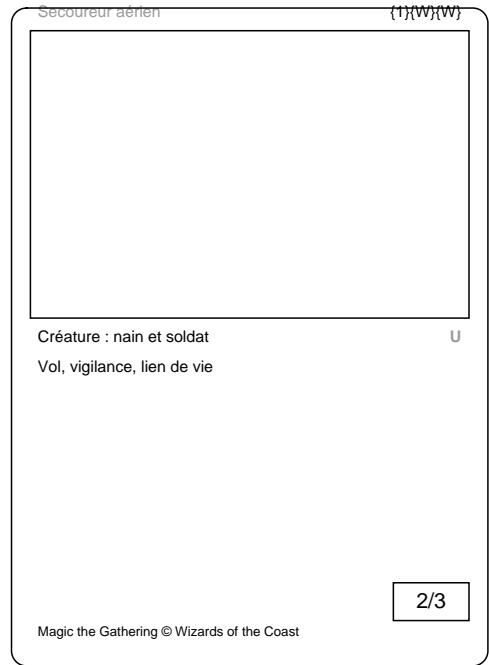
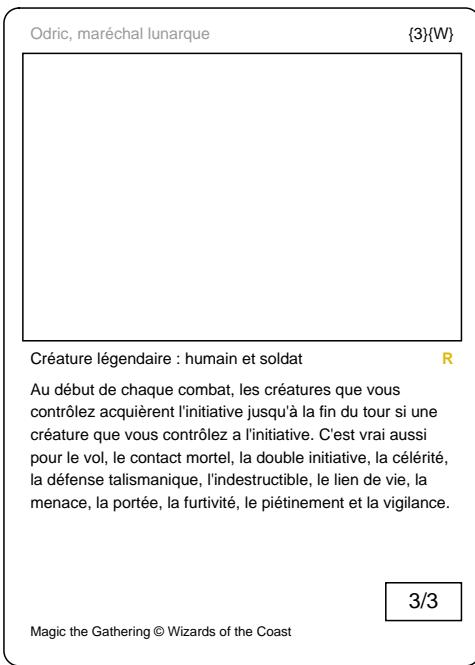
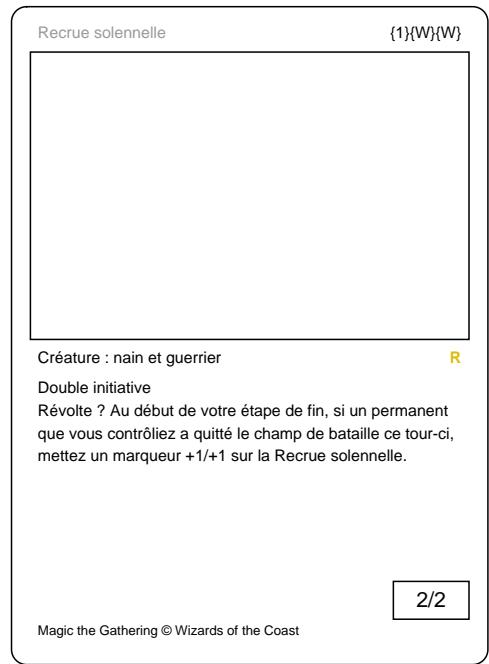
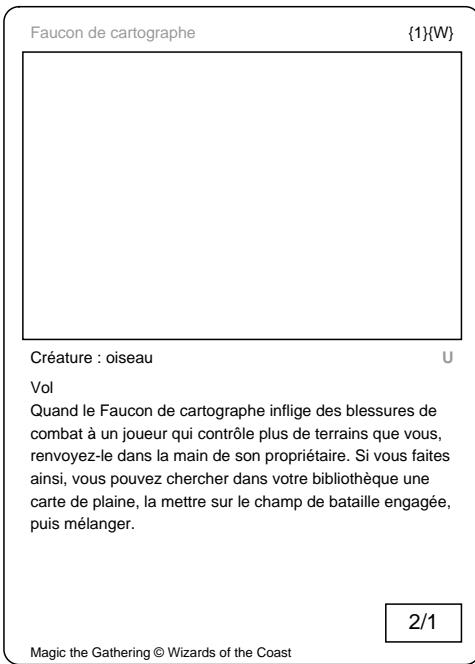
2/2

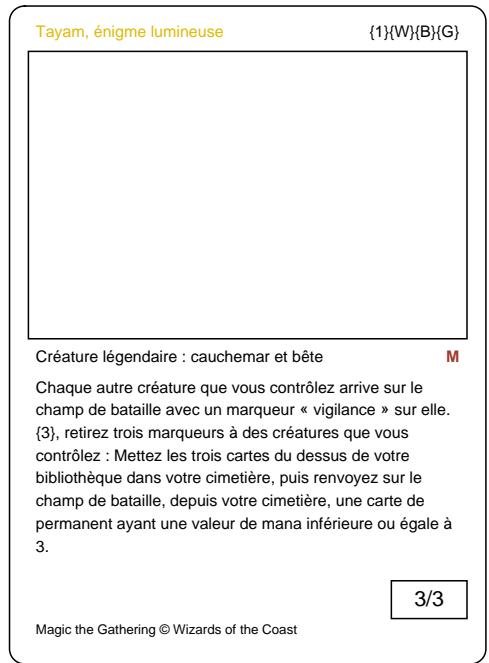
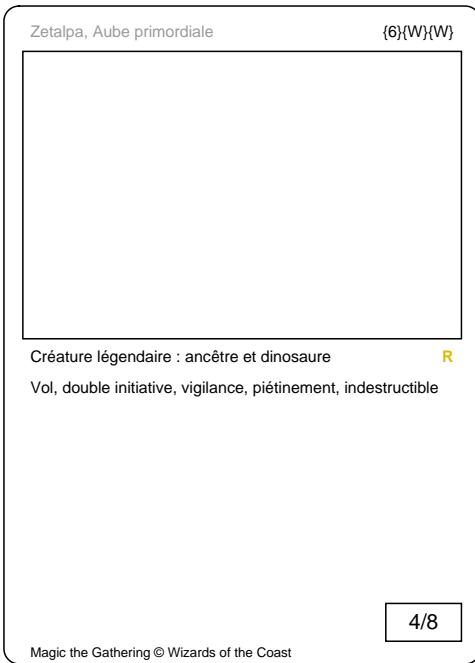
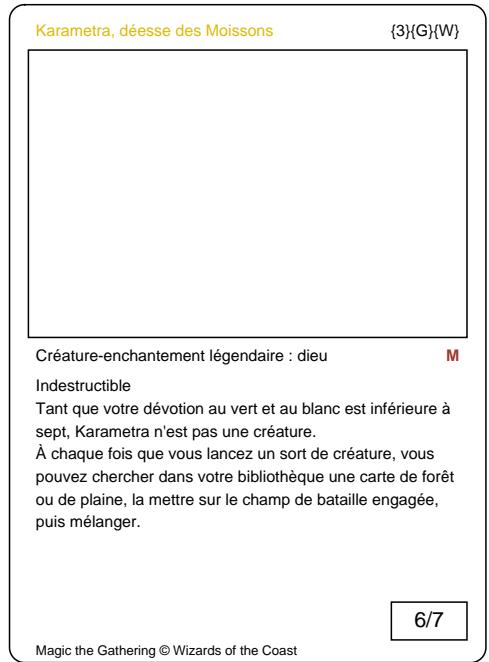
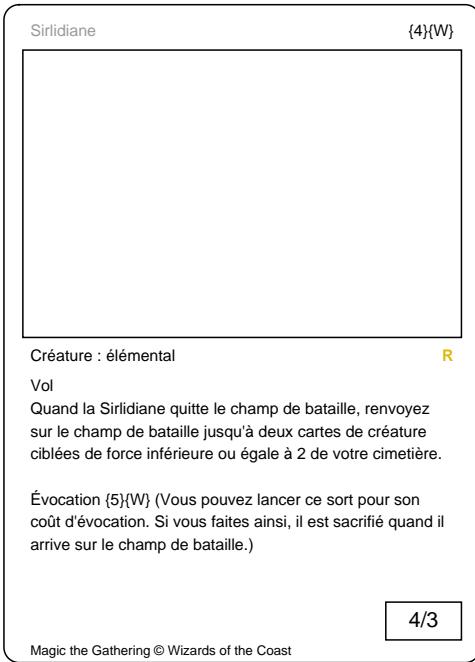
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Tisseuse de Nyx

{1}{B}{G}



Créature-enchantement : araignée

U

Portée

Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

{1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Archonte de la Lice de la Bravoure

{4}{G}{W}



Créature : archonte

R

Vol, vigilance, piétinement

Au moment où l'Archonte de la Lice de la Bravoure arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, enchantement, éphémère, rituel ou planeswalker.

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts du type choisi.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yannik, sentinelle nécrophage

{2}{G}{W}



Créature légendaire : hyène et bête

M

Partenariat avec Nikara, charognarde des tanières  
Vigilance

Quand Yannik, sentinelle nécrophage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature que vous contrôlez jusqu'à ce que Yannik quitte le champ de bataille. Quand vous faites ainsi, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant la force de la créature exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À tout jamais

{4}{B}{B}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Chacune de ces créatures est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Mettez À tout jamais au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien indestructible

{4}{B}



Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « lien de vie » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation sélective

{4}{G}{G}



Rituel

Révez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, choisissez une carte avec le vol, une carte avec l'initiative et ainsi de suite pour la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance. Mettez une des cartes choisies sur le champ de bataille, les autres cartes choisies dans votre main, et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

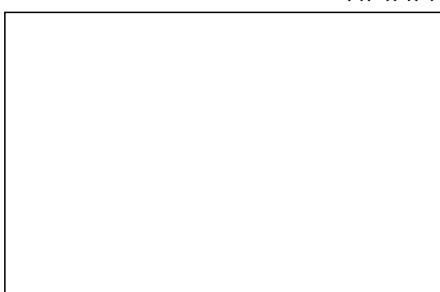
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}



Rituel

R

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koilos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



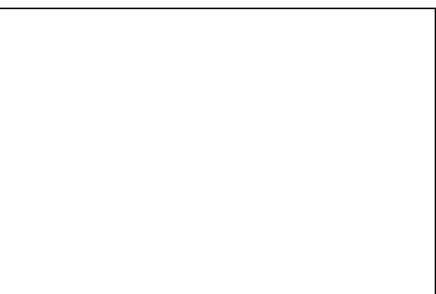
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



Terrain

R

{T} : Ajouter {C}.  
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {BG}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



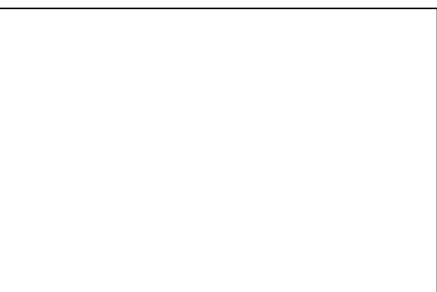
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



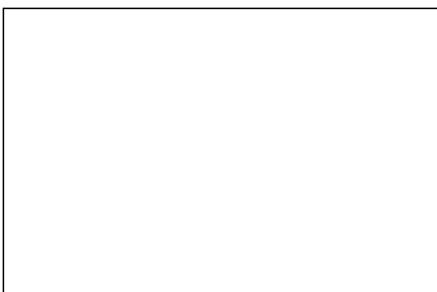
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

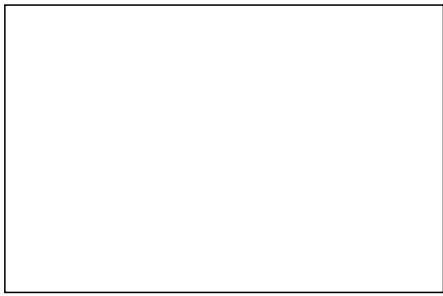
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



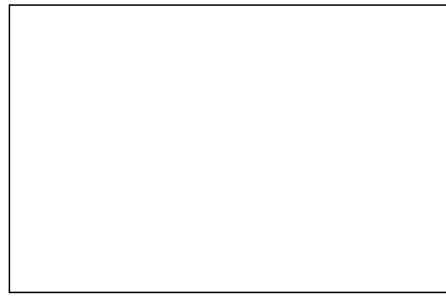
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



