

As de r vasion

{1}{U}

Cr ature : humain et sortisan

C

{2}{U}, {T}, d faussez-vous d'une carte, sacrifiez un terrain : Cherchez dans votre biblioth que jusqu'  deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis m langez.

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Entit  aquamorphe

{2}{U}{U}

Cr ature : changeforme

C

Au moment o  l'Entit  aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retourn e face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.
Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cach e comme une cr ature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le d sirez pour son co t de mue.)

/

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

As de r vasion

{1}{U}

Cr ature : humain et sortisan

C

{2}{U}, {T}, d faussez-vous d'une carte, sacrifiez un terrain : Cherchez dans votre biblioth que jusqu'  deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis m langez.

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Entit  aquamorphe

{2}{U}{U}

Cr ature : changeforme

C

Au moment o  l'Entit  aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retourn e face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.
Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cach e comme une cr ature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le d sirez pour son co t de mue.)

/

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Myr sarcomite

{2}{U}

Créature-artefact : myr

C

{2} : Le Myr sarcomite acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{2}, sacrifiez le Myr sarcomite : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimus changebrume

{3}{U}

Créature légendaire : illusion

P

L'Ultimus changebrume a tous les types de créature (même si cette carte n'est pas sur le champ de bataille).

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sarcomite

{2}{U}

Créature-artefact : myr

C

{2} : Le Myr sarcomite acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{2}, sacrifiez le Myr sarcomite : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimus changebrume

{3}{U}

Créature légendaire : illusion

P

L'Ultimus changebrume a tous les types de créature (même si cette carte n'est pas sur le champ de bataille).

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille
{2}{W}

Créature : oiseau et rebelle et soldat
C

Vol

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré
{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier
U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénerez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille
{2}{W}

Créature : oiseau et rebelle et soldat
C

Vol

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré
{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier
U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénerez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant bénalien {3}{W}

Créature : humain et soldat R

La force et l'endurance du Commandant bénalien sont chacune égales au nombre de soldats que vous contrôlez.

Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Commandant bénalien pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant bénalien {3}{W}

Créature : humain et soldat R

La force et l'endurance du Commandant bénalien sont chacune égales au nombre de soldats que vous contrôlez.

Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Commandant bénalien pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant bénalien {3}{W}

Créature : humain et soldat R

La force et l'endurance du Commandant bénalien sont chacune égales au nombre de soldats que vous contrôlez.

Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Commandant bénalien pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoderme blême
{3}{W}

Créature : **fongus**
C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycoderme blême.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycoderme blême : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Chaque créature que vous contrôlez qui est un fongus ou un saprobionte gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoderme blême
{3}{W}

Créature : **fongus**
C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycoderme blême.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycoderme blême : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Chaque créature que vous contrôlez qui est un fongus ou un saprobionte gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoderme blême
{3}{W}

Créature : **fongus**
C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycoderme blême.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycoderme blême : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Chaque créature que vous contrôlez qui est un fongus ou un saprobionte gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycologue
{1}{W}

Créature : **humain et druide**
U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycologue.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycologue : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Vous gagnez 2 points de vie.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycologue
{1}{W}

Créature : humain et druide
U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycologue.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycologue : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Vous gagnez 2 points de vie.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à cataplasme
{2}{W}

Créature : slivoïde
C

Tous les slivoïdes ont « {2}, {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à cataplasme
{2}{W}

Créature : slivoïde
C

Tous les slivoïdes ont « {2}, {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à cataplasme
{2}{W}

Créature : slivoïde
C

Tous les slivoïdes ont « {2}, {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins calciformes

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins calciformes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins calciformes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins calciformes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)

Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)

Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)

Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égalité des chances

{2}{W}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez moins de créatures que chaque adversaire.

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égalité des chances

{2}{W}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez moins de créatures que chaque adversaire.

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juger indigne

{1}{W}

Éphémère

C

Choisissez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Juger indigne inflige à cette créature un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juger indigne

{1}{W}



Éphémère

C

Choisissez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Juger indigne inflige à cette créature un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès de l'imbécile

{4}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Quand le Décès de l'imbécile est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Décès de l'imbécile dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès de l'imbécile

{4}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Quand le Décès de l'imbécile est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Décès de l'imbécile dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast