

Escoufflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : L'Escoufflenfer d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escoufflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr

{3}



Créature-artefact : myr

R

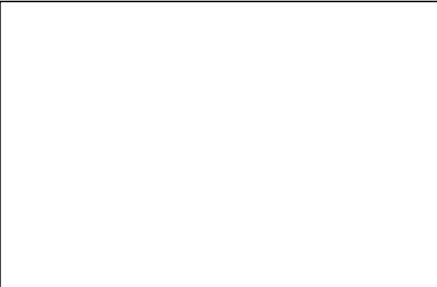
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore à queue en fusion

{4}



Créature-artefact : masticore

M

Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à queue en fusion à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

{4}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : La Masticore à queue en fusion inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

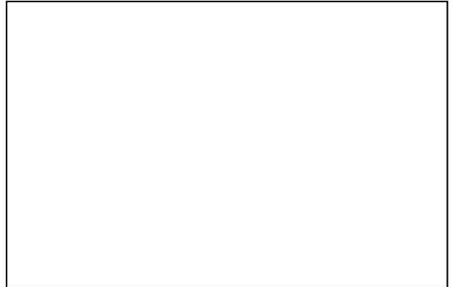
{2} : Régénérez la Masticore à queue en fusion.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke

{3}



Créature-artefact : shamane

C

{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle gargouille {3}



Créature-artefact : gargouille U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{3} : Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargouille perd le défenseur et acquiert le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère vectorielle {1}



Créature-artefact : phyrexian et serpent C

{B} : La Vipère vectorielle acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soliton {5}



Créature-artefact : construction C

{U} : Dégagez le Soliton.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geth, seigneur du Caveau

{4}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et zombie **M**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

{X}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de X ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Ce joueur meule ensuite X cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique

{2}{B}{B}

Créature : limon **R**

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kallitas, chef de sang des Ghet

{5}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier **M**

{B}{B}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée. Si cette créature meurt de cette manière, créez un jeton de créature noire Vampire. Sa force est égale à la force de cette créature et son endurance est égale à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique

{2}{B}{B}

Créature : limon **R**

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique {2}{B}{B}



Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantomancien {7}{G}



Créature : humain et shaman R

{1} : Une créature ciblée que vous contrôlez devient 7/7 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique {2}{B}{B}



Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

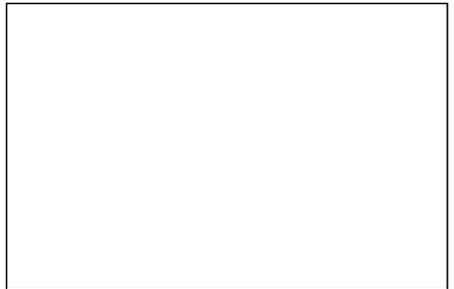
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stagiaire sanguin

{3}{R}

Créature : gobelin et guerrier

U

{T} : Le Stagiaire sanguin inflige 4 blessures à une créature ciblée. N'activez que si la force du Stagiaire sanguin est supérieure ou égale à 4.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit téméraire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Un joueur ciblé pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des marées

{2}{U}

Créature : élémental

U

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une autre créature ciblée.

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez dégager l'Élémental des marées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des Vérités perdues

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand le Sphinx des Vérités perdues arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes. Ensuite, s'il n'a pas été kické, défaissez-vous de trois cartes.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte vengeur

{4}{W}{W}{W}



Créature : archonte

R

Vol

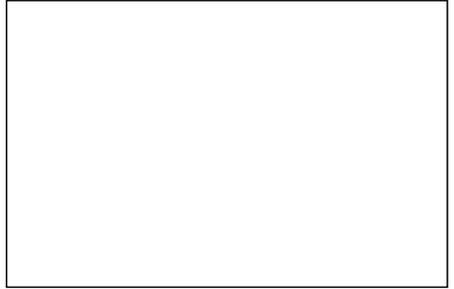
{X} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Si des blessures sont prévenues de cette manière, l'Archonte vengeur inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

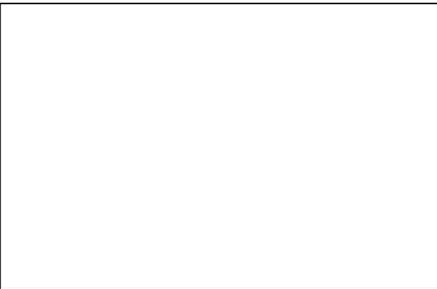
C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



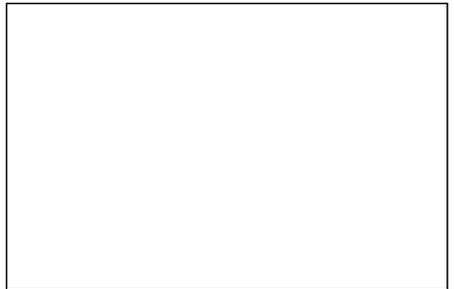
Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

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

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

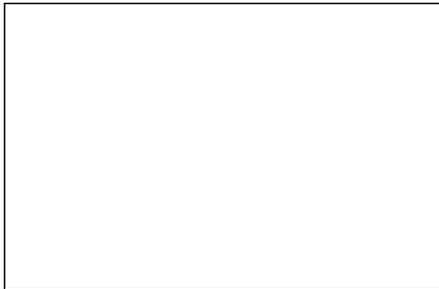


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

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

Immensité terramorphe



Terrain

**C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



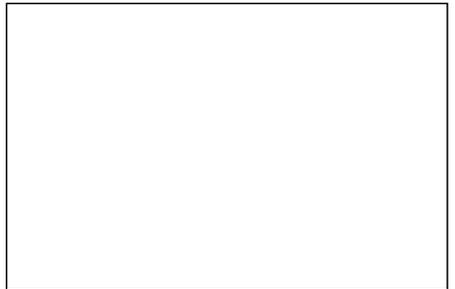
Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

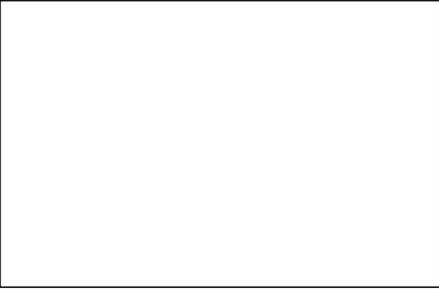
{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

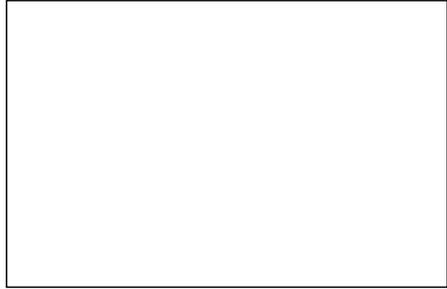
{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

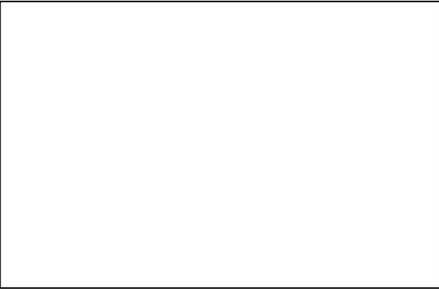


Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

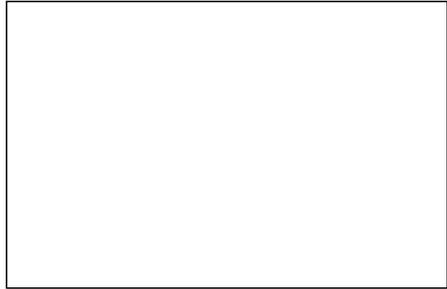
{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