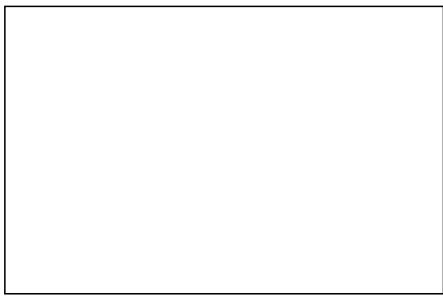
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

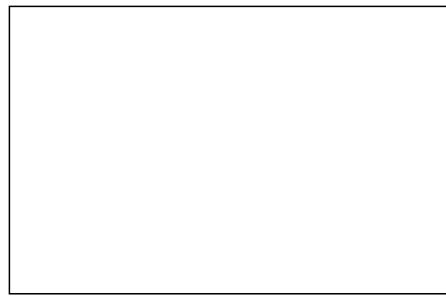
Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



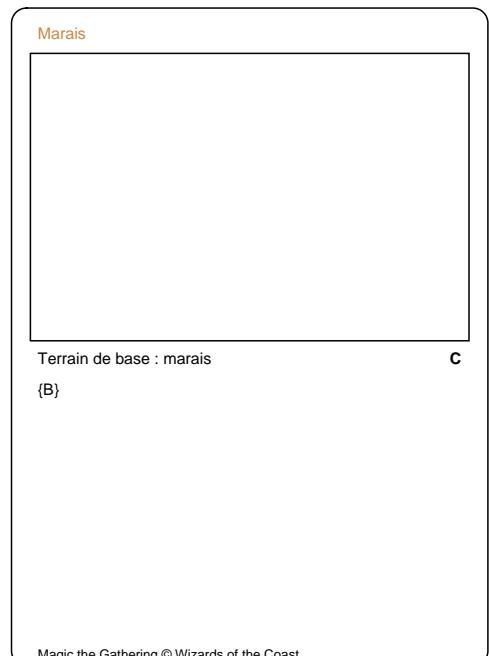
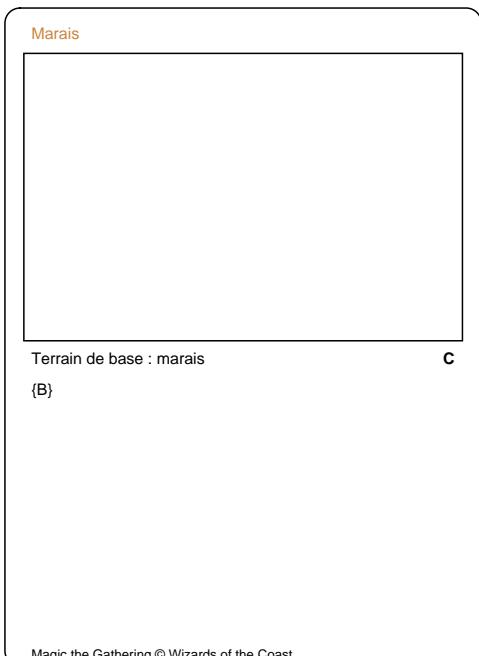
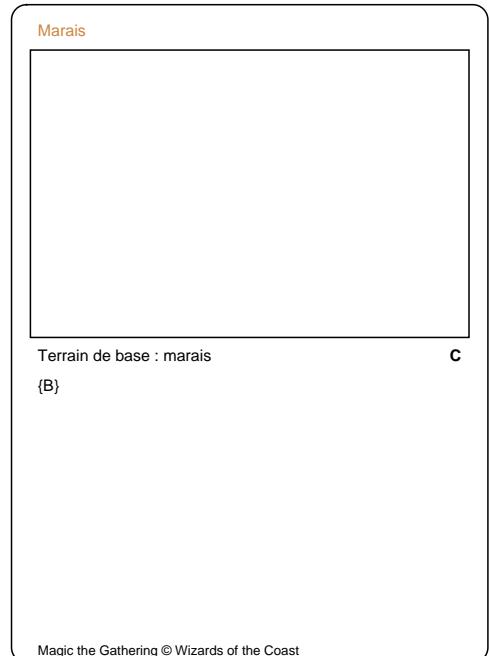
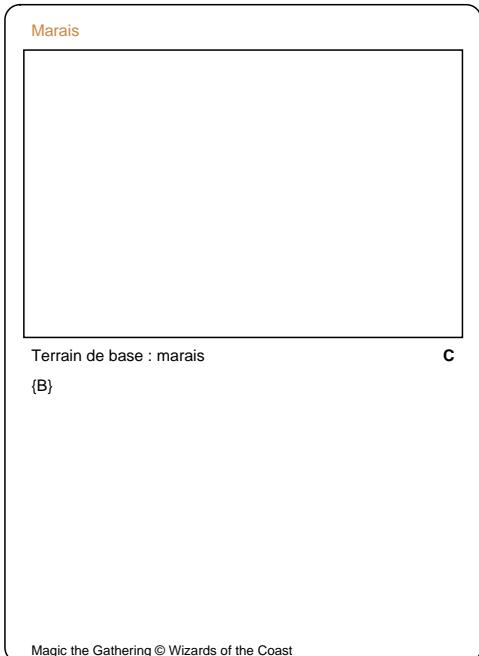
Terrain de base : marais

