

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

Bridefiel audacieux

{3}{B}

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 portée, le piétinement et la vigilance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nikara, charognarde des tanières

{2}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Partenariat avec Yannik, sentinelle nécrophage (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Yannik dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Menace

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait au moins un marqueur sur elle, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandeur du vide

{6}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

U

Contact mortel

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

Quand vous recyclez le Mandeur du vide, mettez un marqueur « contact mortel » sur une créature ciblée que vous contrôlez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des cairns

{4}{B}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Tant qu'une carte de créature avec le vol est dans un cimetière, le Vagabond des cairns a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la traversée de terrain, le lien de vie, la protection, la portée, le piétinement, le linceul et la vigilance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bridebogle insaisissable

{3}{G}

Créature : humain et druide

R

Flash

Défense talismanique

Quand la Bridebogle insaisissable arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « défense talismanique » sur une créature ciblée. Puis déplacez n'importe quel nombre de marqueurs de créatures que vous contrôlez sur cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Craintécharde

{2}{G}

Créature : élémental

R

Piétinement

La force et l'endurance du Craintécharde sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Au début de votre entretien, meulez deux cartes.

\*/\*

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

Titanoth rex

{7}{G}{G}

Créature : dinosaure et bête

U

Piétinement

Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Titanoth rex, mettez un marqueur « piétinement » sur une créature ciblée que vous contrôlez.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité

{3}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire

{4}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bridechasse vengeresse

{3}{W}{W}

Créature : humain et guerrier

R

Double initiative

À chaque fois que la Bridechasse vengeresse attaque, mettez un marqueur « double initiative » sur une autre créature attaquante ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique cataclysmique

{3}{W}{W}

Créature-artefact : construction

M

Vigilance

Quand la Carcasse mécanique cataclysmique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu'il contrôle, puis sacrifie le reste.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Kalemnée

{3}{W}{W}

Créature : géant et soldat

R

Vigilance

{5}{W}{W} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Capitaine de Kalemnée devient monstrueux, exilez tous les artefacts et tous les enchantements.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de vitalité

{3}{W}

Créature : cheval de cauchemar

R

Lien de vie

{X}{W}{W} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Chasseur de vitalité devient monstrueux, mettez un marqueur « lien de vie » sur jusqu'à X créatures ciblées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de cartographe

{1}{W}



Créature : oiseau

U

Vol

Quand le Faucon de cartographe inflige des blessures de combat à un joueur qui contrôle plus de terrains que vous, renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue solennelle

{1}{W}{W}



Créature : nain et guerrier

R

Double initiative

Révolte ? Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur la Recrue solennelle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maréchal lunarque

{3}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien

{1}{W}{W}



Créature : nain et soldat

U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane

{4}{W}

Créature : élémental

R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karametra, déesse des Moissons

{3}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n'est pas une créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale

{6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tayam, énigme lumineuse

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

Créature légendaire : cauchemar et bête

M

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « vigilance » sur elle.

{3}, retirez trois marqueurs à des créatures que vous contrôlez : Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

3/3

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

Lien indestructible

{4}{B}

Rituel

U

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

R

Révélez 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

U

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

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

### 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 Koïlos

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Ferme à putréfaction des Golgari



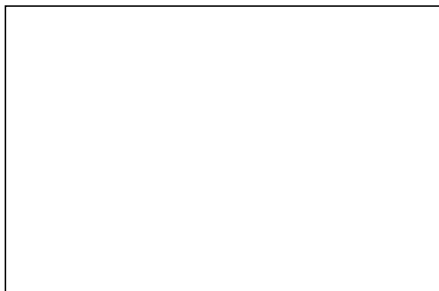
Terrain

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

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

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

### 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



Plaine



Terrain de base : plaine

**C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sables verdoyants



Terrain

C

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

### Terrains de nidification



Terrain

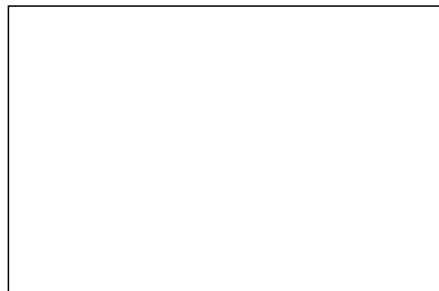
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un deuxième permanent ciblé. N'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 qu'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

Bottes de pied agile

{2}

Artefact : 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&#039;attachez l&#039;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}

Artefact

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&#039;ésotérisme

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornement de brideur

{3}

Artefact

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

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

Autel né des enfers

{1}{B}

Artefact

R

{T}, mettez un marqueur « âme » sur l'Autel né des enfers : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement. Puis vous perdez 3 points de vie pour chaque marqueur « âme » sur l'Autel né des enfers.

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

Ajani l'Inflexible

{4}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+2} : Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de permanent non-terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{-2} : Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

{-9} : Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et cinq marqueurs « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glacement du sang

{3}{B}

Éphémère

C

Détruisez 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

Détruisez 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

### 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'étincelle

{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



Ensemble pour toujours

{W}{W}

Enchantement

R

Quand Ensemble pour toujours arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

{1} : Choisissez une créature ciblée avec un marqueur sur elle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance abzane

{W}{B}{G}

Enchantement

R

Quand l'Ascendance abzane arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus martial

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 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, chaque autre créature qui attaque un de vos adversaires gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Morteport

{4}{B}{G}

Enchantement

M

Quand le Chant de Morteport arrive, meulez dix cartes.

Au début de votre entretien, choisissez une carte au hasard dans votre cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