C

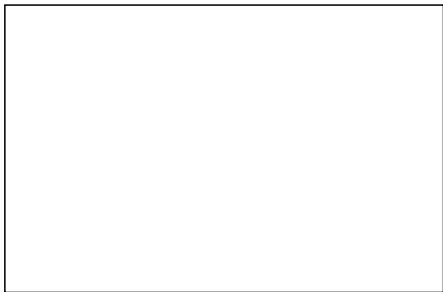
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

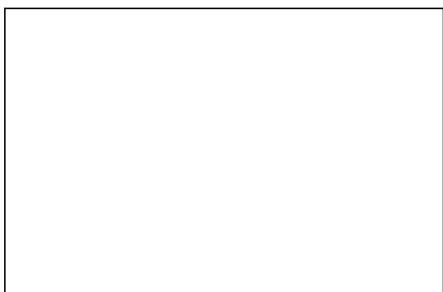
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

(2), {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie



Terrain

U

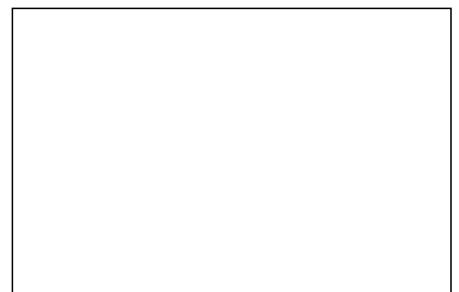
Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

(2){B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

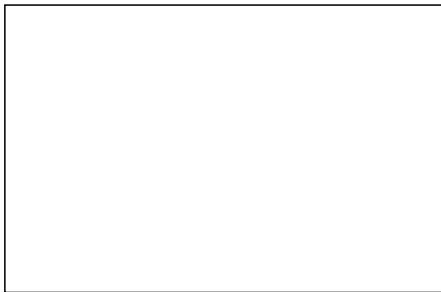
{T} : Ajoutez {C}.

(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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 622 416 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



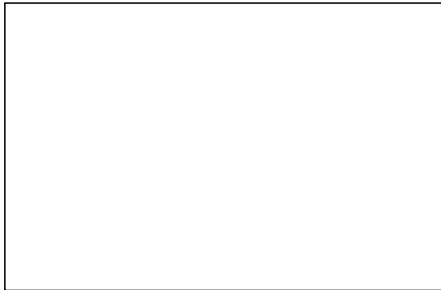
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 622 927 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

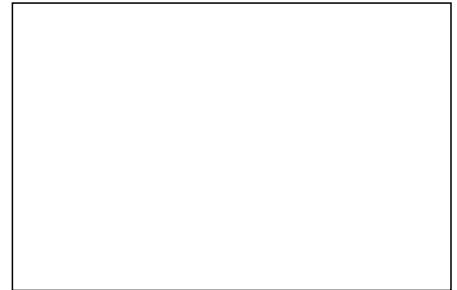


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

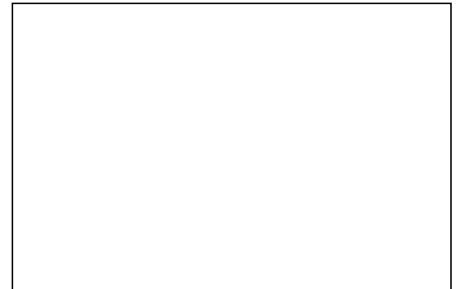


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage

Terrain

R  
{T} : Ajoutez {C}.  
(2){B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain

U  
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {G}{W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de nidification



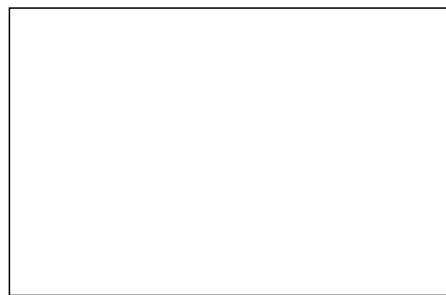
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(1), (T) : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un deuxième permanent ciblé. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



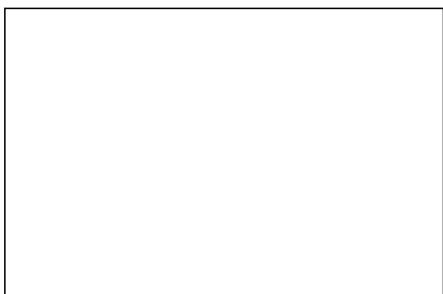
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



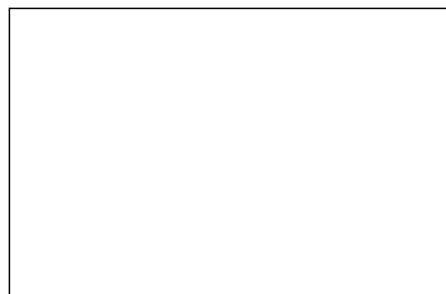
Terrain

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

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

((T) : Ajoutez {G} ou {W}.)  
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artifact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N&#39;attachez l&#39;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artifact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d&#39;ésotérisme

{2}



Artifact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#39;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornement de brideur

{3}



Artifact

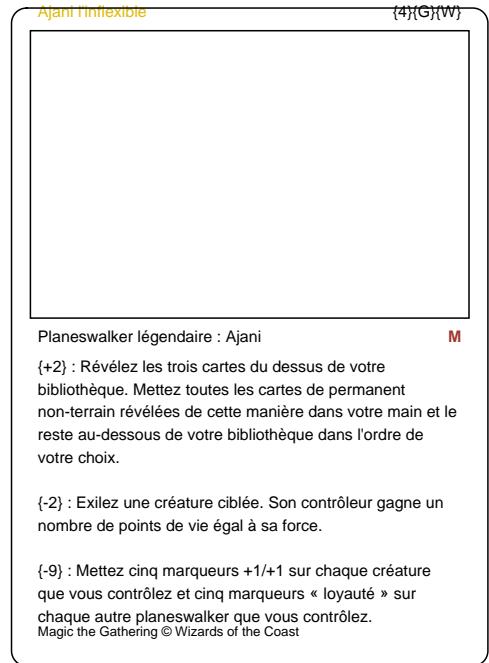
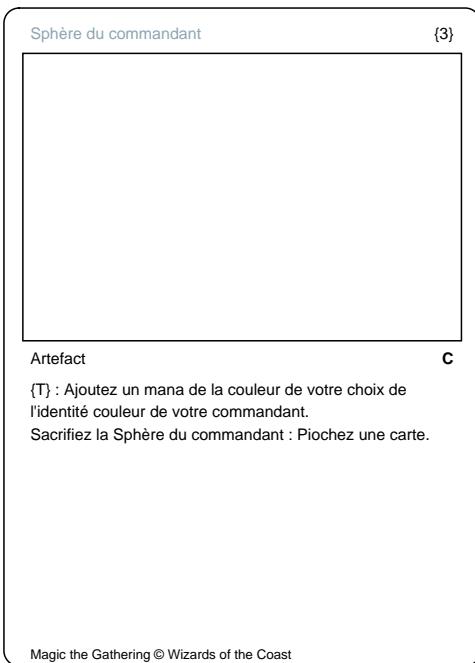
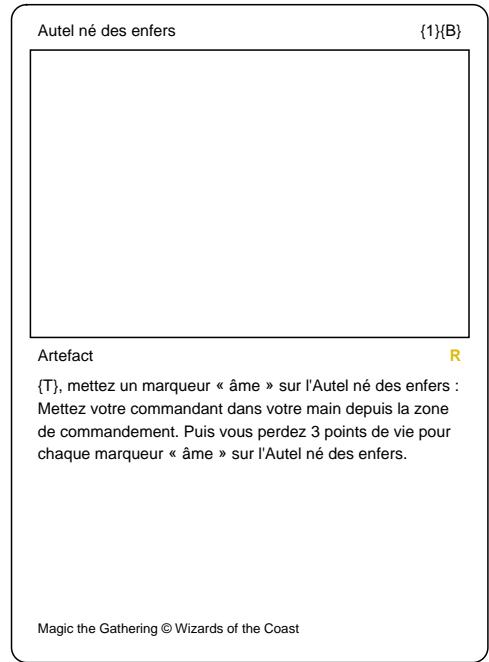
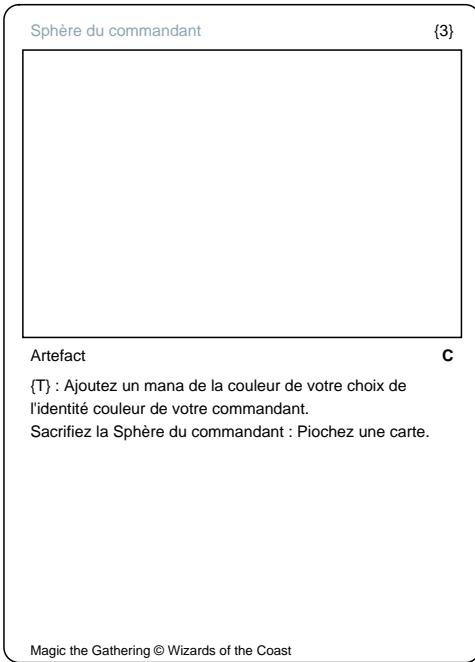
C

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

(4), {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Glacement du sang

{3}{B}



Éphémère

C

Détruissez une créature ciblée. Mettez un marqueur « menace » sur une créature que vous contrôlez. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement de mort

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



Éphémère

U

Détruissez une créature ciblée. 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

Brume obscurcissante

{2}{G}



Éphémère

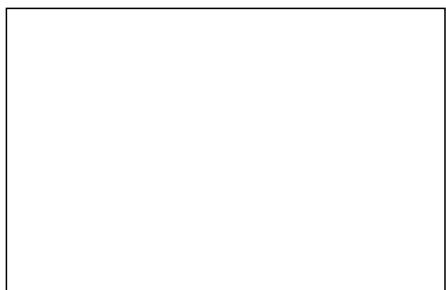
R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.  
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Abzan

{W}{B}{G}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Exilez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 3.  
? Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

? Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Horrible récupération**

{B}{G}



Éphémère

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi  
elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Impetus parasitaire**

{2}{B}



Enchantement : aura

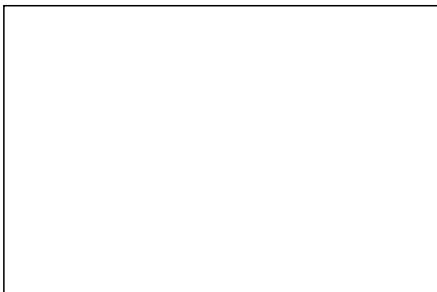
C

Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle  
attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur  
autre que vous si possible.)  
À chaque fois que la créature enchantée attaque, son  
contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de  
vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Suppression d'éclatelle**

{W}{B}



Éphémère

U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana  
supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Impetus prédateur**

{4}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +3/+3, doit être bloquée si  
possible, et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si  
possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

